

ВАРХАММЕР КВЕСТ

СЕРЕБРЯНАЯ БАШНЯ



ПУТЕВОДИТЕЛЬ

ЧИТАТЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, СМЕРТНЫЕ...

Во Владениях Смертных повсеместно распространены легенды о Серебряной башне. В каждой такой истории разнообразные группы искателей приключений — приверженцев как добра, так и зла — с боем пробираются через постоянно изменяющиеся владения одного из девяти Долговязых Призывателей Тзинча. Некоторые из этих воителей действуют вместе, некоторые сражаются только за себя. Некоторые ищут расположения злорадствующего владельца башни, в то время как прочие хотят лишь узнать его истинное имя и тем самым обрести силу, которая позволит его повергнуть. Вне зависимости от своих тайных целей, воители сражаются плечом к плечу, пока пробираются через пагубные для рассудка ужасы Серебряной башни. Нужно уничтожить мерзких чудовищ. Необходимо разгадать головоломные загадки и сложить воедино куски мозаики: а над теми, кто не сумеет, всегда тяготеет смертельная угроза. В этих историях, с преодолением каждого нового испытания растёт сила и известность величайших воителей, которые в итоге вызывают на бой самого Долговязого Призывателя, победив которого, они обретают богатства, могущество и свободу. Однако не все истории заканчиваются столь воодушевляющим результатом, в других всё оканчивается безумием и безысходностью...

Вархаммер Квест: Серебряная башня — это настольная игра для двух, трёх или четырёх игроков, которые действуют вместе, чтобы пройти жестокие испытания Долговязого Призывателя. Как и персонажам, которыми вы управляете, вам потребуется отложить ваши разногласия и действовать командой. Хотя в итоге лишь один из вас сможет получить награду, не унывайте! Достаточным вознаграждением станет само выживание во встреченных жестоких западнях и головоломках.

Ваше приключение проведёт вас через восемь испытаний. Во время каждого вы будете исследовать извилистые проходы башни в надежде отыскать главный зал испытания, где у вас будет шанс получить часть могущественного амулета. Когда вы соберёте достаточное количество частей, можно будет призвать демонического хозяина башни и разыграть финальное сражение.

Эта книга шаг за шагом проведёт вас через первое испытание. Собирайте приятелей-игроков и готовьтесь войти в Серебряную башню!



Текст оригинальной книги исправлен в соответствии с изменениями и дополнениями, опубликованным на сайте GW в разделе <https://www.games-workshop.com/en-GB/Rules-Errata> в pdf-документе Official Update, Version 1.1 в августе 2016.

ЛЕГЕНДЫ О СЕРЕБРЯНОЙ БАШНЕ

«А теперь собирайтесь у костра. Садитесь поближе к свету, ибо история эта тёмная и ужасная. История о Серебряной башне...»

Лабиринт Серебряной башни представляет собой невероятную цитадель безвременного зла. Это кристаллическая паутина, безумно сложный механизм, крепость-загадка, непостижимая разуму смертных. Это логово Долговязого Призывателя. Власть этого демона-чародея вечно меняющихся коридорах башни является абсолютной.

Ничто не приносит большего удовольствия Долговязому Призывателю, как заманивание в свою паутину смертных воителей. Он наслаждается, играя в извращённые игры, заставляя своих пленников испытывать судьбу в его хитроумных испытаниях. Некоторые из пленников были насильно захвачены в эфире, в то время как они проходили по путям между мирами. Другие пришли в Серебряную башню по доброй воле, с помощью тёмных ритуалов или противоестественных соглашений отыскав путь в её холодных тенях и мерцающем тумане.

Неважно, оказались воители в Серебряной башне добровольно или вынужденно, для них существует лишь единственный способ её покинуть. Им необходимо с боем пройти жестокие испытания, чудовищных обитателей и смертоносные ловушки, чтобы заполучить части истинного имени Призывателя. Лишь при помощи мощи этих таинственных слогов демона можно победить. Воители-победители могут или сразить своего мучителя, или потребовать у него значительный выкуп. Бесконечное богатство; мощь, достойная богов; потаённые тайны самой реальности — возможности Долговязого Призывателя почти безграничны. Вне зависимости от сделанного выбора, те, кто живыми выбрались из Серебряной башни никогда не будут прежними, и судьба вечно будет давить на них тяжким грузом.





Следующие страницы научат вас играть в *Вархаммер Квест: Серебряная башня*. Выполняя каждый шаг согласно описанию, вы сможете начать ваше первое испытание без необходимости сначала прочитать все правила. Разумеется, некоторые понятия и детали поначалу могут остаться необъяснёнными, но верьте: со временем всё разъяснится.

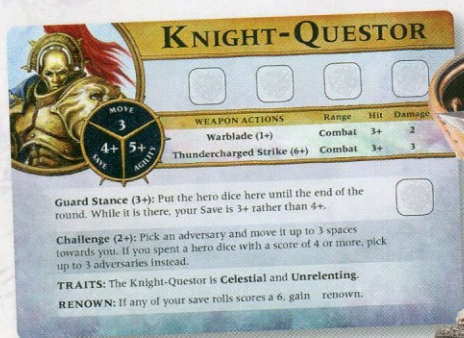
РАССТАНОВКА

1. МИНИАТЮРЫ

Перед началом первой игры вам необходимо по описанию, представленному в руководстве по сборке, собрать миниатюры, которые представляют: воителей, испытывающих судьбу в Серебряной башне; противников, которые будут им противостоять; и причудливых фамильяров Долговязого Призывателя.

3. ГЕРОИ

Начиная с игрока, у которого находится руна, и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одну из шести карт героя и кладёт её перед собой вместе с соответствующей миниатюрой. Затем каждый игрок выбирает один из цветных маркеров известности. Игрок, выбравший Выдающегося Боевого Жреца, также берёт карту и миниатюру Грифо-пса, а игрок Ищущим Смерти Огненным Убийцей берёт руну огненного убийцы.



Руна огненного убийцы



Руна Тзинча



Маркер известности

4. ДОСКА СУДЬБЫ

Поместите доску судьбы там, где до неё могут дотянуться игроки. Положите маркер известности каждого игрока на круговую дорожку, в поле, отмеченное кружком.



5. КУБИКИ

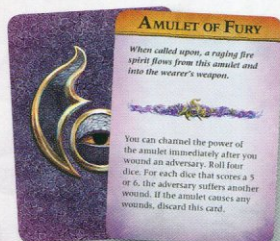
Положите пять фиолетовых кубиков судьбы возле доски судьбы. Каждый игрок забирает себе четыре кубика героя, которые цветом совпадают с его маркером известности. Все остальные кубики отложите в сторону — ими в ходе игры сможет воспользоваться любой игрок.

6. КАРТЫ

Перетасуйте колоды карт сокровищ и умений и положите каждую на своё место на доске судьбы. Рядом с одной из сторон доски пока положите карты исследований. Если по ходу игры вы сбросили карту сокровища или умения, возвращайте её в низ соответствующей колоды.



Карты исследований



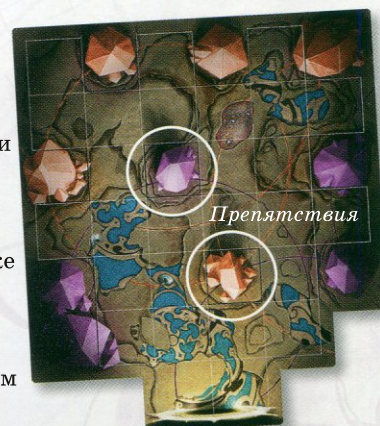
Карты сокровищ



Карты умений

7. ЗАЛЫ

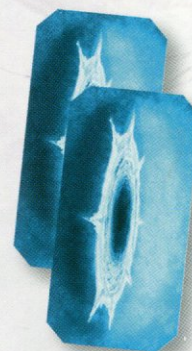
Двусторонние части игровой доски называются залами. Каждый зал разделён на поля, на которых может располагаться одна миниатюра. В некоторых залах имеются поля с чёрными границами, которые изображают препятствия, через которые герои не могут передвигаться и видеть (на картах исследования соответствующие участки отмечены красным). У зала также может быть один или несколько выходов, каждый из которых отмечен знаком кружащегося вихря. Выход считается проломом в стене зала. Как только залы соединяются своими выходами, два поля у выхода в одном зале, считаются соприкасающимися с двумя полями у выхода в другом зале. Пока отложите залы в сторону.



Выход

8. ПОРТАЛЫ

Положите порталы возле залов. На последующих страницах вы узнаете, где их размещать. Порталы не препятствуют перемещениям миниатюр и не мешают им видеть друг друга. Если в правиле указано разместить миниатюру у портала, поставьте её как можно ближе к нему.



9. ВХОД

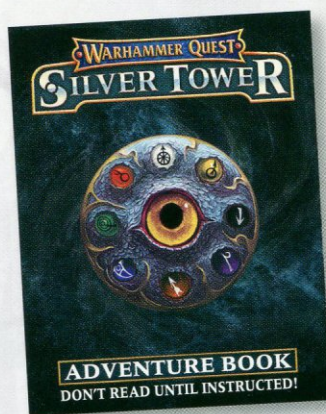
Найдите начальный зал и поместите его в центр стола. Игрок с руной ставит своего героя возле выхода из зала, затем остальные игроки по очереди (по часовой стрелке) ставят своих героев на любое поле в зале.



Выход

10. КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Отдайте книгу приключений тому, кто вслух читает громче и выразительнее прочих. Не открывайте её до тех пор, пока не получите инструкции. По большей части, книга состоит из пронумерованных разделов, которые вам будет предложено зачитать. Когда возникнет необходимость, громко прочитайте раздел, выполните все указанные в нём инструкции, а затем закройте книгу приключений.



11. ПОЕХАЛИ!

Игрок с книгой приключений вслух читает с её первой страницы раздел «Начало испытания». Прежде чем вы окажетесь здесь снова, ваше испытание начнётся...



Рыцарь-квестор



Присягнувший Тьме Вождь



Сэйх Туманная Ткачиха



Ужасы Тзинча



Огроид-колдун



Тзаангоры



Осколок Тенебразль



Ищущий Смерти
Огненный Убийца



Выдающийся Боевой Жрец и грифо-пёс



Гроты-торопыги



Кайрики-послушники



Скавен-смертобег



Долговязый Призыватель и фамильяры Хаоса

ПЕРВЫЙ РАУНД

РАУНДЫ И ФАЗЫ

Игра *Вархаммер Квест: Серебряная башня* играется на протяжении множества раундов, каждый из которых состоит из неизменной последовательности четырёх фаз: фаза судьбы, фаза героя, фаза противника, фаза завершения. По окончании последней фазы начинается новый раунд.

ФАЗА СУДЬБЫ

Первой следует фаза судьбы. Игрок с руной делает бросок кубиков судьбы, затем размещает на отмеченных голубым позициях на доске судьбы только кубики с уникальным результатом. Все прочие (дубли, трио и т.п.) убираются в сторону. В последующие ходы убирание кубиков может вызвать последствия (см. стр.19)

Соглашения по кубикам

Иногда в правилах используются сокращения для обозначения кубиков. D6 — это обычный шестигранный кубик. Если герой получает 2D6 ран, то для выяснения количества полученных им ран вам следует бросить два кубика. Для D3 бросайте кубик и делите результат пополам с округлением в большую сторону.

Ожидание

Вы можете выбрать ожидание, вместо того, чтобы делать свой ход.

Например, позволив другому игроку сходить раньше вас, вы можете получить преимущество.

Игрок, выбравший ожидание, делает свой ход после того, как остальные игроки использовали своё право хода. Для нескольких ожидающих сохраняется тот же порядок очерёдности (по часовой стрелке).

ФАЗА ГЕРОЯ

Когда фаза судьбы завершена, начинается фаза героя. Каждый игрок совершает полный ход своим героем: первым ходит игрок с руной, а далее по часовой стрелке.

ХОД ГЕРОЕМ

В свой ход вы первым делом делаете бросок на действия. Сделайте бросок четырьмя кубиками своего героя и разместите их на соответствующих местах на карте героя. Как ими воспользоваться для совершения действий, вы узнаете на следующей странице.



ДЕЙСТВИЯ

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Действия позволяют вашему герою перемещаться, сражаться и исследовать, затрачивая на это кубики героя с результатами броска на действия. Для каждого действия в скобках указано число, определяющее, какой кубик вы можете использовать для его выполнения.

Например, для выполнения действия на (3+) вам потребуется потратить кубик с результатом 3 или больше.

Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз, но обязаны сначала завершить одно действие, а лишь потом приступать к следующему.

Когда вы использовали кубик героя, убирайте его с карты героя. Если вы больше не можете выполнять действия, ваш ход заканчивается, а все неиспользованные кубики героя убираются с его карты.

Предпочтения

Часто будут возникать такие ситуации, когда предписываемые вам инструкции несколько неопределённые, как, например, представленные на следующей странице указания о размещении противников. Игрок, выполняющий подобные инструкции, волен толковать их на своё усмотрение в рамках установленных ограничений.

ОСНОВНЫЕ И УНИКАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Существует три основных действия, которые способен выполнить каждый герой: Исследование (1+), Перемещение (1+) и Регенерация (1+*). Справка по ним размещена на обороте этой книги. У каждого героя также имеется некоторое количество уникальных действий, которые описаны на его карте.

Первым действием, которое потребуется выполнить игроку с руной, чтобы открыть первый зал, будет Исследование (1+).



ИССЛЕДОВАНИЕ (1+)

Вы можете выполнить это действие, когда ваш герой стоит возле неисследованного выхода, который не соединён с другим залом. После использования кубика героя, переверните верхнюю карту колоды исследования и выполните следующие шаги:

1. Установите изображённый на карте зал таким образом, чтобы его выходы полностью стыковались с выходами зала, где находится ваш герой. Разместите в новом зале порталы, как показано на карте.

2. Прочитайте текст на карте и выполните все инструкции. Таблицы случайных столкновений находятся на задней обложке книги

приключений. Всех противников размещает игрок с руной, делая это как можно ближе к центру зала.

3. Положите карту исследования текстом вверх рядом с залом, а остальную колоду возле нового выхода из зала.



Противники

Каждый противник часто представлен разными миниатюрами, которые вооружены разным оружием. Игрок с руной решает, какие именно миниатюры брать для расстановки, но не должен использовать одинаковые миниатюры, если только это не единственно возможный вариант.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (1+)

Когда вы выполняете это действие, ваш герой может передвинуться на любое количество полей, не превышающее значения, указанного в характеристике Движение на карте героя. Каждое поле, на которое он перемещается, должно соприкасаться с полем, на котором в настоящий момент герой находится. Соприкасающимися считаются все поля, имеющие общие стороны, а также поля, соприкасающиеся углами.

Герои, которые начинают выполнять действия, находясь в соприкосновении с противником, могут быть удержаны на месте. Как действовать в подобных случаях, смотрите на стр.19.

РЕГЕНЕРАЦИЯ (1+*)

Если ваш герой был ранен, вы можете выполнить это действие для излечения его ран (см. стр.18). В первый раз за ход для совершения действия нужно затратить (1+), во второй (2+), в третий (3+) и т.д.



КУБИКИ СУДЬБЫ

Кубики на доске судьбы по сути представляют собой дополнительные кубики героя, которыми могут воспользоваться все игроки. В свой ход вы можете выполнять действия, используя кубики судьбы, расположенные на голубых полях.

У судьбы, разумеется, нет любимчиков, так что не рассчитывайте, что если первый ход ваш, то вам достанутся все кубики. Каждый раз когда вы используете кубик судьбы, блокируется кубик с наибольшим результатом из тех, что расположены на голубых полях — переместите его на одно из двух фиолетовых полей. Вы не можете использовать заблокированные кубики, но они возвращаются на голубые поля в конце вашего хода, и их сможет использовать следующий игрок.

Игрок, совершающий последний ход в раунде, может использовать столько кубиков судьбы, сколько пожелает — для него они не блокируются.

Перемещение через миниатюры

Герои могут перемещаться через героев, противники через противников, но никак иначе. Какова бы ни была причина, перемещение вашего героя никогда не должно завершаться на поле, где стоит противник или другой герой.

ПРИМЕНЕНИЕ ОРУЖИЯ

У каждого героя на карте указан список оружия, которым он может воспользоваться для атаки противника. Затратив кубик героя, вы выполняете действие по применению оружия, для чего выбираете цель и делаете бросок на атаку.

Видимость

Миниатюры способны видеть друг друга, если прямая линия, которую вы мысленно можете провести между центрами полей, на которых стоят эти миниатюры, не пересекает стену зала и не задевает препятствие (см. стр.5)

ВЫБОР ЦЕЛИ

У каждого оружия есть Область действия, ограничивающая цели, которые вы можете выбрать.

Целью оружия ближнего боя является любой из находящихся в соприкосновении противников.

Целью оружия метательного может служить любая видимая миниатюра противника (см. ниже), но им нельзя пользоваться, если герой находится в соприкосновении в миниатюрой противника.

Целью оружия, действующего на площадь, являются все миниатюры противника, находящиеся в этом же зале, что и атакующая миниатюра. Для каждой делаете отдельный бросок на атаку, а очередность определяйте сами.

Общая информация по областям действия приведена на задней обложке этой книги.



БРОСОК НА АТАКУ

Как только вы выбрали цель, бросайте кубик героя, который вы использовали для применения этого оружия. Если результат броска меньше, чем значение Попадание этого оружия, атака не попадает в цель. В ином случае противник получает столько ран, сколько указано в характеристике Урон использованного оружия.

Положите возле противника маркер раны, чтобы отслеживать полученное им число ран. У каждого противника есть характеристика Живучесть, которая является отражением его выносливости и умения защищаться, и краткая информация об их Живучести размещена на задней обложке этой книги. Если сумма значений маркеров ран для противника сравнится со значением его Живучести, он погибает и снимается с доски. Все избыточные раны игнорируются.



Маркер раны

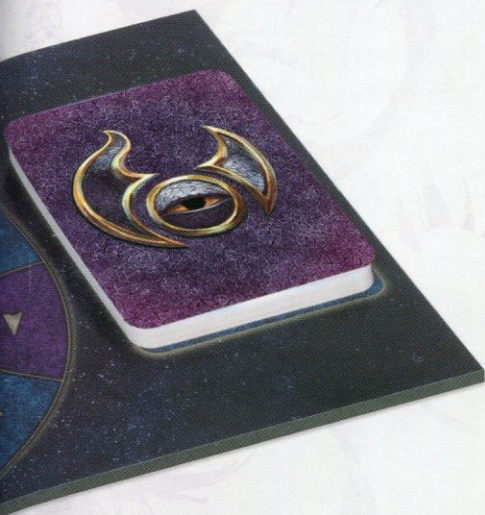


Три раны

ИЗВЕСТНОСТЬ

Каждый раз, убив противника, вы получаете очко к известности. Каждый герой также может получить известность уникальным способом, который описан в нижней части карты этого героя. За что бы вы ни получили известность, передвиньте ваш маркер известности на одно поле круговой дорожки на доске судьбы за каждое полученное очко.

Если ваш маркер известности вновь достиг стартовой позиции (отмеченной кружком), ваш герой награждается знаниями о новом умении, как описано на стр. 20.



Завершение фазы

Когда игрок с руной завершает свой ход, очередь переходит к игроку слева от него. Если ход сделали все игроки, читайте дальше, чтобы узнать, как будут реагировать противники.

ФАЗА ПРОТИВНИКА

Как только все герои сделали свои ходы, наступает время атак противника.

Противниками управляет игрок с руной, руководствуясь следующими инструкциями:

Если на игровой доске находятся какие-либо противники, игроку с руной следует найти в этой книге отведённую им страницу и просмотреть правила для них. Если на игровой доске нет противников, у героев имеется возможность сделать передышку (см. ниже)

ГРУППЫ ПРОТИВНИКОВ

Находящихся на игровой доске однотипных противников вместе называют группой противников. Например, все кайрики-послушники на игровой доске являются одной группой противников. Игрок с руной задействует такие группы по одной за раз, в удобном ему порядке.

ПОВЕДЕНИЕ ПРОТИВНИКОВ

В нижней части страницы по каждому противнику находится таблица поведения. Игрок с руной бросает кубик (для некоторых противников — 2 кубика) и сверяет полученный результат с таблицей поведения выбранной им группы, затем выполняет указанные там инструкции.

Передышка

Если в начале этой фазы на игровой доске нет противников, то наступает передышка. Каждый игрок устанавливает своего героя на любое поле в текущем зале. Затем герои, если пожелают, могут попробовать отдохнуть — тогда каждый игрок бросает кубик. Если результат броска хотя бы одного игрока меньше числа имеющихся у его героя карт умений, то вы попадаете в засаду (стр.19). В ином случае каждый игрок либо излечивает D3 ран, либо обыскивает помещение, бросив кубик, и при результате 4 или больше берёт себе карту сокровищ.

Передышку нельзя делать два раунда подряд. Если возникает такая ситуация, вместо второй передышки отрабатывается непредвиденное событие — смотрите заднюю обложку книги приключений.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПРОТИВНИКОВ

Противники могут перемещаться на количество полей, не превышающее значения характеристики Движение, указанной на их странице.

ПРОВЕРКА НА УДЕРЖАНИЕ

Если противник при начале своего перемещения находится в соприкосновении с героем, он обязан выполнить проверку на удержание. Игрок с руной бросает кубик: если результат меньше значения Подвижность противника, тот удерживается на месте и не может перемещаться в эту фазу. Он по-прежнему может атаковать или выполнять любые иные инструкции, предписываемые таблицей поведения.

НАПАДЕНИЕ НА ГЕРОЕВ

Игрок с руной выбирает цель, исходя из ограничений области действия оружия и инструкций из таблицы поведения, а затем бросает то число кубиков, которое указано в характеристике Кубы этого оружия. Каждый кубик, результат броска которого меньше значения Попадание оружия, игнорируется, все остальные наносят удар по выбранному герою.

В отличие от противников, у героев есть возможность отразить удар, прежде чем тот нанесёт рану. Бросайте кубик каждый раз, когда по вашему герою наносится удар. Если результат броска меньше значения Спасбросок, указанного на карте вашего героя, он получает столько ран, сколько указано в характеристике Урон оружия, как описано на следующей странице. Иначе удар игнорируется.



HORRORS

potent magical powers, split again when slain, their spiteful with every division.

	Dice	Range	Hit	Damage
Cursed Blade	2	Combat	2+/3+/4+	1
Fire	1	Missile	3+/4+/5+	2
Pink Fire	1	Area	3+/4+/5+	1

A pair of Brimstone Horrors attacks with Pink Fire. After the attack is resolved, the Horrors have moved after the attack is resolved.

KAIRIC ACOLYTES

Marked by the Changer of Ways for their cunning and devotion, these warrior cuttists fight with blade and sorcery and terrifying zeal.

WEAPON ACTIONS	Dice	Range	Hit	Damage
Cursed Blade	2	Combat	4+	1
Sorcerous Bolt	1	Missile	3+	1

Mighty Blast: If the attack roll for a Sorcerous Bolt is 6, it deals twice as much Damage.

Kairic Adept: The Adept's Sorcerous Bolts have a Damage of 2 rather than 1.

Acolyte with Glaive: This acolyte's Cursed Blade has a Damage of 2 rather than 1.

Acolyte with Two Blades: Roll 4 dice for this acolyte's Cursed Blade rather than 2.

НАНЕСЕНИЕ РАН ГЕРОЯМ

Каждый раз, когда герой получает рану, на его карте разместите маркер раны таким образом, чтобы тот закрыл одно из полей для кубиков героя. Когда вы будете делать бросок на действия, каждый маркер раны уменьшит общее количество доступных кубиков на единицу. Если закрыты все четыре поля, вам придётся рассчитывать только на кубики судьбы!

Если ваш герой излечил рану, уберите маркер раны с карты вашего героя.

ТЯЖЁЛЫЕ РАНЕНИЯ

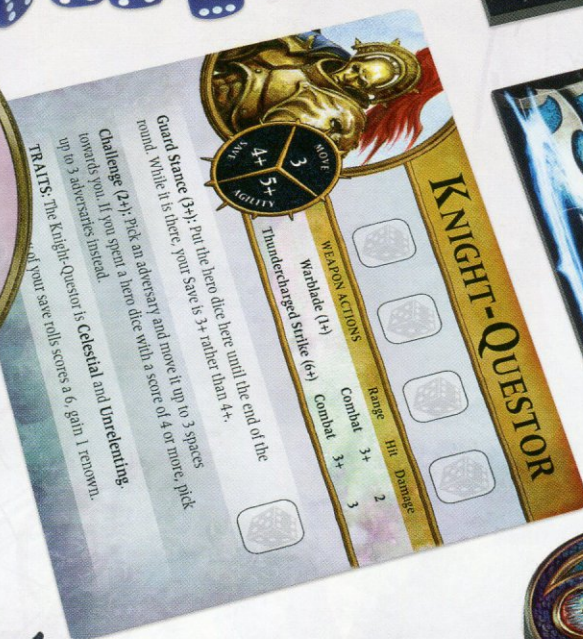
Если ваш герой получает рану, но все места для маркера раны уже заняты, он получает тяжёлое ранение. Уберите его с игровой доски. В следующий раз, когда случится передышка, разместите его вместе с другими героями в текущем зале, но на его карте по-прежнему остаётся четыре маркера раны.

ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ

После того, как все противники выполнили ответные действия, игрок с руной передаёт руну Тзинча игроку, который находится слева от него, и тот становится игроком с руной на следующий раунд. После этого отдалённые залы могут исчезнуть из этой фазы — смотрите стр. 21.

Конец раунда

С окончанием фазы завершения заканчивается ваш первый раунд! Затем начинается следующий. На следующих страницах объясняются некоторые правила, которые начнут действовать со второго раунда.



ПОСЛЕДУЮЩИЕ РАУНДЫ

БРОСОК НА СУДЬБУ

Когда вы убираете в сторону кубики броска на судьбу, это ведёт к последствиям. Смотрите раздел «Последствия судьбы» на задней обложке этой книги.

УДЕРЖИВАЕМЫЕ ГЕРОИ

Если вы захотите переместить своего героя (или для выполнения действия Перемещение, или в качестве этапа иного действия), а тот соприкасается с противником, бросайте кубик. Если выпадет результат меньший, чем значение Подвижности вашего героя, тот переместиться не сможет, а кубик героя будет потрачен впустую, но вы по-прежнему можете совершить остальные этапы действия.

ЗАСАДЫ

По мере того, как герои продвигаются по Серебряной башне и привлекают к себе внимание её обитателей, их шансы на передышку уменьшаются. Если при попытке передышки сработала засада, бросайте 2D6 и сверяйте результат с Таблицей столкновений D. Если по итогу появляются какие-либо противники, игрок с руной устанавливает их у ближайшего неисследованного выхода. Если в зале нет неисследованных выходов, то он устанавливает их у ближайшего портала. Затем обычным образом отрабатывается фаза противника, в ходе которой эти вновь прибывшие противники атакуют ещё до того, как у героев появится шанс ответить!

Остальные правила

На последующих страницах описаны некоторые дополнительные правила, которые приходится применять лишь время от времени. Сейчас вы можете либо полностью их изучить, либо просто просмотреть заголовки, чтобы понимать, где нужно смотреть, если такие ситуации возникнут.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

ПОЛУЧЕНИЕ УМЕНИЙ

Когда ваш герой получает умение, снимите две верхние карты с колоды умений, и по своему выбору сбросьте одну из них. Оставшуюся карту положите рядом с картой своего героя.

Умения дают вашему герою дополнительные действия или возможности. Некоторые из них имеют дополнительные правила, которые применяются в игре, если в нижней части карты вашего героя указано, что он обладает указанной особенностью.

Текущий зал

Иногда в правилах упоминается „текущий зал“. Это зал, в котором в настоящий момент находится большая часть героев.

Если герои равномерно распределены по нескольким залам, текущим считается тот из них, который был исследован последним.

МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ВЫХОДЫ

Если в зале имеется три выхода, путь разветвляется, и вы должны разделить колоду исследований. Начиная с низа колоды, поочерёдно кладите по одной карте за раз у каждого из выходов, пока все карты не будут разложены. Теперь у героев есть два различных пути для продолжения.

ТУПИКИ

Если после исследования зала больше не осталось карт исследования, чтобы положить их у выхода, выход считается тупиком и не может быть исследован. Если же исследованный зал не имеет никаких других выходов, то оставшиеся карты колоды исследования убираются в отбой.



ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ЗАЛОВ

По мере продвижения героев, оставшийся позади путь поглощается сдвигающимся туманом перемен. Из-за этого залы могут исчезать из игры в конце каждого раунда.

Текущий зал в этом отношении безопасен, как и любой присоединённый к нему зал, а также зал присоединённый к присоединённому. Все прочие залы убираются со стола, а их карты исследования помещаются в колоду отбоя рядом с доской судьбы. Если вместе с залом убираются герои, то они считаются потерявшимися в башне и получают тяжёлое ранение (см. стр.18).

Если убирается зал с какими-нибудь неисследованными выходами, то переместите их колоды исследования к ближайшему из оставшихся неисследованных выходов. Если в этом случае у единственного выхода окажется несколько колод, то сложите их вместе, поочерёдно забирая из каждой колоды нижнюю карту.

В том маловероятном случае, когда зал не может быть размещён после исследования выхода, потому что мешают другие залы, эти мешающие залы немедленно исчезают, как описано выше, вместе с теми залами, которые в результате станут неприсоединёнными.



Повторный бросок

Некоторые правила позволяют вам совершить повторный бросок одного или нескольких кубиков.

Если вы решите этим воспользоваться, после броска возьмите кубик и бросьте его снова. Применяется результат второго броска, даже если он хуже первого. Вы не можете перебросить кубик более одного раза, если только это явно не указано в правилах.

Спутники

По ходу приключения может наступить момент, когда к группе в качестве спутника присоединяется ранее не задействованный в игре герой. Игрок с руной берёт карту этого героя и выкладывает её рядом с картой своего героя.

После того как все остальные герои сделали ход, игрок с руной делает ход за спутника. После выполнения броска на действия, все кубики, кроме одного, следует повернуть так, чтобы на них было значение 1 — спутники, в конце концов, всего лишь малозначительные участники этой истории.

Спутники не могут пользоваться кубиками судьбы, получать известность и умения, подбирать сокровища. В конце раунда спутник переходит к следующему игроку вместе с руной Тзинча. Если возникает непредвиденное событие или передышка, спутник убирается из игры, потому как уходит искать собственное предназначение.

Оглушение

У некоторых атак в значении урона стоит «Оглушение».

Вместо нанесения ран, они оглушают свою цель.

Если оглушён противник, положите рядом с ним маркер оглушения. Противники с маркером оглушения не выполняют действий в фазу противника. По окончании фазы противника уберите с них все маркеры оглушения.

Если оглушён герой, вместо маркера раны положите на карту этого героя маркер оглушения. Если для него нет места, то маркер игнорируется, не оказывая никакого эффекта — атака оглушением не способна нанести герою тяжёлое ранение.

Маркеры оглушения влияют на ваш бросок на действия подобно маркерам ран, но по окончании вашего хода все маркеры оглушения с карты вашего героя снимаются.

Каждый раз, когда оглушённая миниатюра получает рану, переверните её маркер оглушения другой стороной, превратив тот в маркер раны.



Маркер
оглушения

Ограничения по противникам

Если вы по какой-либо причине не можете выставить столько противников, сколько предписано, например, из-за недостатка места или потому что все миниатюры уже выставлены на игровую доску, то лишние противники не выставляются, и происходит непредвиденное событие.

Сила амулета

Если у вас имеются любые части амулета, вы можете воспользоваться мощностью каждой из них один раз в ходе каждого испытания, чтобы сделать следующее:

В начале вашего хода, до выполнения броска на действия, излечить D3 ран вашего героя. Если ваш герой тяжело ранен, установите его в текущем зале до того, как излечивать раны.

Перебросить любой кубик из вашего броска на действия до того, как совершите первое действие.

Перебросить любой кубик судьбы (если вы игрок с руной) до того, как убрать лишние.

Сокровища башни

Вы можете передавать карты сокровищ другим игрокам до того, как выполнить бросок на действия, если ваши герои соприкасаются. Вы также можете передавать карты сокровищ любому игроку во время передышки.

У героя может быть не более четырёх карт сокровищ. Если на конец фазы у вас оказалось более четырёх карт сокровищ, вы должны вернуть в колоду лишние, чтобы карт осталось не более четырёх.

Неудавшееся приключение

Если все герои одновременно тяжело ранены, или вы, открыв последнюю карту исследования, так и не отыскали главный зал, то испытание не пройдено! Герои излечиваются, готовясь снова пройти испытание или попробовать другое.

ДРУГИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

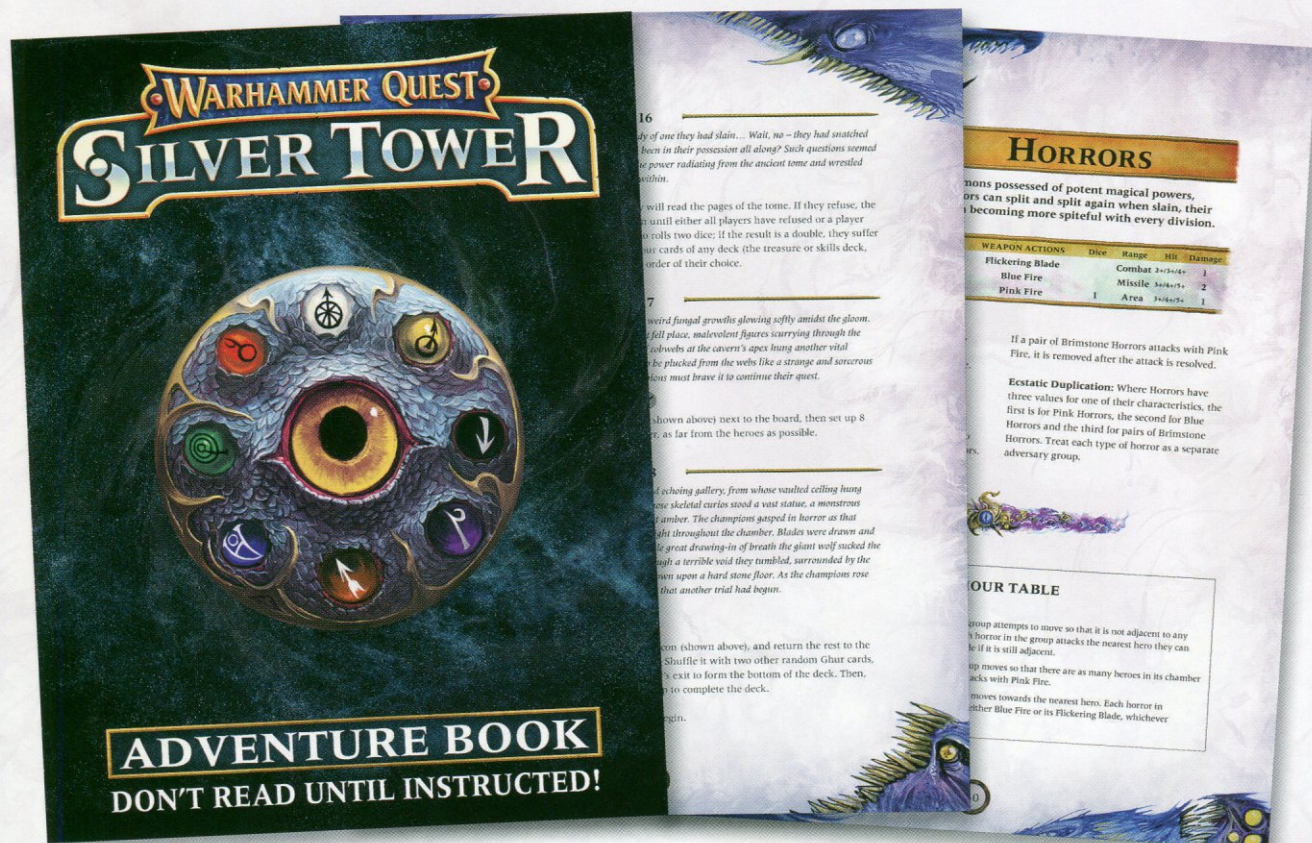
Книга приключений является вашим руководством в странствии по Серебряной башне. В её разделах описываются приключения героев, когда те сталкиваются с обитателями этого странного места и выполняют довольно странные задания, которые ставят перед ними Долговязый Призыватель и его приспешники. Однако книга содержит не только это...

НОВЫЕ ГЕРОИ

Книга приключений содержит карты ещё для четырёх героев из линейки миниатюр *Вархаммер Эпоха Сигмара*. Если у вас есть эти миниатюры, вы можете использовать их в ваших играх *Вархаммер Квест: Серебряная башня*.

ДИКОВИННЫЕ ПРОТИВНИКИ

В книге приключений также есть четыре новых противника из линейки *Вархаммер Эпоха Сигмара*, как и правила, позволяющие использовать их в игре, если у вас есть желание встретиться с новыми вызовами.



ПРОДОЛЖАЮЩИЕСЯ ПОИСКИ

ГРУППЫ ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ

Ход продвижения героев по башне определяется по собранным ими частям амулета. Если вы хотите играть игру в составе разных групп, вам просто нужно вести учёт, какие части амулета добыла каждая из групп. По ходу прохождения приключения игроки могут меняться: если игрок, у героя которого имеется часть амулета, отсутствует, передайте его часть амулета другому игроку на время текущего испытания, или пока не вернётся настоящий владелец части амулета.

РАЗВИТИЕ ГРУПП

Отряд приключенцев может меняться от испытания к испытанию, когда герои объединяют силы или расходятся своими путями. У вас нет необходимости по ходу вашего приключения использовать того же самого героя, но важно вести учёт, какие умения и сокровища достались каждому из героев, чтобы следующее испытание герои начали с теми же картами, даже если ими будет управлять другой игрок. Имейте в виду, что ваш герой связан своим приключением, и если вы начнёте новое приключение, то не сможете прихватить с собой его умения и сокровища!

Вархаммер Квест Мой герой



Усовершенствуйте своё приключение с помощью сопутствующего мобильного приложения

Вархаммер Квест: Мой герой.

Пользуйтесь этим удобным цифровым помощником для игры многими героями, учёта сокровищ и полученных новых умений, и отслеживания вашего продвижения в исследовании Серебряной башни.



KNIGHT-QUESTOR

WEAPON ACTIONS

	Range	Hit	Damage
Warblade (1+)	Combat	3+	2
Thundercharged Strike (6+)	Combat	3+	3

Guard Stance (3+): Put the hero dice here until the end of round. While it is there, your Save is 3+ rather than 4+.

Challenge (2+): Pick an adversary and move towards you. If you spent a hero dice with a score up to 3 adversaries instead.

TRAITS: The Knight is Celestial and Unyielding. Celestial and Unyielding gives a 6, gain 1 Renown.

RENOWN: If any of your allies are slain, you lose 1 Renown.

AMULET OF FURY

When called upon, a raging fire spirit flows from this amulet and into the wearer's weapon.

You can channel the power of the amulet immediately after you wound an adversary. Roll four dice. For each dice that scores a 5 or 6, the adversary suffers another wound. If the adversary has no wounds, discard this card.

ONE STEP AHEAD

Such is your insight into war that you know what your enemies will do before ever they do it.

Once per turn, you can increase or decrease the result of a behaviour roll by 1.

If your hero is **celestial**, you can increase or decrease it by up to 2 instead.

Рыцарь-квестор

Рождённые для войны разрядами божественных молний, Грозорождённые Вечные являются воинами-мстителями. Каждый из них — могучий герой, преобразованный Богом-Королём Сигмаром в живое оружие против сил Хаоса. Вооружённые, облачённые в сияющую броню из сигмарита, наполненные божественной энергией, Грозорождённые быстрее, сильнее, значительно отважнее и куда выносливее даже величайших представителей смертных. В лице этих воинов Рабы Тьмы получили врагов, не похожих на кого бы то ни было, и в огромных количествах гибли от их мелькающих клинков. Даже среди величественных Грозорождённых Вечных встречаются те, чьи деяния выделяются из массы, будучи истинно выдающимися. Таких чемпионов именуют Рыцарями-квесторами, и они дают клятву служить щитом, защищая обитателей Владений Смертных от бесчинств Хаоса. На плечи этих героев выпадает выполнение важных миссий во имя Сигмара. Они странствуют по мирам и за их пределами для уничтожения ужасных врагов или добывания мистических артефактов, мощь которых способна повлиять на ход войны. Легенда гласит, что именно такие поиски и привели Рыцаря-квестора в безумный лабиринт Серебряной башни.





Ищущий Смерти Огненный Убийца

Об Ищущих Смерти говорят, что каждый взмах их топора опалает воздух, что они с каждым боевым кличем извергают сияющую лаву, и в их зоре пылает ярость кузнечного горна. Этот наводящий ужас воин-дуардин носит на мускулистом теле вколотые молотом руны из драгоценного ур-золота, которые сияют колдовской силой. Ради слитков этой драгоценной субстанции Ищущие Смерти и предпринимают свои поиски. В Эпоху Мифов бог Огненных Убийц Гримнир сражался в титаническом бою и раскололся на бесчисленные фрагменты ур-золота. Именно эти фрагменты неустанно разыскивают Огненные Убийцы, которые, покидая родные магматические крепости в Акши, по всем Владения Смертных сражаются с теми, кого считают достойными. Они вовсе не наёмники, не имеющие понятия о чести, но религиозные воины, верные своему слову. Для них никакая награда не является стоящей, если она получена бесчестным способом. Поэтому Огненные Убийцы дают внушительные обязывающие клятвы, которые стремятся сдержать любой ценой. Несомненно, именно клятва вынудила Ищущего Смерти покинуть своё жилище и в итоге привела в противоестественные владения Долговязого Призывателя.

Выдающийся Боевой Жрец

Бог-Король Сигмар является маяком надежды для народа Владений Смертных, окружённых со всех сторон врагами. Религия его воинственна, ибо таково требование времени, и все его священнослужители являются воинами. Выдающийся Боевой Жрец — это одновременно и религиозный воин, вооружённый молотом, и фанатичный проповедник священного слова Сигмара. Этот отважный смертный мужчина призван защищать верующих в Сигмара от Хаоса. Этот долг жрец намерен исполнять с самоотверженной решительностью до последнего своего вдоха, и его вера и усердие не остаются без вознаграждения. Боевому Жрецу дарована сила призывать божественный свет Сигмара. При помощи этого священного сияния он отгоняет исчадий Хаоса, выжигая их скверну пылающим светом даже в тех случаях, когда излечивает в бою раны своих товарищей. Этот святой воин сражается не в одиночку: рядом с ним всегда присутствует благородный грифо-пёс. Сей преданный зверь — отважный и свирепый — является подходящим спутником для Выдающегося Боевого Жреца. Грифо-пёс всегда готов к битве с порченными слугами Хаоса и при необходимости отдаст жизнь за своего хозяина.





Присягнувший Тьме Вождь

Не все приходят к Серебряной башне, чтобы сражаться с силами Хаоса. Некоторые, подобно суровому харизматичному Вождю, присягнувшему тьме, вместо этого стремятся заслужить благосклонность Тёмных богов. Среди всеобъемлющего ужаса владений Хаоса выживает только сильный и беспощадный. От прочих вскоре остаются лишь обветренные кости, крошащиеся в порошок под железной поступью тех, кто служит Тёмным богам. Лишь через выдающиеся деяния можно достичь подлинной мощи, а те, кто совершает величайшие злодеяния, возвышаются до управления боевыми отрядами и даже целыми племенами. Присягнувший Тьме Вождь ступил на путь к славе. Каждый его поступок направлен на обретение благосклонности богов. Этот свирепый воин уничтожал могучих соперников, побеждал огромных зверей и искоренял оазисы порядка и света, где бы они ему не попадались. Перед каждой битвой он даёт внушительную клятву тому или иному из богов Хаоса, вымаливая их дары в обмен на свои жестокие подношения. Именно этот извилистый путь, ведущий к возвышению или проклятию, привёл Присягнувшего Тьме Вождя к Серебряной башне, где тот либо завоюет благосклонность демона, либо погибнет.

Сэйх Туманная Ткачиха

Скрытая за переплетением иллюзий, Сэйх Туманная Ткачиха направляет мысли противника против него самого. Мало что известно об этом зловещем персонаже, за исключением того, что родом она с Улгу, таинственного Владения Тени. Кого она называет повелителем, кого считает другом или врагом — всё это остаётся тайной для тех, кто сражается с ней рядом, как и самые фундаментальные мотивации её поступков. С уверенностью известно одно: Сэйх Туманная Ткачиха является могущественной чародейкой. Перемещаясь внутри кружащегося колдовского тумана, Сэйх по собственной воле то ускользает из вида, то возникает вновь, вызывая смятение и паранойю у тех, кто вызвал её гнев. Враги безрезультатно гоняются за ней, наугад нанося неуклюжие удары своим оружием, и погибают от её незримо действующей мощи. Некоторые, будучи дезориентированы, падают прямо на кончики клинков; иные яростно раздирают собственные тела, отрывая от них куски, или испекают своих товарищей магическими разрядами, оказавшись во власти жестоких иллюзий Туманной Ткачихи. Посреди учиняемой бойни аэльфская чародейка остаётся неестественно невозмутимой, представляя собой глаз бури в центре тайфуна иллюзорного ужаса и жестокого кровопролития.





Осколок Тенебраэль

Осколок Тенебраэль излучает стойкую смертельную угрозу. В легендах говорится, что он является существом тьмы и страха, однако, за исключением этого, они никак не согласуются между собой. Ему приписывают несогласующийся набор умений. Некоторые говорят, что Осколок способен по собственной воле перемещаться в тенях, в мгновение ока преодолевая вкраплённые во тьму участки света. Другие утверждают, что он способен окутывать себя сумраком или превращаться в живой дым, который обтекает клинки его противников. Ломание мечей голыми руками, пробивание грудных клеток для раздавливания бьющихся сердец и даже убийство одним лишь холодным взглядом: все эти ужасающие особенности кое-кто приписывает Осколку Тенебраэль, в то время как некоторые вовсе отрицают сам факт его существования. Какой бы ни была правда, Осколок несомненно является убийцей высочайшего мастерства. Невообразимо быстрый, сверхъестественно подвижный и зловеще беззвучный, Осколок Тенебраэль со скоростью мысли оказывается рядом со своими жертвами, отнимая их жизни с равнодушной эффективностью. Никто не знает, является ли он наёмным убийцей, или шпионом, или просто вселяющей ужас силой природы, однако попытка встать на пути Осколка Тенебраэль ведёт к неминуемой смерти.

Обитатели Серебряной башни

Неестественные залы и коридоры Серебряной башни служат логовом для несметного числа чудовищных созданий. За каждым углом или кристаллической винтовой лестницей пленники Долговязого Призывателя могут натолкнуться на ужасающих врагов, подобных которым ранее никогда не видели. Тзинч находит удовольствие в бесконечной вариативности, а потому обитатели Серебряной башни бесчисленны и многообразны, как переливающиеся песчинки всех побережий Владений Смертных. Столь велика их численность, что о многих Долговязый Призыватель и вовсе позабыл, предоставив им свободно скитаться по башне. Любые попытки осмыслить изобилие необычных существ, которыми, по слухам, кишит Серебряная башня, могут привести разум смертного к безумию.

Колдовская сила Долговязого Призывателя такова, что он способен открывать порталы в любое из Владений Смертных. Отовсюду, от Акши до Гирана, демон-чародей вытаскивает тех, кто ему понравился. Дикие звери и чародейские культы рассеяны по вечно изменяющейся Серебряной башне, чтобы защищать запретные тайны и необычные сокровища Долговязого Призывателя.





В Серебряной башне есть и демоны, огромные толпы созданий Тзинча, подчиняющихся воле Долговязого Призывателя. Серебряная башня от основания до крыши заполнена колдовскими говорунами, грибообразными изрыгателями гнили, пикирующими крылатыми охотниками и многими прочими.

Здесь также скрывается бесчисленное количество смертных служителей Изменяющего Пути. Сказывают об огроидах-колдунах, которые при Долговязом Призывателе играют роль верховных жрецов. Эти громадные чудовища повелевают культистами и звериными стаями, которые обитают внутри Серебряной башни, задействуя их в ритуалах и бросая в бой для развлечения своего переменчивого повелителя.

Не все обитатели башни оказались здесь по воле Призывателя. В тёмных уголках, словно грибы, размножились зеленокожие захватчики, раскидывающие свои сети, чтобы в них запутались неосторожные, которых потом можно сожрать. Встречаются и магические существа — изменчивые олицетворения самой башни. Эти причудливые существа не подчиняются никому, за исключением Серебряной башни, и в зависимости от собственной прихоти способны помочь или помешать продвижению.

ДОЛГОВЯЗЫЙ ПРИЗЫВАТЕЛЬ

Долговязый Призыватель — демон-чародей ужасающей мощи — получает наслаждение от пыток и обмана. Снизойти же до битвы лично он готов лишь ради самых достойных противников.



ОРУЖИЕ	Кубы	Область	Попадание	Урон
Искривляющий клинок-язык	1	Бл. бой	2+	1
Жгучий искривляющий огонь	D6	Метание	3+	D3
Адское пламя	D3	Площадь	4+	1

Искривляющий клинок-язык: Если ваш герой ранен искривляющим клинком-языком, до начала следующей фазы противника вы не можете использовать никакие карты умений.

Повелитель башни: Долговязого Призывателя нельзя оглушить. Если он повержен, то герой, который нанёс ему смертельный удар, получает D3 очков известности вместо 1, а все остальные герои по 1 очку известности.

Изменчивый нрав: Если Долговязый Призыватель получил 6 или более ран, вычитайте 2 из результатов любых бросков по его таблице поведения (до минимального значения 1).

Существо перемен: Каждый раз, когда Долговязый Призыватель получает от атаки любое количество ран, вы должны убрать кубик героя с наибольшим результатом с карты осуществившего атаку героя.

ТАБЛИЦА ПОВЕДЕНИЯ

D6 Действия

- Призыв прислужников:** Установите у ближайшего портала Розовый ужас, а вторым замените Долговязого Призывателя. Они могут совершать действия, если в эту фазу Розовые ужасы ещё не отыграли. Затем установите Долговязого Призывателя в этом же зале, но как можно дальше от любых героев.
- Непредсказуемая ярость:** Долговязый Призыватель убирается с игровой доски, затем каждый из игроков бросает кубик. Установите Долговязого Призывателя в соприкосновении с героем, игрок которого выбросил наименьший результат (одинаковые результаты перебрасываются). Долговязый Призыватель атакует этого героя искривляющим клинком-языком.
- Мыслебуря:** Долговязый Призыватель перемещается как можно дальше от героев. Затем игрок с руной бросает два кубика и берёт маркеры оглушения в количестве, равном большему из выпавших чисел. Он кладёт по одному маркеру на карты своих героев, затем передаёт оставшиеся маркеры игроку слева, который делает то же самое. Продолжайте в том же духе, пока все маркеры не будут распределены.
- Огонь перемен:** Снимите Долговязого Призывателя с игровой доски и установите на портале, который находится дальше всего от его прежнего местоположения, но в этом же самом зале. После этого он атакует ближайшего к нему героя жгучим искривляющим огнём, даже если герой находится в соприкосновении с ним или ему не видим! Если этот герой получает тяжёлое ранение, его игрок должен сбросить одну случайным образом выбираемую карту умений и взамен взять верхнюю карту из колоды умений.
- Бушующий ад:** Долговязый Призыватель перемещается так, чтобы в одном с ним зале оказалось как можно больше героев. Затем атакует адским пламенем.
- Повелитель судеб:** До начала следующей фазы противника поместите все пять кубиков судьбы на руну Тзинча. В следующую фазу судьбы их использовать нельзя. Затем Долговязый Призыватель атакует адским пламенем.

ФАМИЛЬЯРЫ

Эти крохотные причудливые создания являются физическим воплощением первозданных магических энергий, пронизывающих Серебряную башню. Их поведение необычно, а присутствие способно принести героям пользу, хотя чаще является проклятием.

Фамильяры — это не противники. Они не могут перемещаться или атаковать, и не могут быть целями для атак. Вместо этого они воздействуют на героев и противников так, как описано на задней обложке этой книги. Во время передышки все непойманные фамильяры убегают и снимаются с игровой доски.

Противники могут перемещаться через фамильяров. Герой может встать на поле с фамильяром, но на этом его перемещение заканчивается, и он должен попытаться его поймать. И вам, и игроку слева от вас нужно бросить кубик.

Если ваш результат меньше, фамильяр сбегает и проклинает вас. Уберите его с игровой доски, а затем отыграйте насланное им проклятие. В противном случае, вы поймали фамильяра. Перенесите его на карту вашего героя. Вы можете использовать его дар, убрав фамильяра с карты. Одновременно на карте героя может находиться только один фамильяр — поймав второго, вы отпускаете первого.

Одновременно на игровой доске может находиться лишь один фамильяр каждого вида (не учитывая тех, что уже пойманы). Если миниатюра фамильяра, который появляется в результате Последствий судьбы, уже есть на игровой доске, вторая миниатюра не выставляется. Если в момент появления фамильяра обе его миниатюры уже находятся на картах героев, игрок с руной выбирает, какую из них убрать с карты героя и установить на игровой доске согласно полученной инструкции.



Шутник

Это высокомерное существо убеждено, что является одним из огромного количества внушающих ужас Владык Перемен Тзинча. Шутник верит в собственное всемогущество и получает удовольствие, изливая пространные монологи о собственных злобных замыслах на тех, кто его слушает.

А ещё он обожает донимать загадками, угрожая наложить ужасное проклятие на тех, кому не удастся дать на них правильный ответ.



Клякса

Клякса, представляющий собой ходячую книгу запретного знания, является наиболее непостоянным среди фамильяров. Необычное свечение и убогий почерк, покрывающий его страницы, перетекает и меняется время от времени, а самые тёмные тайны мироздания выплывают, словно выползшие на поверхность черви, прежде чем вновь затеряться под ворохом тарабарщины и банальностей.



Надоеда

Легенды гласят, что Надоеда — самое раздражающее существо среди всех без исключения обитателей Серебряной башни. Он в любой момент может вылезти откуда угодно, издавая запах тухлятины и идиотское пронзительное верещание. Нет тех, кого бы не довело до ярости идиотское приставание этого назойливого рыбообразного существа.

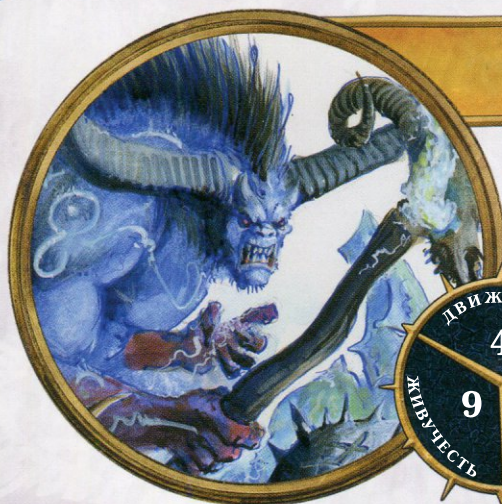


Пуг

Пуг — сердитый и обидчивый мелкий бес. Быстроногий и вороватый, он носится по потайным ходам Серебряной башни, прибирая к рукам любые блестящие предметы, попадающиеся на глаза. Всё что понравится Пугу, он считает своим, и многим могучим воинам приходилось вести долгую и унижительную погоню, когда этот бормочущий мелкий чёрт хватал их сокровища и пускался наутёк.

ОГРОИД-КОЛДУН

Огроид-колдун, сочетающий в себе звериную мощь и свирепость с тёмными мистическими силами, является коварным и смертоносным противником.



ОРУЖИЕ	Кубы	Область	Попадание	Урон
Здоровенные кулаки	2	Бл. бой	2+	D3
Огромные рога	1	Бл. бой	6+	3
Раздвоенные копыта	1	Бл. бой	4+	2
Сверкающее пламя	D3	Метание	4+	D3

Подавляющая мощь: В начале фазы противника уберите с Колдуна маркер раны и все маркеры оглушения. Если он повержен, то герой, который нанёс ему смертельный удар, получает D3 очков известности вместо 1, а все остальные герои по 1 очку известности.

Могучее тело: Колдун способен перемещаться через поля, занятые героями. Когда такое происходит, игрок героя бросает кубик. Если

результат меньше значения Спасброска героя, герой получает рану и оглушается.

Сильный гнев: Получив 9 ран, колдун не погибает, а впадает в ярость. Уберите от него все маркеры ран. Он будет убит, если получит ещё 9 ран. А до той поры для бросков по его таблице поведения используйте один кубик вместо двух.

ТАБЛИЦА ПОВЕДЕНИЯ

2D6 Действия

- 1-2 **Бычий наскок:** Колдун перемещается в сторону самого дальнего от него героя, до которого он способен пройти, по ходу двигаясь так, чтобы, по возможности, пройти по большему числу полей, занятых героями. Затем он атакует ближайшего героя своими огромными рогами. За каждое пройденное им поле прибавляйте по 1 к его броску на атаку.
- 3-4 **Звериная ярость:** Колдун перемещается в сторону ближайшего героя, а затем атакует его здоровенными кулаками. После этого бросайте кубик. При результате 1, 2 или 3 установите соответствующее число Тзаангоров у ближайшего к чародею портала. Они могут совершать действия, если в эту фазу Тзаангоры ещё не отыграли.
- 5-6 **Тайное нападение:** Если Колдун не видит ни одного героя, отыграйте взамен действие по броску 1-2. Иначе, если Колдун не находится в соприкосновении с каким-либо героем, он атакует каждого героя, которого может видеть, сверкающим пламенем. В противном случае он атакует каждого соприкасающегося героя раздвоенными копытами.
- 7-9 **Огненный разряд:** Если Колдун не видит ни одного героя, отыграйте взамен действие по броску 3-4. Иначе, если Колдун не находится в соприкосновении с каким-либо героем, он атакует ближайшего сверкающим пламенем. Из огня выпрыгивают резвящиеся демоны: если герой получил 3 раны, установите в соприкосновении с ним Розовый ужас, если 2 — Голубой ужас, если 1 — пару Серных ужасов. В противном случае он атакует каждого соприкасающегося героя раздвоенными копытами.
- 10-12 **Излечивающее заклинание:** Бросайте D3. Каждый противник на игровом поле, включая Огроида-колдуна, излечивает выпавшее число ран. Затем, если Колдун не находится в соприкосновении с каким-либо героем, он атакует ближайшего сверкающим пламенем. В противном случае он атакует каждого соприкасающегося героя раздвоенными копытами.

СКАВЕН-СМЕРТОБЕГ

Этот хитроумный незванный гость проник в башню, выполняя заказ на убийство. С помощью отравленного клинка и маскирующей магии он стремится сразить свою цель.



ОРУЖИЕ	Кубы	Область	Попадание	Урон
Протыкатель	3	Бл. бой	3+	1
Кровавый клинок	1	Бл. бой	3+	D6
Искривляющие сюрикены	1	Метание	2+	1
Дымная бомба	2	Площадь	4+	Огл.

Помеченный для убийства: При выставлении Скавена каждый игрок бросает кубик. Герой, игрок которого выбросил самый меньший результат (одинаковые результаты перебрасываются), становится намеченной жертвой Смертобега... на время.

Смертоносный ассасин: Смертобега нельзя оглушить. Если он повержен, то герой, который нанёс ему смертельный удар, получает D3 очков известности вместо 1, а все остальные герои по 1 очку известности.

Дело сделано: Если намеченная жертва Смертобега тяжело ранена, прибавляйте 3 к результату, когда вы делаете бросок по его таблице поведения.

Иллюзорный двойник: Хотя в комплекте 2 одинаковые миниатюры, есть лишь единственный Смертобег, который обладает сверхъестественной способностью находиться в двух местах одновременно. Если одна из миниатюр убита, пока вторая по-прежнему остаётся на игровой доске, бросайте кубик. При результате 1, 2 или 3 убитая модель является иллюзией — уберите её, но герой не получает известности. При результате 4, 5, или 6 это настоящий Смертобег, поэтому убирайте обе миниатюры. Если в момент хода Смертобега на игровой доске находятся обе миниатюры, то случайным образом определите, которая из них настоящий Смертобег, а вторую уберите вместе с её маркерами ран.

ТАБЛИЦА ПОВЕДЕНИЯ

D6 Действия

- 1–3 **Убийство:** Смертобег перемещается в направлении своей намеченной жертвы. Затем, если позволяет дистанция, он атакует её кровавым клинком. В ином случае он атакует каждого героя, которого способен увидеть, или протыкателем, или искривляющими сюрикенами, в зависимости от дальности. Игрок с руной определяет порядок, согласно которому Смертобег атакует героев.
- 4–6 **Быстрый удар:** Установите вторую миниатюру Смертобега как можно ближе к первой, с тем же количеством ран, что и у первой. Вторая миниатюра перемещается таким образом, чтобы войти в соприкосновение с наибольшим количеством героев, затем атакует каждого героя в соприкосновении протыкателем.
- 7+ **Стремительный уход:** Смертобег атакует дымной бомбой. Затем он перемещается таким образом, чтобы оказаться как можно дальше от любого из героев. Затем каждого героя, которого он может увидеть, Смертобег атакует искривляющими сюрикенами. Если Смертобег не может увидеть никого из героев, он скрывается в тених и убирается с игровой доски.

ТЗААНГОРЫ



Облик этих свирепых птицеподобных существ был изменён, чтобы больше радовать глаз Тзинча. Они сражаются со скоростью и жестокостью неконтролируемых изменений.



ОРУЖИЕ	Кубы	Область	Попадание	Урон
Грубый клинок	2	Бл. бой	3+	1
Ужасный клюв	1	Бл. бой	4+	1

Тзаангор с двумя клинками: Выполняя бросок для атаки грубым клинком этой модели, используйте 4 кубика вместо двух.

Тзаангор со щитом: Живучесть этого Тзаангора с 5 повышается до 7.

Тзаангор с двуручным топором: Грубый клинок этого Тзаангора наносит урон 2 вместо 1.

Голодный до крови: Если Тзаангор наносит герою любое количество ран грубым клинком, он сразу атакует этого же героя ужасным клювом.



ТАБЛИЦА ПОВЕДЕНИЯ

D6 Действия

- 1 Кровавый пир:** Каждый Тзаангор перемещается в сторону наиболее раненного героя из тех, до которых может дойти, или в сторону ближайшего героя, если не может дойти ни до кого. Затем каждый Тзаангор атакует грубым клинком, если позволяет дистанция.
- 2-4 Дикая атака:** Каждый Тзаангор перемещается в сторону ближайшего героя. Затем каждый Тзаангор атакует грубым клинком, если позволяет дистанция.
- 5-6 Атаковать сильнейшего:** Каждый Тзаангор перемещается в сторону наименее раненного героя из тех, до которых может дойти, или в сторону ближайшего героя, если не может дойти ни до кого. Затем каждый Тзаангор атакует грубым клинком наименее раненного героя в пределах досягаемости.

ГРОТЫ-ТОРОПЫГИ

Тёмные глубины Серебряной башни населяют гrotы-торопыги. Это существа хитрые, стайные, чем-то напоминающие паукообразных, а их яд и сети сулят гибель неосторожным.



ОРУЖИЕ	Кубы	Область	Попадание	Урон
Стабба	2	Бл. бой	5+	1
Охотничий лук	1	Метание	4+	1

Грот с двумя стаббами: Выполняя бросок для атаки стаббой этой модели, используйте 4 кубика вместо двух. Она не может атаковать охотничим луком.

Грот со стаббой и охотничим луком: Этот Грот может атаковать как стаббой, так и охотничим луком.

Грот со стаббой и копьём: Стабба этого Грота наносит урон 2 вместо 1. Грот не может атаковать охотничим луком.

Подлые лицемеры: Каждый раз, когда Грот атакует героя, прибавляйте к результату броска на атаку по 1 за каждый маркер оглушения на карте героя.



ТАБЛИЦА ПОВЕДЕНИЯ

D6 Действия

- 1-2 **Опугаем их:** Каждый Грот перемещается в сторону ближайшего героя. Затем для каждого героя бросается кубик. Если результат больше числа Гротов, которые находятся в соприкосновении с героем, то тот уклоняется в сторону, в противном случае герой попадает в паутину и оглушается. Затем каждый Грот атакует ближайшего героя тем оружием, область действия которого позволяет это сделать.
- 3-4 **Время охоты:** Каждый Грот, вооружённый охотничим луком, пытается переместиться так, чтобы не находиться в соприкосновении с каким-либо героем, но при этом видеть хотя бы одного. Все прочие Гроты перемещаются к ближайшему герою. Затем каждый Грот атакует ближайшего героя тем оружием, область действия которого позволяет это сделать.
- 5-6 **Сматываемся:** Бросайте кубик для каждого Грота поочередно. Если выпадет 6, то Грот скрывается в тених и снимается с игровой доски. Каждый раз, когда Грот сбегает, прибавляйте 1 к результату оставшихся бросков (до максимального значения 6): если уж один грот решил, что пришло время сматываться — общая паника не замедлит себя ждать. Затем оставшиеся Гроты атакуют ближайшего героя тем оружием, область действия которого позволяет это сделать.

УЖАСЫ

Являясь демонами внушительной магической силы, ужасы способны, будучи уничтожены, делиться снова и снова, и с каждым разом их облик становится всё более злорадным.



ОРУЖИЕ	Кубы	Область	Попадание	Урон
Мерцающий клинок	2	Бл. бой	2+/3+/4+	1
Голубой огонь	1	Метание	3+/4+/5+	2
Розовый огонь	1	Площадь	3+/4+/5+	1

Розовый ужас: Когда Розовый ужас уничтожен, замените его Голубым ужасом, а затем разместите как можно ближе к нему вторую модель Голубого ужаса.

Голубой ужас: Когда Голубой ужас уничтожен, замените его парой Серных ужасов.

Пара Серных ужасов: Герои не получают известность за уничтожение пары Серных

ужасов. Если пара Серных ужасов атакует розовым огнём, уберите её после отыгрыша этой атаки.

Восторжённое удваивание: У характеристик Ужасов три значения: первое — для Розовых ужасов, второе — для Голубых, третье — для Серных ужасов. Каждую разновидность Ужасов считайте отдельной группой противников.



ТАБЛИЦА ПОВЕДЕНИЯ

D6 Действия

- 1–2 **Языки голубого пламени:** Каждый Ужас из группы пытается переместиться так, чтобы не находиться в соприкосновении с каким-либо героем, но при этом видеть хотя бы одного. Каждый Ужас из группы атакует ближайшего видимого героя голубым огнём, а если герой находится в соприкосновении, то мерцающим клинком.
- 3–4 **Пылающий вихрь:** Каждый Ужас из группы перемещается так, чтобы оказаться в зале с наибольшим количеством героев. Затем каждый Ужас из группы атакует розовым огнём.
- 5–6 **Злобный наскок:** Каждый Ужас в группе перемещается к ближайшему герою. Затем каждый Ужас из группы атакует ближайшего героя голубым огнём, а если герой находится в соприкосновении, то мерцающим клинком.

КАЙРИКИ-ПОСЛУШНИКИ

Отмеченные Искривляющим Пути за свою хитрость и преданность, эти культисты-воины сражаются мечом, колдовством и ужасающим фанатизмом.



ОРУЖИЕ	Кубы	Область	Попадание	Урон
Проклятый клинок	2	Бл. бой	4+	1
Колдовская молния	1	Метание	3+	1

Мощный разряд: Если при броске на атаку колдовской молнией выпало 6, наносимый ей урон удваивается.

Кайрик-адепт: Колдовские молнии Кайрика-адепта наносят урон 2 вместо 1.

Послушник со щитом: Живучесть этого Послушника 4 вместо 3.

Послушник с копьем: Проклятый клинок этого Послушника наносит урон 2 вместо 1.

Послушник с двумя клинками: Выполняя бросок для атаки проклятым клинком этой модели, используйте 4 кубика вместо двух.



ТАБЛИЦА ПОВЕДЕНИЯ

D6 Действия

- 1-2 **Пустим им кровь:** Каждый Послушник перемещается к ближайшему герою, а затем атакует оружием с подходящей областью действия. Затем бросайте кубик и прибавляйте к результату по 1 за каждую рану, нанесённую Послушниками. Если итог 6 или больше, установите Розовый ужас у ближайшего от игрока с руной портала. Он может выполнять действия, если в эту фазу Розовые ужасы ещё не сыграли.
- 3 **Убьём неверующих:** Каждый Послушник атакует ближайшего героя оружием с подходящей областью действия. Затем все Послушники, которые не смогли атаковать, перемещаются в сторону ближайшего героя.
- 4-5 **Некуда бежать:** Каждый Послушник перемещается к ближайшему герою, а затем атакует оружием с подходящей областью действия.
- 6 **Отходим:** Если героев на игровой доске в два раза больше, чем Послушников, каждый послушник перемещается к ближайшему portalу. Послушник, который смог встать на портал, сбегает и снимается с игровой доски. Оставшиеся Послушники атакуют ближайшего героя оружием с подходящей областью действия.

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ФАЗ РАУНДА

- 1) **Фаза судьбы:** Бросить кубики судьбы, убрать дублирующиеся, отыграть последствия.
- 2) **Фаза героя:** Каждый игрок делает ход в свою очередь. Игрок с руной ходит первым.
- 3) **Фаза противника:** Игрок с руной отыгрывает за группы противников.
- 4) **Фаза завершения:** Руна Тзинча передаётся игроку слева, затем исчезают отдалённые залы.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Исследование (1+)
Перемещение (1+)
Регенерация (1+*)

* см. стр.12

ОБЛАСТЬ ДЕЙСТВИЯ ОРУЖИЯ

Ближний бой: Целью оружия является миниатюра, находящаяся в соприкосновении.

Метание: Целью оружия является любая миниатюра, которую вы по игре можете видеть. Метательное оружие нельзя использовать, если ваш герой находится в соприкосновении с противником.

Площадь: Целью оружия являются все противники, которые находятся в том же зале, что и атакующая миниатюра. Бросок на атаку для каждого противника выполняется отдельно.

ПОСЛЕДСТВИЯ СУДЬБЫ

Когда вы убираете дублирующиеся кубики броска на судьбу, определённые результаты вызывают последствия. Если все герои находятся в начальном зале, дубликаты кубиков судьбы убираются, однако последствия не наступают.

Переменчивая судьба

Судьба даёт, судьба и забирает обратно. Если все пять кубиков убираются, каждый игрок может бросить D3 и убрать выпавшее количество ран с карты своего героя. Если на всех пяти кубиках судьбы выпало одно и то же число, каждый герой дополнительно берёт из колоды карту умения. Затем отыгрываются последствия убирания кубиков.

Непредвиденное событие

В случае, когда убираются кубики с результатом 1 или 6, происходит непредвиденное событие. Бросьте два кубика, по одному за раз. Первый будет показывать десятки, а второй — единицы. Сложите результат и прочитайте соответствующий раздел в книге приключений. Например, если у вас выпало 2, а затем 6 — вам следует прочитать в книге приключений раздел под номером 26.



Если убираются кубики с результатом 2, и у кого-нибудь из героев есть две или более карт сокровищ, установите Пуга как можно ближе к герою с наибольшим количеством карт сокровищ.

Герои не могут использовать карты сокровищ, пока в зале с ними находится Пуг.

Дар: Когда вы берёте из колоды карту сокровищ, вы можете убрать Пуга с карты героя, чтобы взять сразу 2 карты.

Проклятие: Бросайте кубик для каждой из имеющихся у вас карт сокровищ. При результате 1 или 2, верните эту карту в низ колоды.

Пуг, Клякса,
Шутник и Надоеда —
фамильяры Долговязого
Призывателя.
Правила о их воздействии
на игру ищите на стр.35
этой книги.

Если убираются кубики с результатом 3, и у кого-нибудь из героев есть две или более карт умений, установите Кляксу как можно ближе к герою с наибольшим количеством карт умений.

Герои не могут использовать карты умений, пока в зале с ними находится Клякса.

Дар: Когда вы берёте из колоды карту умений, вы можете убрать Кляксу с карты героя, чтобы взять сразу 2 карты.

Проклятие: Случайным образом выберите одну из ваших карт умений и переверните её текстом вниз до следующей передышки. Вы не можете использовать карту, пока она лежит текстом вниз.



Если убираются кубики с результатом 4, и на игровой доске есть противники с Живучестью 3 или больше, установите Шутника как можно ближе к противнику с наибольшей Живучестью.

Для героев в одном зале с Шутником, вычитайте 1 из рез. всех бросков на атаку.

Дар: Уберите Шутника с карты героя, чтобы перебросить 1 или 2 кубика после выполнения броска на действия или на судьбу.

Проклятие: Уберите D3 кубиков героя с его карты. Если такое количество кубиков убрать не получается, то вместо недостающих убираются кубики судьбы.

Если убираются кубики с результатом 5, и на игровой доске присутствуют трое или более противников, установите Надоеду у ближайшего от игрока с руной портала.

Вычитайте 1 из характеристики Движение для всех героев, пока Надоеда находится на игровой доске.

Дар: Уберите Надоеду с карты героя, чтобы без затраты кубика героя переместиться на расстояние до 3-х полей.

Проклятие: До конца раунда значение характеристики Движение вашего героя становится равной 1, а значение Подвижности равным 6+.

ЖИВУЧЕСТЬ ПРОТИВНИКОВ

Гроты-торопыги	2	Серные ужасы	1	Скавен-смертобег	13*
Кайрики-послушники	3 (4, если есть щит)	Голубые ужасы	2*	Огроид-колдун	9*
Тзаангоры	5 (7, если есть щит)	Розовые ужасы	4*	Долговязый Призыватель	9*

* Для указанных противников существуют дополнительные правила, применяемые при их гибели. Описание смотрите на соответствующих страницах.