

Сценарий "Всадники апокалипсиса"



Описание

Видно, безумные пророки были правы и все бедствия, что случались ранее – лишь предвестники грядущего конца, конца всего сущего, Конца Времён.

В каждом закоулке Терринота повисло гнетущее ощущение неотвратимых изменений.

И после небольшого затишья вот уже видны тени над горизонтом.

Четыре зловещие тени всадников...

Требования

Базовая игра + дополнение «Нерушимые узы». Рекомендованное кол-во игроков: 3-4 (можно и вдвоём, но будет сложно).

Цель

Для победы нужно за отведённое время победить Чуму, Голод, Войну и Смерть.

Механика

Игра длится 4 акта.

Первый акт – затишье перед бурей, развивайтесь, исследуйте и геройствуйте на здоровье, игнорируя изображение сюжетного события на трекаре ходов.

В конце первого акта поместите жетоны / фигурки Всадников в углы карты ([см. далее](#)).

Во втором акте Всадники начинают перемещаться в ближайшие гексы цивилизации (святилища (Смерть) / форты (Война) / деревни (Чума) / города (Голод)), оказываясь там - они порождают чёрный жетон Конца Времён:



Описание действий и нюансов передвижения Всадников описаны далее.

Встав на гекс поля, на котором есть жетон Конца Времён, или начав на нём ход, игрок, не тратя действия, должен пройти проверку случайного навыка
(до проверки возьмите и сбросьте карту навыка, посмотрев, какой это был навык - тело-ум-дух - именно такую проверку затем и нужно совершить;
если взятый навык - командный, то любую на ваш выбор, но с модификатором "-2").

- если проверка провалена, то КАЖДЫЙ герой теряет 1 карту навыка с руки (если есть) и получает 3 урона, а текущий герой дополнительно теряет 1 карту навыка с руки, получает +3 урона (итого он потеряет 2 карты и 6 жизней) **и заканчивает ход**. Если на момент провала игрок уже повержен, то новых ран он не получает и в битвы на этом ходу не вступает, однако карты навыков (если есть) – всё равно сбрасывает, равно как и другие игроки также получают урон и сбрасывают карты.
- если проверка пройдена (как минимум 1 успех), то:
 - прошедший проверку игрок переворачивает жетон на его белую сторону и забирает себе. Теперь это – жетон Нового Начала (пригодится в битве с боссом и в сюжетных событиях, см. далее);
 - прошедший проверку игрок полностью исцеляется;
 - КАЖДЫЙ игрок, включая текущего, берёт 1 новый навык на руку (до следующей тренировки можно держать на руке сверх лимита навыков);
 - прошедший проверку игрок продолжает ход, если остались действия и если его ход;Жетоны Нового Начала можно отправлять в конвертах и передавать другим героям, находясь на одном гексе поля.

Находясь на гексе с жетоном Конца Времён, предметы и способности не лечат героя от ран, а никакое действие, в том числе отдых, и никакой обмен/продажа недоступны, пока герой не пройдет проверку и не удалит жетон.

Как только 4 акт закончится или как только на карте окажется 9 жетонов Конца Времён, если всадники не побеждены, то произошёл Конец Света, герои погибли, а с ними и весь мир.

Сюжетные события

Начиная со второго акта, при наступлении 1-3 «сюжетного» хода (первые три помеченные звездами на треке ходов как сюжетные) подбросьте чёрно-белый жетон.

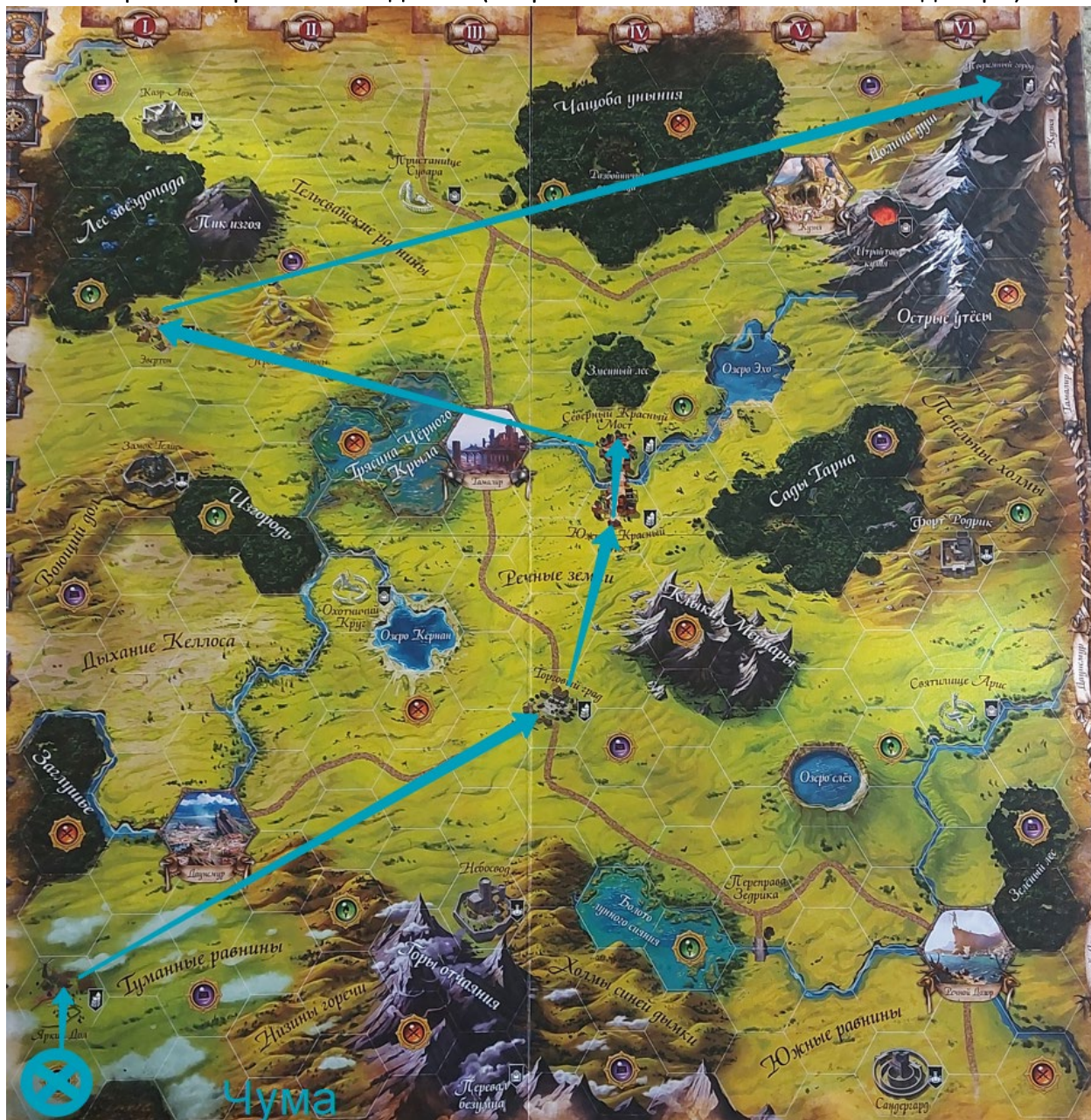
- Если выпала белая сторона:
Каждый герой, у кого есть хотя бы 1 жетон Нового Начала, получает 1 жетон накопления сил (1 сохранённое доп. действие) или 2 золотых на выбор;
- Если выпала чёрная сторона:
Каждый герой получает столько урона, сколько жетонов Конца времён размещено на карте.

При наступлении 4-го сюжетного события (предпоследний ход во втором, третьем и четвёртом акте) каждый герой получает возможность один раз за событие поменять два трофея разного типа на 1 жетон Нового Начала.

Действия Всадников

Начиная со второго акта, со второго хода (тот, что со значком сюжетной миссии), до конца игры каждый ход начинается с хода Всадников, в порядке: Чума → Война → Голод → Смерть → герои. (Порядок хода легко запомнить – с левого нижнего угла карты и по часовой стрелке).

Место старта и направления всадников (направление может измениться в ходе игры)









В ход всадника бросается 5 кубов и за каждый выпавший джокер Всадник восстанавливает 1 жизнь и двигается на 1 шаг до своей цели, на которой ещё нет жетона Конца Времён, по кратчайшему маршруту и невзирая на тип местности.

Правила передвижения Всадников

- Направление Всадника меняется, исходя из доступных ближайших целей: Всаднику нужна именно ближайшая, на которой нет жетона Конца Времён (например, Война осквернила Форт, затем выдвинулась к следующему форту, но в какой-то момент герой очистил от жетона Конца Времён форт, он снова стал ближайшим для Войны, Война направится назад к нему в свой ход);
- Если на пути равноудалено несколько таких целей, то выбирает ту, что ближе к краю карты:



- Если на пути до цели неизбежна встреча с героем, то происходит битва:



- Если героя можно обойти, не потратив больше шагов до цели, то Всадник обходит героя:



- Если на пути Всадника два героя на разных гексах, то они сами решают с кем будет сражаться Всадник:



- Если на одном гексе два героя, то сражения проходят по очереди с каждым героем, в порядке, определяемом героями. Герои в команде при этом могут использовать свои командные навыки;
- Если на гексе несколько Всадников, то сражения происходят последовательно с каждым на выбор героя/героев;
- Если герой оказался или начал ход на гексе со Всадником, то сразу начинается бой. Если при этом на гексе есть жетон Конца Времён, то герой сначала проходит проверку, а потом, если не повержен, бьётся со Всадником. Отступить от битвы со Всадником нельзя. Если Всадник победил в сражении, то он исцеляет 3 раны, сражается со следующим героем на том же гексе, если такой есть. В случае победы над всеми героями на одном гексе (или над единственным), Всадник ходит ещё раз (кидает кубы перемещения), двигаясь к своей цели и оставляя поверженного(/ных) на месте (за каждый выпавший джокер Всадник также исцеляется на 1 рану в дополнении к исцелению после битвы);
- Поверженных героев Всадник игнорирует;
- Достигнув цели, на неё немедленно помещается жетон Конца Времён, если при этом на клетке есть герой, то сначала размещается жетон Конца Времён, затем герой проходит проверку по нему и затем – сражение;
- Если у Всадника нет доступных целей (все заняты жетонами Конца Времён), то в начале своего хода он восстанавливает все жизни и пропускает ход.

Бой со Всадниками

В битве со Всадником можно использовать (сбросить) любое количество жетонов Нового Начала, имеющихся у игрока, чтобы за каждый сбросить 1 несыгранный боевой жетон Всадника (на 1 раунд) и восстановить герою 1 жизнь.

У каждого Всадника по 13 жизней и, как и у всех боссов, 7 жетонов - 6 его класса + 1 элитного бойца другого класса (см. ниже). За каждого поверженного Всадника жизни всех оставшихся повышаются на 1 (первый – 13, второй – 14, третий – 15, последний – 16).

За победу над Всадником, герой получает 3 любых трофея и бесплатное действие тренировки (обязательно).

При поражении героя игра не заканчивается, но Всадник получает ещё один ход.

Варианты игры (уровни сложности)

Сценарий рассчитан на кооперативную игру 3-4 игроков. Если победить всадников не удаётся, или если игроков меньше трёх, то вот варианты более лёгкой игры (комбинируйте при необходимости):

- Начиная с первого раунда в любом святилище можно купить жетон Нового Начала за 1 золотой, потратив 4 действия (доп. действие можно получить за счёт событий, навыков или просто сохранив с прошлого хода действием «накопление сил»);
- Снизьте начальное количество жизней Всадников до 9 (+1 за каждого поверженного);
- Игра длится 5 актов, а для поражения нужно иметь на поле 13 жетонов Конца Времён;
- После победы над героем, Всадник не получает дополнительного исцеления (только за счёт повторного хода, исцелившись на значение выпавших джокеров).

Если маршруты Всадников уже давно изучены или даже выработана идеальная стратегия, то привожу несколько вариантов для усложнения игры (комбинируйте при необходимости):

- Сместите места появления Всадников по часовой стрелке (Чума – в левом-верхнем, Война – в правом-верхнем и т.д.);
- При провале испытания Конца времён, сбрасывайте навык вне зависимости на руке он или уже изучен;
- После победы над героем, Всадник исцеляет не 3, а 5 жизней (+ исцеление за счёт выпавших джокеров, если Всадник победил всех героев на гексе и совершает ход);
- При провале испытания Конца Времён, герой повержен, а все остальные герои получают 5 ран;
- Сюжетное событие, позволяющее приобрести жетон Нового Начала требует 3 трофея разных типов + 1 золотой;
- **рекомендуется для 4-х игроков:** Первый Всадник сражается 6-ю жетонами, как элитный боец. После победы над ним, отдайте его жетон элитного бойца следующему Всаднику (в битве с ним будет уже 7 жетонов), после победы над вторым, отдайте два жетона элитных бойцов побеждённых всадников третьему и так далее. Таким образом, последний всадник будет сражаться 9-ю жетонами (5 обычных своего класса + 4 элитных от каждого класса)!

Для печати

Жетоны (различные варианты и размеры)



Карточки Всадников

Чума

Элитный. Трикстер.

Жизни:

13 + 1 за каждого поверженного Всадника.

Боевые жетоны:

6 трикстера и 1 дополнительный жетон элитного воина

1⚡ - недомогание:

2 урона

2⚡ - нескончаемость:

восстановление 3 жизни



Война

Элитный. Воин.

Жизни:

13 + 1 за каждого поверженного Всадника.

Боевые жетоны:

6 воина и 1 дополнительный жетон элитного дикаря

1⚡ - неустойчивость:

перебросить последний сыгранный/сброшенный жетон

2⚡ - ненависть:

5 урона



Голод <i>Элитный. Дикарь.</i> Жизни: 13 + 1 за каждого поверженного Всадника. Боевые жетоны: 6 дикаря и 1 дополнительный жетон элитного мистика	
1⚡ - немоощность: герой сбрасывает все щиты (если нет, то сбросить 1 любой жетон)	
2⚡ - неутолимость: восстановление 5 жизни.	

Смерть <i>Элитный. Мистик.</i> Жизни: 13 + 1 за каждого поверженного Всадника. Боевые жетоны: 6 мистика и 1 дополнительный жетон элитного трикстера	
1⚡ - незримость: герой сбрасывает 1 несыгранный жетон атаки и 1 карту навыка с руки (если есть)	
2⚡ - неизбежность: 3 урона (нельзя заблокировать)	
3⚡ - неумолимость: герой обязан забыть (сбросить) 2 изученных навыка в таком порядке: Тело → Ум → Дух.	