

VALHEIM

настольная игра

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

Оглавление

Сценарии	3
Сценарий 1: Повелитель оленей	4
Сценарий 2: Король в лесах	6
Сценарий 3: Мерзость на Болотах	8
Сценарий 4: Нежить из Болот	10
Сценарий 5: Морозные испытания	12
Сценарий 6: Морозный дракон	14
Сценарий 7: Возвращение Эйктюра	16
Сценарий 8: Так близко, и всё же...	18
Сценарий 9: Болотистые земли	20
Сценарий 10: Путь талисмана	22
Сценарий 11: Олени и озеро	24
Сценарий 12: Тайны леса	26
Сценарий 13: Земли скорби	28
Сценарий 14: Четыре острова и Мать драконов	30
Создайте свой собственный	32



Сценарии

В начале каждой игровой сессии вы должны выбрать сценарий для игры. Мы рекомендуем проходить их в порядке возрастания, однако вы можете выбирать очередность по своему усмотрению. Но помните: чем дальше вы продвигаетесь по списку сценариев, тем выше становится их сложность.

Подробную информацию о каждом Падшем и его арене можно найти на страницах 36–39 книги правил и на карте этого Падшего.

Примечание: поскольку жетоны распределяются случайным образом, вам могут встретиться алтари Падших, не задействованных в выбранном сценарии. В таких случаях считайте неиспользуемые алтари просто таинственными руинами древних времен.

Дарованные предметы

Дабы облегчить ваше полное невзгод странствие по опасным землям *Valheim*, боги наделяют вас скромным снаряжением для начала похода. Для каждого сценария указано, какие дарованные предметы (ресурсы или расходные материалы) доступны в первом раунде.

Во время подготовки

- Поместите подарочные предметы поверх колоды событий сценария в точном порядке, указанном на его странице.
- Порядок важен, так как вы получаете только по 1 подарочному предмету на каждого игрока. Например, в игре по сценарию 1 для 3 игроков подарочными предметами будут 1 монета и 2 древесины.

После первого хода каждого игрока вместо того, чтобы тянуть карту события, он берет 1 из подарочных предметов. Расходные материалы добавляются в инвентарь на вашем планшете персонажа, а ресурсы — в общий запас.



Дополнительное испытание

По умолчанию каждый раз, когда игрок собирает ресурс, тот помещается в общий запас перед домом.

Вы также можете выбрать более сложный вариант игры, в котором планированию (и обмену) придется уделять больше внимания. В этой версии любые полученные ресурсы вы храните перед собой.

Вы можете оставлять и забирать ресурсы в доме в качестве свободного действия, пока находитесь в нем.

Вы также можете обмениваться ресурсами с другими игроками на одной клетке с вами, используя действие обмена.

Чтобы совершить любое действие, требующее затрат ресурсов, вы должны иметь необходимые ресурсы перед собой или находиться в доме, если нужные ресурсы есть в общем запасе.

Помните, что для победы в игре вы должны выполнять задачи сценария последовательно и вовремя.



Сценарий 1

Повелитель оленей

История

Солнце сияет над тихим озером у вашего дома, но у самого горизонта уже сгущаются мрачные тучи. Вы чувствуете присутствие грозного Эйктюра. Легенды гласят, что рога его подобны железным ветвям, а шаг его подобен раскатам грома. Пред вами ужасающий противник, но вы должны встретить его лицом к лицу.

Давние сказания повествуют о двух оленях, имеющих тайную связь с Эйктюром. Быть может, вы сможете выманить его из укрытия, если поохотитесь на них.

Приключения ждут тех, кто наберется смелости отправиться в самое сердце северного леса, навстречу неведомым тварям и редким ресурсам. Солнце поднимается выше в небо, и вы знаете — пора выдвигаться...

Задачи

Выполните по порядку:

1. Соберите 2 трофея оленя .
2. Потратьте 1 действие у алтаря Эйктюра, чтобы призвать его.
3. Победите Эйктюра.

Осторожно

Эйктюр может быть крайне опасен, если смотрит прямо на вас, но берегитесь и его мощного удара задними ногами!

Дарованные предметы

1 монета + 1 древесина + 1 древесина + 1 камень



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Эйктюр
колоды событий и арены

Эйктюр
жетон алтаря



жетоны
оленя

Удалите

Удалите эти компоненты перед началом подготовки.



жетон алтаря
Древнего

Специальное правило

Во время подготовки уберите фрагмент поля Черный лес с алтарем, так как он не понадобится в этом сценарии. Также поместите жетон оленя  на плитки Лугов, отмеченные иконками оленя ниже.

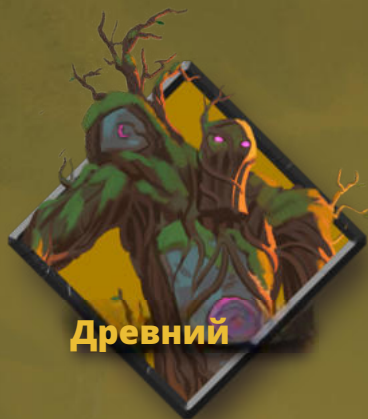
Когда вы исследуете плитку с жетоном оленя, переверните плитку и поместите  на клетку без ресурсов.

Чтобы поохотиться на оленя, потратьте 1 Действие или 2  на его клетке, чтобы бросить .

- Если выпадет  или  результат, вы успешно забираете трофей и добавляете жетон в общий запас.
- Если выпадет любой другой результат, вы ничего не получаете, и вам придется попробовать снова.

Как только первый жетон трофея будет получен, рейлинги впадают в ярость — переверните карту существа Рейлинг на сторону ветерана





Сценарий 2

Король в лесу

История

Древний, первенец леса, король в лесу, владыка над всеми живущими у его корней — это исполинское древоподобное создание, чье стройное, покрытое корой тело усеяно множеством извивающихся лоз.

Вы начинаете свой путь на краю его владений: Черный лес. Вам предстоит отыскать в лесу алтарь Падшего и призвать Древнего, чтобы сразить его. Но грейдворфы в этих землях представляют великую угрозу, и с ними нужно покончить в первую очередь.

Решитесь ли вы потратить время на исследование Лугов, дарующих временное чувство безопасности и ставших идеальным местом для сбора первых припасов? Или же вы броситесь напрямик в таинственные леса, надеясь на лучшее?

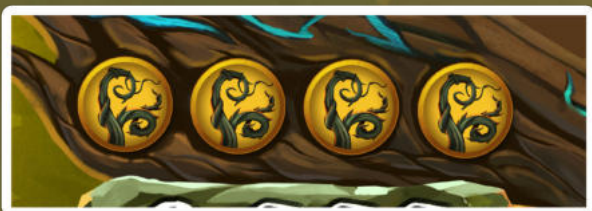
Задачи

Выполните по порядку:

1. Найдите 2 гнезда грейдворфов в Черном лесу и уничтожьте их.
2. Потратьте 1 действие у алтаря Древнего, чтобы призвать его.
3. Победите Древнего.

Осторожно

Атаки Древнего пробьют любую броню, если вы не уничтожите четыре лозы, выходящие из его плеч.



Дарованные предметы

1 древесина + 1 медовые соты + 1 камень + 1 смола



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Древний
колоды событий и арены



Лоза
жетоны



Жетон гнезда
грейдворфов



жетон алтаря
Древнего

Специальное правило

В данном сценарии, если на клетке с гнездом грейдворфов нет существ, вы можете потратить 1 Действие на этой клетке, чтобы уничтожить гнездо, если у вас есть огонь 🔥 оружие. Пометьте его как уничтоженное при помощи жетона огня. Грейдворфы не могут появиться там снова.



Гнездо
грейдворфов





Сценарий 3

Мерзость в Болотах

История

В то время как мирные Луга, окружающие ваш дом, манят задержаться и отдохнуть у костра, на острове за узким проливом разрастается зло. Мерзость — ядовитая древоподобная сущность, пожирающая землю конечностями размером со стволы деревьев, — ждет вашего вызова в Болотах. Если вам удастся одолеть это чудовище, Один непременно удостоит вас своей благосклонности.

Чтобы хотя бы добраться до него, вы должны сначала построить корабль. Земли, окружающие ваш дом, должны обеспечить вас необходимыми ресурсами. Железо, найденное в Болотах, отлично подходит для создания лучшего оружия и снаряжения, но будьте осторожны: преждевременная высадка на этих опасных берегах может стать вашей погibelю.

Задачи

Выполните по порядку:

1. Отыщите Мерзость в Болотах.
2. Победите Мерзость.

Осторожно

Атаки Мерзости могут отравить вас. Рекомендуется взять с собой медовуху сопротивления или доспехи с защитой от яда.

Дарованные предметы

1 древесина + 1 шкура + 1 камень + 1 медовуха выносливости



Компоненты сценария

Убедитесь, что эти компоненты включены в вашу игру.



Эйктюр или Древний
колода событий

Мерзость
тайл

Удалите

Удалите эти компоненты перед началом подготовки.



Тайл алтаря
Древнего и Массы костей

Все карты событий налета

Специальное правило

В этом сценарии нет Падшего, которого нужно победить.

Во время подготовки уберите тайл Болот с алтарем и тайл Черного леса с алтарем, так как они не будут использоваться в этом сценарии.

Используйте колоду карт событий Эйктюра или Древнего. Колода событий Древнего немного сложнее колоды Эйктюра. Удалите все карты набегов из выбранной колоды событий.





Масса костей

Сценарий 4

Нежить из Болот

История

Что это за запах? За ближайшим озером раскинулись зловонные земли Болот. Несмотря на отталкивающий ландшафт и пугающие опасности, вам не удастся их миновать. Масса костей — Падший этого острова — являет собой гигантскую гуманоидную массу из токсичной слизи, грязи и скелетных останков, вероятно, поглощенных из окрестных гробниц. Чтобы призвать его, вы должны поднести в жертву иссохшие кости, сокрытые в глубинах затонувших крипт на Болотах

К счастью, Луга и Черный лес, окружающие ваш дом, вам знакомы, и они должны обеспечить вас ресурсами, необходимыми для подготовки перед вылазкой на территорию Массы костей.

Задачи

Выполните по порядку:

1. Соберите 2 жетона иссохшей кости из 2 затонувших крипт в Болотах.
2. Потратьте 1 Действие у Алтаря Массы костей, чтобы призвать его.
3. Победите Массу костей.

Остерегайтесь:

Масса костей силён в ближнем бою и распространяет яд. Разумно взять с собой оружие дальнего боя и медовуху сопротивления.

Дарованные предметы

1 древесина + 1 шкура + 1 камень + 1 переброс



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Масса костей
колоды событий и арены



Жетоны
иссохшей кости



Участки
затонувших крипт



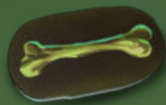
Участок алтаря
Массы костей

Специальное правило

Когда вы впервые открываете участок с затонувшей криптой, поместите случайный жетон иссохшей кости лицевой стороной вниз на это деление. Находясь на делении с затонувшей криптой, вы можете войти в неё, выполнив Свободное действие: переверните жетон иссохшей кости и немедленно начните бой с существом (существами), изображённым на обратной стороне жетона. Не забудьте применить все бонусные эффекты существ, указанные на жетоне. Победив существо (существ), вы можете добавить жетон иссохшей кости в Общий запас.



Затонувшая
крипта



Этот друг
имеет 1 автоматическое
Очко защиты.



Этот Друг
бросает 1 дополнительный
кубик урона.

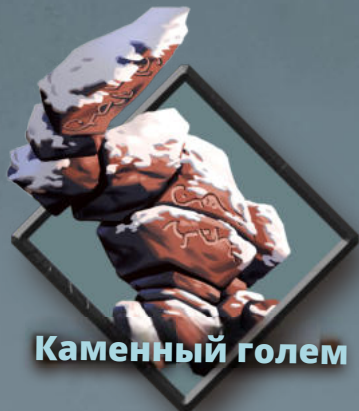


У этого Скелета
есть 1 автоматическое
очко защиты.



Вы сражаетесь с
2 Скелетами.





Каменный голем

Сценарий 5

Ледяные испытания

История

За темными морями висит иной остров — место, о котором поминают лишь шепотом. Вглядываясь в водную гладь, можно различить лишь далекие белые пики, подпирающие небосклон. Здесь одной лишь отваги будет мало; потребуется вся ваша сила, чтобы просто выжить.

Замерзшие Горы с их обледенелыми вершинами и скалистыми пещерами манят богатыми залежами серебра. Но также там обитают могучий Каменный голем и свирепые Фенринги. Один испытает вашу решимость и потребует очистить Горы от всех порождений зла.

Постройка корабля станет залогом успеха вашего похода. Готовы ли вы направить свой парус к землям, где ступала нога лишь достойнейших воинов?

Задачи

Выполните по порядку:

1. Откройте все тайлы Гор.
2. Победите всех существ в Горах.

Осторожно

Всегда остается риск, что поверженное существо вернется. Если вы оставите места их появления свободными слишком долго и враги вернуться, вам придется сразиться с ними снова.

Дарованные предметы

1 древесина + 1 шкура + 1 бронза + 1 смола



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Колода событий
Моудер



Жетон
Каменного голема

Удалите

Удалите эти компоненты перед началом подготовки.



«Дует холодный ветер»
& «Дракон охотится»
карты событий

Специальное правило

В этом сценарии нет Падшего, которого нужно победить.

Используйте колоду событий Моудер, но уберите из неё карты событий «Дует холодный ветер» и «Дракон охотится», так как они не понадобятся вам в этом сценарии.





Сценарий 6

Ледяной дракон

История

Ледяной ветер с севера вырывает вас из грез, неся с собой недвусмысленное предупреждение о приближении зимы. И с каждым днем зловещее присутствие некоего ужасного зверя ощущается всё ближе к вашим владениям.

Моудер — огромный ледяной дракон с черной чешуей, гривой из белого меха и рваными крыльями — правит этими землями. Ее холодные Горы охраняют кошмарные Фенринги и могучий Каменный голем. Время от времени сама Моудер будет являться в мир, чтобы сеять стужу и замораживать любого, кто попадетс ей на пути.

Чтобы сразить эту мать драконов, вы должны отыскать ее Алтарь в Горах и вызвать ее на бой. Ауры, исходящей от редкого и могущественного оружия, должно быть достаточно.

Задачи

Выполните по порядку:

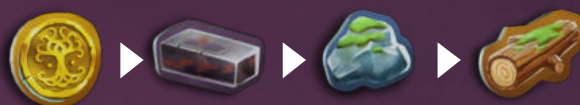
1. Купите и сохраните 1 карту редкого снаряжения у Хальдора.
2. Потратьте 1 Действие у Алтаря Моудер, чтобы призвать её.
3. Победите Моудер.

Осторожно

Сражаясь с Моудер, не дайте ей добраться до своего гнезда. Если она достигнет его, её атаки станут сильнее, и она сможет постепенно восстанавливать потерянное здоровье. Используйте оружие дальнего боя: небольшой шанс критического удара позволит прогнать её от гнезда.

Дарованные предметы

1 монета + 1 железо + 1 камень + 1 древесина



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Моудер
колоды событий и арены



Жетон Алтаря
Моудер

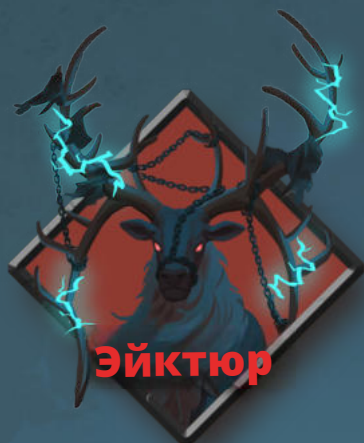


Жетон
Хальдора

Специальное правило

Как только вы получите 1 редкое снаряжение у Хальдора, существа на Острове придут в ярость: переверните их все стороной ветерана ★ до конца сценария.





Сценарий 7

Эйктюр вернулся

История

Небо потемнело и дышит тревогой. В океане вокруг вас бушует шторм. Ваша уютная усадьба укрылась среди сочных Лугов — тихой гавани посреди неизведанного. Неподалеку раскинулись Болота; их искривленные бесплодные деревья застыли, словно безмолвные часовые над темной, мутной землей. В самом сердце этих земель скрыто озеро, воды которого были осквернены, и рыбачить в нем более не рекомендуется.

Яростные воды делают невозможным любое плавание. Ни один корабль не выдержит перехода через эти воды. У вас нет иного выбора, кроме как пуститься в путь через опасные Болота, чтобы добраться до редких оленей на другой стороне.

Задачи

Выполните по порядку:

1. Соберите 2 трофея оленя .
2. Потратьте 1 действие у алтаря Эйктюра, чтобы призвать его.
3. Победите Эйктюра.

Осторожно

Поскольку Черный лес отсутствует, вам придется обходиться без бронзы — или же уповать на удачу, пытаясь отыскать ее в сундуках, сокрытых на Лугах и в Болотах.

Дарованные предметы

1 монета + 1 древесина + 1 древесина + 1 камень



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Эйктюр
колоды событий и арены



Олень
жетоны



Плитка алтаря
Эйктюра

Ограничение



Плавание невозможно

Специальное правило

В данном сценарии использование кораблей невозможно.

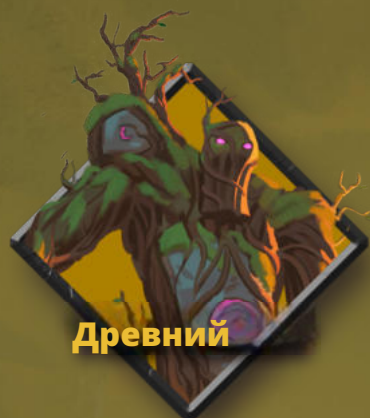
Во время подготовки поместите жетон оленя  на плитки Лугов, отмеченные иконками оленя ниже.

Когда вы исследуете плитку с жетоном оленя, переверните плитку и поместите  на клетку без ресурсов.

Чтобы поохотиться на оленя, потратьте 1 Действие или 2  на его клетке, чтобы бросить .

- Если выпадет  или  результат: вы успешно добываете трофей и добавляете жетон в свой Общий запас.
- Если выпадет любой другой результат, вы ничего не получаете, и вам придется попробовать снова.





Сценарий 8

Так близко, и все же...

История

Древний вернулся, и на этот раз ваше поселение оказалось на самом пороге Черного леса.

Чтобы выманить Древнего, вы должны сначала очистить лес от Гнёзд грейдворфов. Смолу, необходимую для поджога этих гнёзд, можно найти только на Лугах, расположенных за опасными Горами. Однако, если вы ищете привычного спокойствия Лугов, перед вами встает суровая реальность. Материалов для строительства корабля вокруг почти нет, а пешее путешествие к Лугам таит в себе смертельную опасность.

На востоке высится Черный лес; его искривленные деревья, кажется, следят за вами безмолвными, угрожающими глазами. На западе Болота таят незримые угрозы, скрывающиеся под водой, а на севере вздымаются крутые обледенелые Горы, чьи опасные утесы не сулят ничего, кроме ужаса.

Планируйте свои действия мудро, так как в Горах рыщут могущественные существа. Без обильных ресурсов Лугов ваши возможности ограничены.

Задачи

Выполните по порядку:

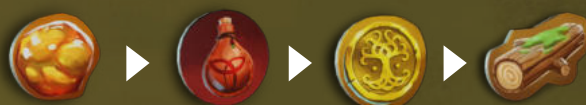
1. Найдите 2 гнезда грейдворфов в Черном лесу и уничтожьте их.
2. Потратьте 1 действие у алтаря Древнего, чтобы призвать его.
3. Победите Древнего.

Осторожно

Обычные материалы, такие как шкура, смола и камень, встречаются лишь вдали от вашего дома. Распоряжайтесь имеющимися запасами с умом, пытаясь добраться до тех ресурсов или решив вовсе обойтись без них.

Дарованные предметы

1 смола + 1 медовуха здоровья + 1 монета + 1 древесина



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Древний
колоды событий и арены

Лоза
жетоны



Жетон гнезда
грейдворфов



жетон алтаря
Древнего

Специальное правило

В данном сценарии, если на клетке с гнездом грейдворфов нет существ, вы можете потратить 1 Действие на этой клетке, чтобы уничтожить гнездо, если у вас есть огонь 🔥 оружие. Пометьте его как уничтоженное при помощи жетона огня. Грейдворфы не могут появиться там снова.



Гнездо
грейдворфов





Сценарий 9

Болотистая земля

История

Этот остров не похож на другие — он имеет причудливую форму и извивается, словно существо из забытой легенды. В самом его сердце стоит ваш дом, возвышающийся над широким заливом. Но за пределами мирного убежища вашей базы ландшафт резко меняется. Опасное путешествие ждет тех, кто решит отправиться на Болота на севере. Оттуда Масса костей, злобный сгусток разложившихся тел и останков, вновь распространяет своё мерзкое зловоние.

На этот раз он больше не удовлетворится жалкими иссохшими костями. Теперь ему не нужно ничего, кроме черепа самого Боккара, величайшего Тролля в этих землях. Боккара нужно выманить из укрытия, построив величественный дом, полный заманчивых удобств. Только тогда вы сможете одолеть Боккара и использовать его череп, чтобы бросить вызов Массе костей.

Задачи

Выполните по порядку:

1. Постройте 5 предметов мебели.
2. Победите появившихся Тролля и Скелета.
3. Потратьте 1 Действие у Алтаря Массы костей, чтобы призвать его.
4. Победите Массу костей.

Осторожно

Перемещаться по Болотам трудно и медленно. Убедитесь, что у вас достаточно времени, чтобы отыскать Алтарь и призвать Массу костей.

Дарованные предметы

1 шкура + 1 Медовуха здоровья + 1 Пчелиные соты + 1 древесина



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Масса костей
колоды событий и арены



Жетоны
иссохшей кости

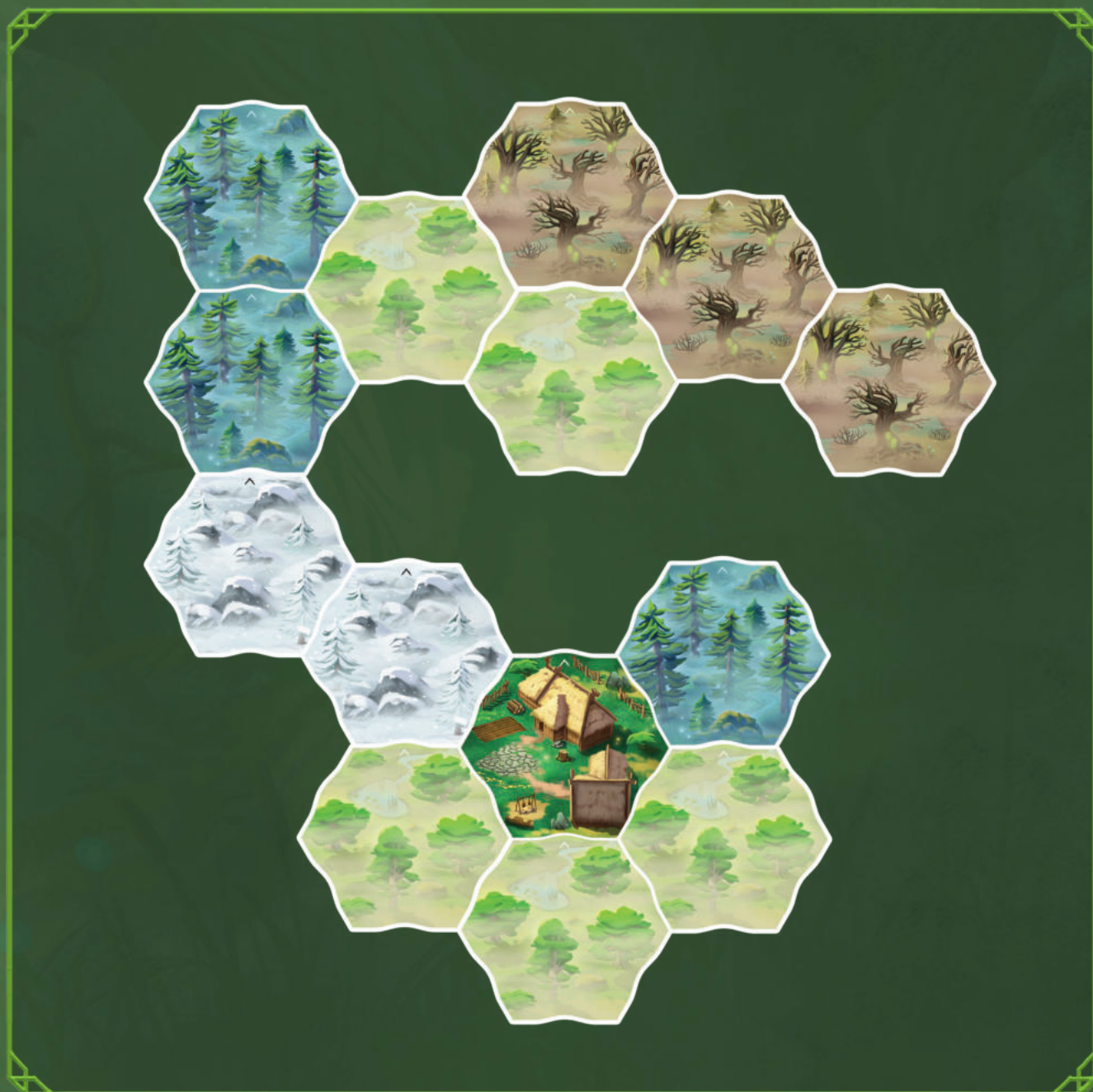


Участок алтаря
Массы костей

Специальное правило

Когда вы постройте 5-й предмет мебели, Боккар и его Скелет совершат Рейд на ваш дом. Поместите Тrolля (переместите с другого участка поля, если он уже в игре) и Скелета к вашему дому. Используйте ветеранскую сторону карты существа Тrolль для Боккара. Как только они будут повержены, вы сможете призвать Массу костей у его Алтаря.

Примечание: если вы потерпите поражение в Рейде, выжившие существа уничтожат мебель; её придется построить заново, чтобы спровоцировать Рейд повторно.





Сценарий 10

Путь талисмана

История

Где-то среди величественных пиков Гор, в самой глубине суровых земель, сокрыт Алтарь Моудер — легендарной драконихи, чей лик бросает тень на весь мир. Она вернулась, и разум ее жаждет холодной и смертоносной мести.

Один даровал вам знание ритуала, необходимого для призыва Моудер. Падший и брошенный ему вызов должны быть скованы цепью и сойтись в битве. Вы должны создать магическую связь из талисманов между вашим домом и Алтарем Моудер.

Путь к ее логову полон опасностей, превосходящих все, что встречались вам прежде. Чтобы достичь его, вы должны проложить тропу сквозь коварную глушь. Это задание не для слабонервных.

Задачи

Выполните по порядку:

1. Проложите путь из талисманов (жетонов переброса) от вашего дома до Алтаря Моудер.
2. Потратьте 1 Действие у Алтаря Моудер, чтобы призвать её.
3. Победите Моудер.

Осторожно

Холод Гор и даже сама Моудер будут быстро истощать вашу выносливость. Позаботьтесь о достаточном запасе выносливости, а также о способах ее восстановления.

Следите за временем, пока тратите драгоценные Действия на создание пути из талисманов.

Дарованные предметы

1 шкура + 1 древесина + 1 камень + 1 смола



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Моудер
колоды событий и арены



Жетон Алтаря
Моудер

Специальное правило

Чтобы иметь возможность призвать Моудер, вы должны проложить непрерывный путь из жетонов переброса от вашего дома до Алтаря в Горах, включая клетку с самим Алтарем (на клетке дома жетон не требуется).

Чтобы разместить жетон переброса, вы должны иметь как минимум 1 такой жетон на планшете персонажа и потратить Действие, чтобы выложить его на свое текущее деление.

Если вы получаете жетон переброса, но в коробке их больше нет, вы можете взять 1 жетон из игровой зоны.





Сценарий 11

Олени и озеро

История

Этот бескрайний Остров таит в себе огромное озеро. Пересекая его на корабле, вы попадаете с одного берега острова на другой.

Ваша цель лежит далеко на севере, там, где по холмам бродят величественные олени. На пути от вашего дома к ним Остров явит свою истинную опасность. Лишенная и малейшего уюта, эта тропа гнетущая и беспощадная.

Эйктюр бросит вызов любому, кто одолеет его лучших оленей, но Один не позволит вам предстать перед Падшим, пока вы не докажете, что готовы. Явите свою мудрость и доблесть вместе с опытом, обретенным в этом странствии, и только тогда вы сможете противостоять Эйктюру.

Задачи

Выполните по порядку:

1. Соберите 2 трофея оленя .
2. Каждый игрок должен разблокировать как минимум 1 свой навык улучшения (оба навыка в игре для 1–2 игроков).
3. Потратьте 1 действие у алтаря Эйктюра, чтобы призвать его.
4. Победите Эйктюра.

Осторожно

На этом острове мало бронзы. Без улучшенного снаряжения, которое дает бронза, вам понадобится особая подготовка, если вы решите отправиться в опасные Болота и Горы.

Дарованные предметы

1 монета + 1 древесина + 1 камень + 1 бомба с уроном по области



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Эйктюр
колоды событий и арены



Олень
жетоны



Плитка алтаря
Эйктюра

Специальное правило

Во время подготовки поместите жетон оленя  на плитки Лугов, отмеченные иконками оленя ниже.

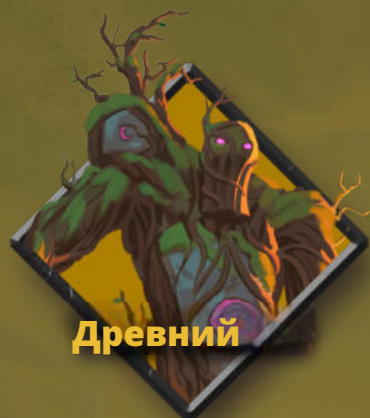
Когда вы исследуете плитку с жетоном оленя, переверните плитку и поместите  на клетку без ресурсов.

Чтобы поохотиться на оленя, потратьте 1 Действие или 2  на его клетке, чтобы бросить .

- Если выпадет  или  результат, вы успешно забираете трофей и добавляете жетон в общий запас.
- Если выпадет любой другой результат, вы ничего не получаете, и вам придется попробовать снова.

Помимо сбора обоих жетонов оленя, Эйктюр может быть призван только тогда, когда каждый игрок разблокирует хотя бы один из своих навыков улучшения. В игре для 1-2 игроков каждый участник должен разблокировать оба своих навыка улучшения.





Сценарий 12

Тайны леса

История

Ваше странствие ведет вас к архипелагу, полному испытаний и тайн. Самый большой остров, где начинается ваш путь, вообрал в себя все виды ландшафтов, сплетенных воедино волею случая. Словно сотворенный древней силой.

Вы ищете Древнего, чьи владения — Черный лес, где кроны вековых деревьев затмевают солнце. Но эти леса разрознены и лежат вдали друг от друга. Алтарь Древнего и гнезда его приспешников могут быть где угодно. Хватит ли времени, чтобы исследовать всё, или же вам придется сузить область поиска?

Задачи

Выполните по порядку:

1. Найдите 2 гнезда грейдворфов в Черном лесу и уничтожьте их.
2. Потратьте 1 действие у алтаря Древнего, чтобы призвать его.
3. Победите Древнего.

Осторожно

Плитки Черного леса разбросаны далеко друг от друга, и поиск всех нужных ориентиров займёт немало времени. Обязательно проводите разведку, чтобы иметь возможность планировать наперёд.

Дарованные предметы

1 смола + 1 древесина + 1 камень + 1 переброс



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Древний
колоды событий и арены



Лоза
жетоны



Жетон гнезда
грейдворфов



жетон алтаря
Древнего

Специальное правило

В данном сценарии, если на клетке с гнездом грейдворфов нет существ, вы можете потратить 1 Действие на этой клетке, чтобы уничтожить гнездо, если у вас есть огонь 🔥 оружие. Пометьте его как уничтоженное при помощи жетона огня. Грейдворфы не могут появиться там снова.

Как только вы уничтожите первое гнездо, лесные твари придут в ярость: переверните карты существ Грейлинги, Грейдворф, Скелет и Троль на их ветеранскую сторону. ★



Гнездо
грейдворфов





Масса костей

Сценарий 13

Земли скорби

История

Это будет непростой задачей. Ядовитая слизь Массы костей медленно захватывает соседний Остров, превращая всё в зыбкую топь. Поторопитесь, если хотите воспользоваться ресурсами Лугов на острове, пока они не исчезли.

Ваш собственный Остров также перестал быть приветливым местом из-за наступающих деревьев Черного леса и ледяных ветров с ужасающих Гор. Это земли, которые вам предстоит покорить, чтобы обрести силу и ресурсы, необходимые для противостояния Массе костей.

Соберите иссохшие кости, отыщите Алтарь Массы костей и сразитесь с ним, пока не стало слишком поздно.

Цель

Выполните по порядку:

1. Соберите 2 жетона иссохшей кости из 2 затонувших крипт в Болотах.
2. Потратьте 1 Действие у Алтаря Массы костей, чтобы призвать его.
3. Победите Массу костей.

Осторожно

Чтобы добраться до другого острова, вам понадобится корабль. Единственный доступный источник шкур для постройки корабля — Ферринги в близлежащих Горах.

Дарованные предметы

1 смола + 1 древесина + 1 камень + медовуха сопротивления



Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Масса костей
колоды событий и арены



Жетоны
иссохшей кости



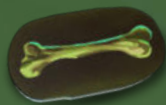
Участки
затонувших крипт



Участок алтаря
Массы костей

Специальное правило

Когда вы впервые открываете плитку с затонувшими криптами, поместите случайный жетон иссохшей кости лицевой стороной вниз на эту клетку. Находясь на делении с затонувшей криптой, вы можете войти в неё, выполнив Свободное действие: переверните жетон иссохшей кости и немедленно начните бой с существом (существами), изображённым на обратной стороне жетона. Не забудьте применить все бонусные эффекты существ, указанные на жетоне. Победив существо (или существ), вы можете добавить жетон иссохшей кости в свой общий запас.



Этот драугр
имеет 1 автоматическое
Очко защиты.



Этот Драугр
бросает 1 дополнительный
кубик урона.



У этого Скелета
есть 1 автоматическое
очко защиты.



Вы сражаетесь с
2 Скелетами.





Моудер

Сценарий 14

Четыре острова и мать-дракон

История

Пусть ваше поселение и окружено безмятежными Лугами, чувство безопасности обманчиво. Холодное дыхание Моудер пробирает до костей, пока вы с трепетом взираете на горный архипелаг, в котором очутились.

Множество островов вокруг требуют корабля для исследования, и вам никогда не узнать истинных масштабов опасностей, навстречу которым вы плывете. Высадка на неизведанные берега без подготовки может стать вашим концом.

Чтобы призвать Моудер, вы должны выманить её, используя драконье яйцо. Говорят, что могучий голем где-то в Горах охраняет одно из таких яиц.

Задачи

Выполните по порядку:

1. Победите Каменного голема, чтобы получить драконье яйцо.
2. Потратьте 1 Действие у Алтаря Моудер, чтобы призвать её.
3. Победите Моудер.

Осторожно

Вам предстоит посетить множество островов, а времени не так много. Необходимость разделиться для поисков и риск сесть на мель на одном из многочисленных островов означают, что вам может понадобиться второй корабль наготове.

Дарованные предметы

1 переброс + 1 медовуха здоровья + 1 монета + 1 пчелиные соты

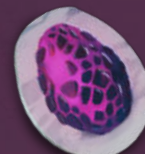


Компоненты сценария

Обязательно используйте эти компоненты при подготовке.



Моудер
колоды событий и арены



Жетоны
драконьего яйца



Жетон Алтаря
Моудер

Специальное правило

Переверните карту существа «Каменный голем» на сторону ★ ветерана. Победенный Каменный голем приносит вам жетон драконьего яйца.



Создайте свой собственный

Как только вы освоите игру и пройдёте несколько сценариев, вы сможете при желании легко создавать свои собственные приключения. Если вы сделаете это, пожалуйста, поделитесь ими в сети, например на boardgamegeek.com!

Может быть, у вас есть отличная идея по объединению колод Падших или событий в рамках одного сценария? Новые способы использования ресурсов и плиток, особые силы или необычные цели? Возможности безграничны!

Вот несколько советов по созданию собственного сценария:

- Самое главное: убедитесь, что в сценарии задействовано нужное количество плиток тех биомов, которые необходимы для выполнения вашей цели. Например, будет досадно упустить плитку с Алтарем того Падшего, которого вы должны призвать. Убедитесь, что конкретные плитки замешаны в общий набор плиток, используемых для сценария.
- Для сценариев с использованием колоды событий Массы костей убедитесь, что изначально вы используете как минимум 2 Плитки Лугов и только 3 плитки Болот. Вы можете обойти эти ограничения, убрав из колоды событий Массы костей те карты, которые превращают Луга в Болота.
- Используйте подарочные предметы, чтобы помочь игрокам — особенно если важный ресурс может оказаться заблокирован особенностями ландшафта.
- Если в вашем сценарии есть острова, убедитесь, что у игроков есть доступ к древесине и шкурам на стартовом острове, иначе они не смогут строить корабли и выходить в море.

Балансировка сложности

Вы можете настроить сложность собственного сценария, изменяя следующие параметры:

Низкая сложность

Высокая сложность

Маленький мир

Большой мир

Мало Островов

Много Островов

Мало биомов

Много биомов

Обычные существа

Существа-ветераны

Мало целей

Много целей

Луга

Черный лес

Болота

Горы