

ASCENSION TACTICS



КНИГА СЦЕНАРИЕВ

СОДЕРЖАНИЕ



САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ СЦЕНАРИИ

Битва у трёх святилищ (1, 2 или 4 игрока)	4
Врата войны (2 или 4 игрока)	6
Путь в Бездну (2 игрока)	8
Круг из камней (2 игрока)	10
В один колосс (2 игрока)	12
Украденный огонь (2 игрока)	14
Лесопромышленность (2 игрока)	16
Крепость (2 игрока)	18
Новая кровь для старых богов (2 или 3 игрока)	20
Зиккурат Эрабуса (3 игрока)	22
Идолопоклонники (4 игрока)	24
Зиккурат Кифиса (4 игрока)	26



СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ

Введение	28
Акт I: Первая кровь	30
Акт II: Вода — это жизнь... и смерть	34
Акт III: Боль дарует мудрость	36
Акт II: Рутинные проблемы	38
Акт III: Свет ярких звёзд	40
Акт II: Созидание разрушения	42
Акт III: Кор-розия металлов	44
Акт II: Больше силы!	46
Акт III: Клинки из Бездны	48
Акт IV: Тиран из недр	52
Акт IV: Повелитель лжи	54
Акт V: И ад покажется раем	56
Завершение	58

ВВЕДЕНИЕ

Загадочное существо по имени Иммо перенесло чемпионов мира Вигила в карманное измерение. При первой встрече Иммо рассказал чемпионам, что создал богов, чтобы те служили смертным. Однако они подвели его и начали втягивать смертных в свои распри. Разочарованный Иммо уничтожил Вигил и его богов. Однако здесь лучшим воинам Вигила дарован последний шанс спасти мир. Чтобы восстановить Вигил, чемпионы должны сражаться друг с другом и преодолевать суровые испытания. Выжившим Иммо дарует статус бога, позволив собраться в новый пантеон и перестроить мир. Вы — один из величайших воинов мира, и перед вами стоит выбор: вознесение или забвение.

СТРУКТУРА СЦЕНАРИЕВ

В этой книге содержится информация по сценариям игры: подробности подготовки и особые правила. Для того чтобы начать играть, сначала вам нужно изучить основную книгу правил.

- Название
- Варианты игры
- Условия победы
- Используемые жетоны местности
- Схема подготовки поля
- Особые правила
- Рекомендуемые начальные чемпионы
- Номер страницы

БИТВА У ТРЁХ СВЯТИЛИЩ

КОНТРОЛЬ СВЯТИЛИЩ 1, 2 ИЛИ 4 ИГРОКА 35-100 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Или 1 или 2 игрока побеждает игрок, избравший 30 ★.
2 из 3 или кооперативная игра побеждает команда, набравшая 20 ★.

1 на 1
2 на 2
Одн.
Кооп.

МЕСТНОСТЬ

- 14 × Лес
- 3 × Святилище
- 2 × Портал
- 8 × Сокровище

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



ЖЁЛТЫЙ



© STONEBLADE ENTERTAINMENT, 2011

Виде из портала, чемпионы устремились к хрустальным святилищам, затерянным в густых лесах и пышно цветущих полях. В секунды до того, как Иммо и открылся путь испытаниям...

Испробуйте свои силы, если контролируете, но удержите святилища любой ценой. Испытание завершится с захватом солнца. Судьба Вигила зависит от вас, чемпионы.

УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩ

Контроль над святилищем имеет игрок с наибольшим суммарным количеством чемпионов в ячейках, соседних со святилищем, и в самой ячейке святилища. При равенстве этого количества чемпионов у двух игроков никто не имеет контроля над святилищем. В конце своего хода получите по 2 ★ за каждое святилище, которое контролируете.

Чтобы победить в бою, удержите запозднее святилища на этой территории. Победитель ждёт славы... а новый шаг на пути к становлению богоства.

ОДИНОЧНАЯ И КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

При подготовке к одиночной или кооперативной игре на поле боя размещается 4 жетона целей разных цветов. Поместите ● в ячейку со святилищем в центре поля. Перемещайте ● и ● и поместите по одному в каждую ячейку со святилищем (в том числе и в центральную). В итоге в центральной святилище окажется два жетона целей, а на краях — по одному.

Можете собрать запас чемпионов запасом случайным образом из одного босса 4 ★ или более и трёх других чемпионов с 3 ★ или менее (книга правил, стр. 26).

2 НА 2

При игре четверном командой из синего и жёлтого игроков бросает противостоять команде из жёлтого и фиолетового игроков. Начальный запас каждого из игроков состоит из 3 чемпионов, избранных с помощью драфта, союзниками используют один портал на двоих и сохраняют общие моды (книга правил, стр. 24).

В этом варианте игры побеждает команда, набравшая 20 ★.

5

© STONEBLADE ENTERTAINMENT, 2011

Эта книга сценариев поделена на две части: отдельные сценарии для разных вариантов игры — по ним можно играть в любом порядке — и сюжетная кампания для одного или двух игроков, состоящая из нескольких связанных сценариев (стр. 28).

БИТВА У ТРЁХ СВЯТИЛИЩ

КОНТРОЛЬ СВЯТИЛИЩ 1, 2 ИЛИ 4 ИГРОКА 35-100 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

1 на 1 или одиночная игра: побеждает игрок, набравший 30 ★.
2 на 2 или кооперативная игра: побеждает команда, набравшая 20 ★.



МЕСТНОСТЬ



14 × Лес



3 × Святылище



2 × Портал



8 × Сокровище



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Ведьма-мухоловка



Храмовник Архи



Рунический ликантроп



Сумеречная разведчица

ЖЁЛТЫЙ



Вестник отчаяния



П.Р.И.М.А.



Шипастая bestия



Адепт Механы

Выйдя из порталов, чемпионы узрели три хрустальных святилища, затерянные в густых лесах и пышно цветущих полях. В сияющей дымке перед ними явился Иммо и открыл суть испытания:

«Истребите своих врагов, если потребуется, но удержите святилища любой ценой. Испытание завершится с заходом солнца. Судьба Вигила зависит от вас, чемпионы».

УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩ

Контроль над святилищем имеет игрок с наибольшим суммарным количеством чемпионов в ячейках, соседних со святилищем, и в самой ячейке святилища. При равенстве этого количества чемпионов у двух игроков никто не имеет контроля над святилищем. В конце своего хода получайте по 2 ★ за каждое святилище, которое контролируете.

Чтобы победить в бою, удержите заповедные святилища на этой территории. Победителя ждёт слава... и новый шаг на пути к становлению божеством.

ОДИНОЧНАЯ И КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

При подготовке к одиночной или кооперативной игре на поле боя размещается 4 жетона целей разных цветов. Поместите  в ячейку со святилищем в центре поля. Перемешайте ,  и  и поместите по одному в каждую ячейку со святилищем (в том числе снова в центральную). В итоге в центральном святилище окажется два жетона целей, а на крайних — по одному.

Можете собрать запас чемпионов злодеев случайным образом из одного босса с 4 ★ или более и трёх других чемпионов с 3 ★ или менее (книга правил, стр. 26).

2 НА 2

При игре вчетвером команда из синего и зелёного игроков будет противостоять команде из жёлтого и фиолетового игроков. Начальный запас каждого из игроков состоит из 3 чемпионов, набранных с помощью драфта, сокомандники используют один портал на двоих и совершают общие ходы (книга правил, стр. 24).

В этом варианте игры побеждает команда, набравшая 20 ★.

ВРАТА ВОЙНЫ

СВЯТИЛИЩА И МАЯКИ 2 ИЛИ 4 ИГРОКА 45-120 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок или команда, набравшие 30 ★.

1 на 1

2 на 2

МЕСТНОСТЬ



16 × Лес



10 × Зачарованная земля



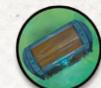
4 × Маяк



3 × Святилище



2 × Портал



8 × Сокровище



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Тираникс



Монах реактора



Аннигилист



Командир фей

ЖЁЛТЫЙ



Водяной джинн



Истребитель демонов



Эарский кузнец



Свободная посланница

Врата войны — огромные механические купола, составленные из сцеплённых металлических пластин. Они усеяны медными стержнями, между которыми, вспыхивая, пляшут электрические разряды. Подобно чудовищному цветку лотоса, купол раскрывается по частям, являя миру полированный латунный алтарь в центре. Железные рычаги на нём скользкие от смазки, а механизм внутри продолжает лязгать и скрипеть. Цель создания загадочных врат войны утеряна в веках.

ОТКРЫТИЕ ВРАТ ВОЙНЫ

На поле боя находятся 4 маяка. Когда ваш чемпион перемещается в ячейку с маяком или через неё, получайте контроль над этим маяком: кладите в ячейку с ним свой жетон маяка (убрав сначала оттуда жетоны других игроков, если они там были). Маяки не преграждают линию видимости и не влияют на перемещение.

Когда под вашим контролем находится 2 маяка или более, вы игнорируете эффекты врат войны (см. далее) и можете перемещаться и атаковать через них, как будто это обычные ячейки.

Топливо, питающее механические баррикады, течёт по огромной паутине труб, снабжённой огромными вентилями. Чемпионы, контролирующие вентили, могут опустить врата войны и пройти за них.

УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩ

В конце своего хода получайте по 2 ★ за каждое святилище, которое контролируете.

ВРАТА ВОЙНЫ

Ячейки с зачарованной землёй являются вратами войны — древними механическими барьерами, преграждающими проход к святилищам.

В ячейки с вратами войны (и через них) нельзя перемещаться, и они преграждают линию видимости. Вы игнорируете эти эффекты, когда под вашим контролем находится 2 маяка или более.

Даже если вы потеряли контроль над маяками, в то время как ваш чемпион находился в ячейке с вратами войны, он всегда может покинуть её — врата войны блокируют только перемещение в них, а не из них.

2 НА 2

При игре вчетвером команда из синего и зелёного игроков будет противостоять команде из жёлтого и фиолетового игроков. Начальный запас каждого из игроков состоит из 3 чемпионов, набранных с помощью драфта, сокомандники используют один портал на двоих и совершают общие ходы (книга правил, стр. 24).

Когда под контролем вашей команды находится 2 маяка или более, оба игрока команды игнорируют эффекты врат войны.

ПУТЬ В БЕЗДНУ

КОНТРОЛЬ СВЯТИЛИЩ 2 ИГРОКА 45-90 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 30 ★.

1 на 1



МЕСТНОСТЬ



19 × Лес



26 × Порченная земля



3 × Святилище



2 × Портал



2 × Отключённый портал



7 × Сокровище

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Вестник отчаяния



Сумрачный маг



Рът



Рунический ликантроп

ЖЁЛТЫЙ



Водяной ажинн



Икар Сталеход



Шипастая bestiya



Сумеречная разведница

Выйдя из портала, чемпионы бросают взгляд на лиловый горизонт, изломанный линией гор вдалеке. Они знают, что за этими горами их ждёт один из разломов Вигила — глубокая пропасть, источающая энергию Бездны. Эта энергия течёт в недрах окрестных земель, и иногда случаются выбросы. Те, кто недостаточно силён, чтобы сопротивляться её искажающему действию, погибают здесь.

ОГНЕННЫЕ ПОТОКИ

Ячейки с порченной землёй представляют разливы лавы. Чемпиону наносится 5 урона каждый раз, когда он перемещается в такую ячейку или начинает в ней ход.

Бесплодные земли на краю Бездны изрезаны реками огня и магмы. Деревья и другая растительность сгорают здесь до угольков, и с тёмных небес падает дождь из пепла. Похоже, создавая эти земли, Иммо щедро наполнил их всеми опасностями Вигила.

УДЕРЖАНИЕ СВЯТИЛИЩ

В конце своего хода получайте по 2 ★ за каждое святилище, которое контролируете.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОРТАЛОВ

На поле боя есть 2 отключённых портала. Когда ваш чемпион перемещается в ячейку с отключённым порталом, он активирует его — замените его жетоном портала своего цвета. С этого момента на него действуют те же правила, что и на ваш начальный портал: вы можете вводить через него чемпионов на поле боя, а чемпионы противника не могут перемещаться в ячейку с ним.

Суровые условия повредили несколько магических врат, но при должном усердии их можно восстановить.

КРУГ ИЗ КАМНЕЙ

ЦАРЬ ГОРЫ 2 ИГРОКА 30-75 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 25 ★.

1 на 1

МЕСТНОСТЬ



12 × Лес



18 × Зачарованная земля



6 × Маяк



1 × Святилище



2 × Портал



7 × Сокровище



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



П.Р.И.М.А.



Сенсей
Архи



Нака
Чёрный
Клинок



Адепт
Механы

ЖЁЛТЫЙ



Истребитель
демонов



Заклинательница
воронов



Свободная
посланница



Командир
фей

10

Чемпионы вышли из порталов, стоящих друг напротив друга. Едва они вступили в вырезанный на земле круг, как поднялся энергетический барьер, запирая их внутри. Над головами бойцов появилась сияющая фигура Иммо. Голос его звучал громко: «За каждым под этим куполом пристально наблюдает смерть. Она заберёт того, кто поддастся страху».

МАЯКИ СЛАВЫ

Когда ваш чемпион перемещается в ячейку с маяком или через неё, получайте контроль над этим маяком: кладите в ячейку с ним свой жетон маяка (убрав сначала оттуда жетоны других игроков, если они там были).

В конце своего хода получайте ★, в зависимости от количества контролируемых вами маяков:

0–2 маяка: 0 ★

3 маяка: 1 ★

4 маяка: 2 ★

5 маяков: 3 ★

6 маяков: 4 ★

Чемпионы сражаются вокруг мистических маяков. Едва соперник падёт, свет маяка меняется на цвет сияния ауры победителя.

УДЕРЖАНИЕ СВАТИЛИЩА

В конце своего хода получайте 2 ★, если контролируете святилище.

СВЯЩЕННЫЕ ЗЕМЛИ

Область в центре поля боя, состоящая из святилища и ячеек с зачарованной землёй, является священными землями. Только 1 чемпион каждого игрока может одновременно находиться на священных землях. Другие чемпионы игрока не могут перемещаться в эту область, пока его уже находящийся там чемпион не уйдёт оттуда.

Чемпионы, не находящиеся на священных землях, не могут атаковать чемпиона противника, находящегося на священных землях.

Входят двое, выходит только один.

В ОДИН КОЛОСС

СБОР РЕЛИКВИЙ 2 ИГРОКА 50-90 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 50 ★.

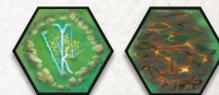
1 на 1



МЕСТНОСТЬ



20 × Лес



4 × Зачарованная земля

7 × Порченная земля



8 × Цель



2 × Маяк с жетоном



2 × Портал



8 × Сокровище

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Водяной джинн



Зеркальная аскара



Сумеречная разведчица



Рут

ЖЁЛТЫЙ



Тираник



Монах реактора



Адепт Механы



Шипастая bestия

12

Чемпионы увидели, как над цитаделью навис огромный монстр. Как это возможно? Что за безумный инженер мог такое создать? Тысячи культистов надвигались на чемпионов, слитые воедино гнусным заклятием. Колосс — неестественный вопль религиозного экстаза, взывающий к самым тёмным и нечестивым сущностям Вигила. Даже храбрейшие чемпионы взирали на него в ужасе, понимая, что это лишь начало испытания, ждущего их впереди.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЦИТАДЕЛИ

Маяк с лежащим на нём жетоном маяка вашего цвета является вашей цитаделью. Чемпионы противников не могут перемещаться в ячейку с вашей цитаделью.

Вы можете атаковать цитадель противника, как будто это чемпион. За каждую единицу урона, нанесённого цитадели противника, вы получаете 1 ★. Набрал 50 ★, вы уничтожаете цитадель противника и побеждаете!

ЗАВЕРШЕНИЕ РИТУАЛА

Жетоны целей, лежащие в ячейках с зачарованной землёй, являются реликвиями, собрав которые игроки смогут призвать на свою сторону колосса.

Когда ваш чемпион перемещается в ячейку с реликвией, которой у вас ещё нет, или через неё, забирайте себе 1 реликвию из этой ячейки. Для призыва колосса нужны все 4 разные реликвии.

ПОРЧЕНАЯ ЗЕМЛЯ

Чемпиону наносится 5 урона каждый раз, когда он перемещается в ячейку с порченной землёй или начинает в ней ход.

ВОССТАНЬ, КОЛОСС!

При подготовке к игре положите рядом с полем 2 жетона колоссов.

Получив все 4 разные реликвии, вы можете призвать колосса в свой ход: возьмите его жетон своего цвета и введите на поле боя в ячейку со своим порталом.

Колосс является чемпионом с 25 и 3. Один раз за ход вы можете бесплатно отдать ему приказ. Колосс не может атаковать, не может быть снаряжён конструкциями, ему не может быть отдано более 1 приказа за ход, и на него не действуют никакие эффекты «Засада».

Когда ваш колосс перемещается в ячейку, соседнюю с цитаделью противника, он наносит ей 25 урона (принося вам 25 ★) и сразу становится повержен.

Когда ваш колосс повержен, уберите его жетон с поля боя и верните все свои реликвии обратно в их начальные ячейки, как при подготовке к игре. Вы можете призвать колосса снова, собрав 4 разные реликвии.

Гигант повалился на храм, насадив своё тело на торчащий шпиль и раздавив здание в потоке из тел культистов.



УКРАДЕННЫЙ ОГОНЬ

ЗАХВАТ РЕЛИКВИЙ 2 ИГРОКА 45-75 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 30 ★.

1 на 1



МЕСТНОСТЬ



12 × Лес



24 × Зачарованная земля



3 × Цель



2 × Портал



10 × Сокровище

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Сенсей
Архи



П.Р.И.М.А.



Эдрский
кузнец



Нака
Чёрный
Клинок

ЖЁЛТЫЙ



Кабанья
наездница



Истребитель
демонов



Аннигилист



Рунический
ликантроп

Поле боя повсюду пересечено стенами мерцающего света. Пройдя за них, один из чемпионов взойшёл на алтарь, где его окутало сияние огненной энергии. Все, кто видел это, услышали голос Иммо:
«Тот, кто украдёт огонь и встанет в потоке света, снискает моё расположение».

ПЛАМЯ СЛАВЫ

Жетоны целей, лежащие в ячейках, являются пламенем славы, которое может быть собрано чемпионами.

Когда чемпион, не являющийся культистом, перемещается в ячейку с пламенем или через неё, поместите это пламя на карту этого чемпиона — теперь он несёт его.

Чемпионов, вставших на алтарь, окутывает сияние огненной энергии. Пламя славы само по себе не причиняет вреда, чего не скажешь о других бойцах, стремящихся им обладать.

ЗАХВАТ ПЛАМЕНИ

Когда ваш чемпион, несущий пламя, перемещается в ячейку с зачарованной землёй, его перемещение сразу же заканчивается, вы получаете 10 ★ и возвращаете пламя, которое нёс этот чемпион, обратно в начальную ячейку, как при подготовке к игре.

Также возвращайте пламя в начальную ячейку, если несущий его чемпион покинул поле боя по любой причине.

Если в ячейке, куда вернулось пламя, находится чемпион, не являющийся культистом, он сразу получает это пламя.

В потоках потустороннего света пламя славы вспыхивает, на мгновение превращая осиянных им чемпионов в яркий маяк.

ЛЕСОПРОМЫШЛЕННОСТЬ

СОПРОВОЖДЕНИЕ 2 ИГРОКА 45-80 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 50 ★.

1 на 1

МЕСТНОСТЬ



37 × Лес



1 × Святилище



3 × Портал



8 × Сокровище



1 × Макси-крушитель



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Тираникс



П.Р.И.М.А.



Адепт
Мехавы



Нака
Чёрный
Клюнок

ЖЁЛТЫЙ



Ведьма-
мухоловка



Кабанья
наездница



Свободная
посланница



Командир
фей

16

«Давным-давно жадные до ресурсов инженеры Механы вторглись в древний лес Жизнепоклонников и стали вывозить из него священные деревья. Им помогало новейшее изобретение — Макси-крушитель, — сказал Иммо. — Вокруг деревьев разгорелась схватка. Жизнепоклонники защищали свой дом, а Механа защищала украденное. Сегодня, мои храбрые чемпионы, вы станете участниками этой исторической схватки».

МАКСИ-КРУШИТЕЛЬ

При подготовке к игре синий игрок добавляет Макси-крушителя в свой запас чемпионов. Он не имеет карты, а на поле боя будет представлен жетоном. На начало сценария он находится в ячейке с синим порталом.



Макси-крушитель является чемпионом с 2. Один раз за ход синий игрок может бесплатно отдать ему приказ. Макси-крушитель не может атаковать, не может быть снаряжён конструкциями и не может быть повергнут или убран с поля боя.

Жёлтый игрок может атаковать Макси-крушителя по обычным правилам. Когда Макси-крушителю должен быть нанесён урон, вместо этого жёлтый игрок получает столько ★, сколько урона должно было быть нанесено.

По броне Макси-крушителя стекает жидкость изумрудного цвета, оставляя вытравленные кислотой следы под его круглыми глазами. Крутятся шестерни, качают поршни, чёрный дым поднимается к небесам. Механизм рычит под грузом тысячелетнего дерева. Растерзанный монолит лесного царства теперь лишь связка брёвен на железной спине Макси-крушителя.

ЛЕСОРУБЫ

Чемпионы синего игрока могут атаковать соседние с собой свободные ячейки с лесом. Когда ячейка с лесом атакована, уберите жетон леса из неё — теперь это обычная ячейка.

ЗНАНИЕ МЕСТНОСТИ

Жёлтый игрок сражается на своей земле, что даёт ему преимущества.

В конце каждого хода жёлтого игрока он получает 3 ★. Также он имеет 2 портала, через любой из которых может вводить своих чемпионов на поле боя.

ЛЕСНОЕ СВЯТИЛИЩЕ

Над святилищем на поле боя нельзя получить контроль, и оно не приносит ★ в конце хода.

Когда Макси-крушитель перемещается в ячейку со святилищем, синий игрок получает 50 ★ и сразу побеждает.

КРЕПОСТЬ

ОСАДА 2 ИГРОКА 30-65 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Синий игрок побеждает, если на начало его хода хотя бы 1 его чемпион находится в крепости.

Жёлтый игрок побеждает, если сейчас идёт его ход, у него есть 10 ★, и в крепости нет чемпионов синего игрока.

1 на 1

МЕСТНОСТЬ



13 × Лес



11 × Зачарованная земля



2 × Святилище



2 × Портал



11 × Сокровище



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Ведьма-мухоловка



Истребитель демонов



Заклинательница воронов



Шипастая бестия

ЖЁЛТЫЙ



Тираникс



Зеркальная аскара



Монах реактора



Свободная посланница

18

Чемпионы вступают в жаркую схватку. Камни, выпущенные из катапульта, разметаюь ряды солдат и бьют по стенам крепости, поднимая облака из пыли и обломков. Кругом бойцы кричат, воют, барахтаются в кровавом месиве. Вдоль крепостного вала, в клубке из мёртвых и умирающих, мужчины и женщины взбираются по лестницам и через миг, крича, падают на землю, разрубленные. «Все наверх!» — кричат атакующие. «Защищайте стены!» — кричат в ответ их противники.

ЗАЩИТА КРЕПОСТИ

Ячейки с зачарованной землёй, а также все ячейки, находящиеся за ними в верхней части поля, являются крепостью жёлтого игрока, которую он будет оборонять от осады синего игрока.



Если на начало хода синего игрока хотя бы 1 его чемпион находится в крепости, игра заканчивается победой синего игрока — он захватил крепость.

Жёлтый игрок получает по 1 ★ в начале каждого хода синего игрока.

Если в любой момент хода жёлтого игрока у него есть 10 ★, а в крепости нет чемпионов синего игрока, игра заканчивается победой жёлтого игрока — он удержал крепость.

БЕСПОЩАДНЫЙ ШТУРМ

Карта врат синего игрока не приносит ему 2 каждый ход. Вместо этого она приносит ему каждый ход количество 1, равное тому, какой сейчас по счёту ход синего игрока: 1 в его первый ход, 2 во второй и так далее (вы можете использовать количество ★, полученное жёлтым игроком, в качестве счётчика ходов).

ВЫЗОВ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Святылища не приносят ★ контролируемому их игроку. Вместо этого в начале своего хода получайте по 1 за каждое святилище, которое контролируете.

НОВАЯ КРОВЬ ДЛЯ СТАРЫХ БОГОВ

КОНТРОЛЬ СВАТИЛИЩ 2-3 ИГРОКА 60-90 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Все против всех: побеждает игрок, набравший 30 ★.
Кооперативная игра: побеждает команда, набравшая 40 ★.



МЕСТНОСТЬ



28 × Лес



4 × Святилище



3 × Портал



14 × Сокровище



РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Заклинательница воронов



Зеркальная аскара



Нака Чёрный Клинок

ЖЁЛТЫЙ



Монах реактора



Сумрачный маг



Рут

20

В этом лесу сокрыты четыре разрушенных храма, некогда выстроенных вокруг алтарей. В центральном святилище возложены две древние драконьи головы. Остальные же алтарные идолы разбиты вдребезги, и даже мастер Дхартха не мог бы разобрать, кому они принадлежали.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ СВЯТИЛИЩЕ

В конце своего хода получайте 3 ★, если контролируете святилище в центре поля боя, и по 2 ★ за каждое другое святилище, которое контролируете.

«Занять храм всегда почётно, — говорит Иммо, — но центральное святилище особенно важно. Омой алтари кровью своего врага и покажи, что ты чего-то стоишь».

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

В кооперативном варианте игры (или при игре с архизлодеем) синий и жёлтый игроки противостоят зелёным злодеям.

При подготовке к игре на поле боя размещается 4 жетона целей разных цветов. Поместите  в ячейку со святилищем в центре поля. Перемешайте ,  и  и поместите по одному в каждую ячейку со святилищем, где ещё нет жетона цели. В итоге в каждом святилище окажется по жетону цели.

Соберите запас чемпионов злодеев случайным образом из одного босса с 4 ★ или более и трёх других чемпионов с 3 ★ или менее (книга правил, стр. 26).

В этом варианте игры побеждает команда, набравшая 20 ★.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ



ЗИККУРАТ ЭРАБУСА

ЦАРЬ ГОРЫ 3 ИГРОКА 70-100 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает игрок, набравший 30 ★.

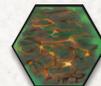
Все против всех (3)



МЕСТНОСТЬ



27 × Лес



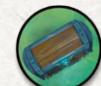
6 × Порченая земля



4 × Святилище



3 × Портал



12 × Сокровище

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Ведьма-мухоловка



Храмовник Архи



Аннигилист

ЖЁЛТЫЙ



Вестник отчаяния



Икар Сталеход



Командир фей

Среди тёмных лесов, за реками огня, возвышается зиккурат из чёрного камня. На его вершине сияет свет, разгоняющий тучи. Тот, кто сумеет занять это священное место и защитить его от посягательств, победит в этом испытании. Выйти из священного сияния зиккурата позволит только победа или смерть.

ПОДЪЁМ НА ЗИККУРАТ

Святылище в центре поля боя является зиккуратом и не может находиться под контролем игроков по обычным правилам. В конце своего хода получайте 3 ★, если ваш чемпион находится в ячейке с зиккуратом (чемпионы в соседних ячейках не имеют значения), и ещё по 2 ★ за каждое другое святылище, которое контролируете.

Чемпион в ячейке с зиккуратом не может покинуть эту ячейку, если только он не будет повержен или убран с поля боя.

Если чемпион в ячейке с зиккуратом повержен в результате атаки и атаковавший всё ещё находится на поле боя, поместите атаковавшего чемпиона в ячейку с зиккуратом.

ОПАСНОЕ СБЛИЖЕНИЕ

Чемпиону наносится 5 урона каждый раз, когда он перемещается в ячейку с порченой землёй или начинает в ней ход.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ



ИДОЛОПОКЛОННИКИ

КОНТРОЛЬ СВАТИЛИЩ 4 ИГРОКА 80-120 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Все против всех: побеждает игрок, набравший 30 ★.

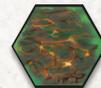
2 на 2: побеждает команда, набравшая 40 ★.



МЕСТНОСТЬ



20 × Лес



14 × Порченная земля



5 × Святилище



4 × Портал



9 × Сокровище

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Водяной джинн



Храмовник Архи



Сумеречная разведчица

ЖЁЛТЫЙ



Тираникс



П.Р.И.М.А



Адепт Механы

На вершине древнего заросшего святилища сидит маленькая латунная фигурка. На голове — рога, похожие на змей, шесть когтистых рук распротёрты во все стороны, а на демоническом лице застыла гримаса ненависти. Войдя в эти земли, чемпионы не желают больше ничего, кроме как обладать этим сокровищем.

СВЯТИЛИЩЕ ИДОЛА

В конце своего хода получайте 3 ★, если контролируете святилище в центре поля боя, и по 2 ★ за каждое другое святилище, которое контролируете.

Идол неподвижно стоит на каменном пьедестале. Меч рассекает воздух над его рогами, и раздаётся крик. На зловещем лице статуи появляется красная полоса — пролилась кровь. Чей-то череп разбился о край пьедестала. Кто-то толкнул идола, и тот качнулся туда-сюда, но вновь остановился. В глазах статуи отразился боец, в отчаянии тянущий к нему руку, но рука была тут же обрублена чьим-то топором. Идол равнодушен к творящемуся насилию, и зачарованные жертвы, убивающие во славу его, видят лишь неподвижную гримасу ненависти на его лице.

КИПЯЩАЯ ЗЕМЛЯ

Чемпиону наносится 5 урона каждый раз, когда он перемещается в ячейку с порченной землёй или начинает в ней ход.

2 НА 2

При игре вчетвером команда из синего и зелёного игроков будет противостоять команде из жёлтого и фиолетового игроков.

В этом варианте игры побеждает команда, набравшая 40 ★.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

ЗЕЛЁНЫЙ



Ведьма-
мухоловка



Кабанья
вездница



Рунический
ликантроп

ФИОЛЕТОВЫЙ



Вестник
отчаяния



Истребитель
демонов



Шипастая
бестия

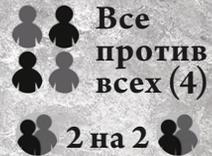
ЗИККУРАТ КИФИСА

ЦАРЬ ГОРЫ 4 ИГРОКА 90-130 МИНУТ

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Все против всех: побеждает игрок, набравший 30 ★.

2 на 2: побеждает команда, набравшая 40 ★.



МЕСТНОСТЬ



28 × Лес



8 × Зачарованная земля



5 × Святилище



4 × Портал



13 × Сокровище

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

СИНИЙ



Икар
Стаеход



Кабанья
наездница



Сумеречная
разведчица

ЖЁЛТЫЙ



Заклинательница
воронов



Сенсей
Архи



Аннигилист

Чёрное пламя окружает стеклянный зиккурат. Сквозь прозрачные стены виден гейзер искажённых душ, бьющий из самой земли и сквозь вершину храма. В воздухе носятся души, пытающиеся сбежать обратно в мир живых, но пламя надёжно их удерживает. Эти призрачные стены построил привратник по имени Кифис.

ПОДЪЁМ НА ЗИККУРАТ

Святылище в центре поля боя является зиккуратом и не может находиться под контролем игроков по обычным правилам. В конце своего хода получайте 3 ★, если ваш чемпион находится в ячейке с зиккуратом (чемпионы в соседних ячейках не имеют значения), и ещё по 2 ★ за каждое другое святылище, которое контролируете.

Чемпион в ячейке с зиккуратом не может покинуть эту ячейку, если только он не будет повержен или убран с поля боя.

Если чемпион в ячейке с зиккуратом повержен в результате атаки и атаковавший всё ещё находится на поле боя, поместите атаковавшего чемпиона в ячейку с зиккуратом.

СИЛА ПРИВРАТНИКА

Ячейки с зачарованной землёй являются магическими барьерами — в них (и через них) нельзя перемещаться, однако они не преграждают линию видимости. Если на начало вашего хода в ячейке с зиккуратом находится чемпион противника, до конца хода вы игнорируете ограничения магических барьеров.

Захватить вершину стеклянного зиккурата — значит захватить пылающие врата Кифиса.

2 НА 2

При игре вчетвером команда из синего и зелёного игроков будет противостоять команде из жёлтого и фиолетового игроков.

В этом варианте игры побеждает команда, набравшая 40 ★.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ЧЕМПИОНЫ

ЗЕЛЁНЫЙ



Зеркальная аскара



Сумрачный маг



Рут

ФИОЛЕТОВЫЙ



Вестник отчаяния



Эдрский кузнец



Командир фей

СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ

ГИБЕЛЬ ВИГИЛА

Дхартха наблюдал за гибелью мира.

Сидя в храме Архи в горах Логос, он смотрел, как горизонт заполняет множество порталов, раскалывая землю и поглощая океаны.

Когда храм сотрясся, со стен посыпались пыль и камни, а последняя из тысячи свечей погасла, древний монах вернулся в свою келью, сел, скрестив ноги, и погрузился в медитацию. Видно, боги решили, что эксперимент под названием бытие пора завершать.

Тьма поглотила его, но в следующий миг он стоял посреди цветущей зелёной поляны, и был он не один.

Он узнал многих чемпионов Вигила, легендарных воителей прошлого и настоящего. Похоже, то же самое апокалиптическое колдовство перенесло их сюда сквозь завесу времён.

В центре поляны возвышался алтарь из красного кристалла, а над ним парила огромная призрачная фигура, облачённая в тончайшие одежды, которые развевались, несмотря на штиль. Парящий обвёл воинов взглядом и произнёс: «Имя мне Иммо, божественный исток. Я создал богов, дабы они служили миру смертных, но они не стали строить рай, а натравили вас друг на друга. Они дали вам войну, чудовищ и хаос. Но хуже всего — они наделили вас силой, достаточной для убийства им подобного, и обманом заставили вас уничтожить Самаэля, некогда любимого».

По толпе чемпионов прокатился шёпот.

Дхартха крикнул: «Что случилось с Вигилом?», — но его голос утонул в рёве разгневанной толпы.

Иммо повернулся к древнему монаху: «Вигила больше нет. Но вы его восстановите».

«Ни у кого из нас нет такой силы», — ответил Дхартха.

«Пока нет», — сказал Иммо и взмахнул рукой. Земля задрожала. Из-под неё воздвигались каменные врата, и вскоре алтарь окружили порталы, а в центре каждого кружился магический вихрь.

«Я разыскал величайших чемпионов за всю историю Вигила, и теперь вы здесь, в этом кармане вечности. Из вас будет выбран новый пантеон. Вы станете богами. Ваши хитрость, сообразительность и ярость помогут вам заслужить силу, чтобы воссоздать Вигил. Войдите в эти врата, и ваше испытание начнётся. Вам предстоит сделать множество выборов, но исходов всего два: вознесение или забвение».



НОВЫЕ НАЧИНАНИЯ

Группа прославленных чемпионов начинает восхождение в пантеон новых богов Вигила. Выберите себе одну из четырёх фракций:



Вы начинаете кампанию с указанными двумя чемпионами выбранной фракции — они будут находиться в вашем начальном запасе в каждом сценарии кампании. Возьмите себе их карты и фигурки.

Если вы играете вдвоём по правилам кооперативного варианта, второй игрок выбирает себе другую фракцию и берёт карты и фигурки её двух чемпионов.

РИСКОВАННОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Эта кампания состоит из нескольких сценариев с возрастающей сложностью. В каждом из них вам будет противостоять команда злодеев. Кроме основных правил вам потребуется изучить правила одиночной игры (книга правил, стр. 26) и, если вы играете вдвоём, правила кооперативной игры (книга правил, стр. 31).

Для каждого сценария указаны подробности подготовки к игре и его особые правила. Также перед сценарием читайте текст, указанный рядом с портретом вашего чемпиона, — это его реакция на разворачивающиеся события.

Если вы побеждаете, выполнив условия победы, следуйте предписаниям в разделе «Победа!», который есть в конце каждого сценария. Если же побеждают злодеи, попробуйте ещё раз, начав сценарий заново.

Переверните страницу и начните первый сценарий.

БИТВА ЗА СЛАВУ

У злодеев нет порталов. При подготовке к игре чемпионы злодеев размещаются сразу на поле боя, как указано на схеме.

Поверженные чемпионы злодеев не могут вернуться на поле боя. Если поверженному чемпиону злодеев отдаётся приказ, вместо его выполнения злодеи получают 1 ★.

Начинается первое испытание Иммо.

«Хрустальные святилища разбросаны по этим землям. Удержите их во имя вашего будущего Вигила, — сказал Иммо. — Я согласен возвысить лишь тех, кто готов пролить кровь или даже умереть ради своего дома».

ДО ПОСЛЕДНЕГО БОЙЦА

Вы побеждаете, когда будут повержены 3 чемпиона злодеев. Оставшийся на поле боя чемпион злодеев перейдёт на вашу сторону и будет сражаться за вас на протяжении последующих сценариев.

«Едва завершится это испытание, откроются новые порталы, — сказал Иммо, — и выживших будут ждать новые сражения».



Храмовник
Архи

Эбин стоял на пороге величайшего испытания. Этот путь закончится для него обожествлением или смертью. Он — храмовник Архи, и он всегда был готов умереть во славу богов, но разве может смертный угадать божественное провидение?

«Пожалуй, опыт — лучший учитель», — пробормотал Эбин, обнажая меч, и сделал шаг в портал.



Ведьма-
мухоловка

«Закончится ли когда-нибудь моя удача?» — прошептала Дионея. Может, она и самая могущественная ведьма Вигила, но это ещё не значит, что вырастить целый лес мухоловок легко. Она совершенствовала свой хищный шедевр много веков, и это была упорная и порой грязная работа. А теперь всё пошло прахом! Кто-то безликий и безымянный смахнул весь мир. И у Дионеи появилась новая цель: выиграть состязание, стать богиней, уничтожить докучливую сущность и спокойно заняться садоводством. Он вошла в портал.



П.Р.И.М.А.

Тело П.Р.И.М.А. наполнила магическая энергия, пробудив её после аномального сбоя питания. Во время отключения реальность коренным образом изменилась, и Вигил исчез. Перед П.Р.И.М.А. парило существо из другого измерения по имени Иммо, которое предложило ей получить потенциал для восстановления Вигила.



Вестник
отчаяния

Вестник Друн и его скакун ужаса Желчь прошли в портал ещё до того, как Иммо закончил речь. «Наконец-то, — ликовал Друн, — я могу стереть легенды Вигила в порошок. О, как они будут стенать. О, как они будут молить о пощаде. О, как...»

«Хватит похваляться, — злоеце заржал Желчь. — За этими деревьями я чую плоть, наполненную душой. И я голоден, как сама Бездна».

ПОБЕДА!

Переверните страницу, получите награды и выберите свой дальнейший путь.

ШАГ В ПРОПАСТЬ

Окончено первое из многих сражений, и, несмотря на хаос и кровопролитие, выжившие чемпионы заключили союз. Обладая новым знанием и артефактами, захваченными у побеждённых, они готовятся к мрачному будущему.

Порталы, через которые они вошли, рассыпались в пыль, но вдалеке уже светятся новые врата.

Украшения на каждой двери дают подсказку, что ждёт героев на той стороне: пучки мха и ползучие лианы, мерцающие энергией знаки, ржавые железные ступени, ведущие к механической двери.

Каждый портал — испытание. Каждое испытание — шаг к возрождению Вигила.



НОВЫЕ СОЮЗНИКИ

К вам желают присоединиться чемпионы, впечатлённые вашей победой на поле битвы.

Фракция новых союзников определяется фракцией чемпиона, которой остался неповерженным в первом сценарии. Например, если *Рунический ликантроп* не был повержен, к вам присоединяются Жизнепоклонники: *Рунический ликантроп* и *Кабанья наездница*.



Возьмите себе карты и фигурки двух новых союзников. Они добавляются в ваш начальный запас чемпионов до конца кампании.

Одиночная игра: ваш начальный запас будет состоять из 4 чемпионов.

Кооперативная игра: игроки делят между собой полученных чемпионов — начальный запас каждого игрока будет состоять из 3 чемпионов.

СИГИЛЫ

С каждой победой навыки ваших персонажей растут. Эти усиления представлены в виде карт сигилов. Каждый игрок получает по 1 сигилу прямо сейчас — за победу в первом сценарии.

Чтобы получить сигил, перемешайте все карты сигилов фракции, которую вы выбрали в начале кампании (на рубашке этих карт будет изображён чемпион этой фракции), и возьмите из них случайную карту.

На карте сигила есть два варианта усиления — выберите один из них и положите карту нужной стороной перед собой (если усиление действует на конкретного чемпиона, можете положить сигил под его карту).

Усиления, даваемые всеми вашими сигилами, действуют до конца кампании. Некоторые сигилы имеют эффекты, начинающиеся со слов «один раз за игру», — такие эффекты можно применять один раз в каждом сценарии и только в свой ход, если не сказано иного.



ВЫБОР ПУТИ

Вы должны решить сами, в какой портал войдут ваши чемпионы. От выбора будет зависеть то, какая фракция станет вашим противником в дальнейших испытаниях.

Вы можете выбрать любой портал, кроме портала, принадлежащего фракции, которую вы выбрали в начале кампании (в кооперативной игре вам недоступны два портала).

Выбрать портал Просветлённых — перейдите на стр. 34.

Выбрать портал Жизнепоклонников — перейдите на стр. 38.

Выбрать портал Механы — перейдите на стр. 42.

Выбрать портал Бездны — перейдите на стр. 46.

АКТ II: ВОДА — ЭТО ЖИЗНЬ... И СМЕРТЬ



МЕСТНОСТЬ



24 × Лес



3 × Святилище



2 × Портал игроков

1 × Портал злодеев



8 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 40 ★.

Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Водяной джинн



Зеркальная аскара



Сумеречная разведчица



Икар Сталеход



ВСПЛЕСК

Нанесите по 1 урона каждому чемпиону игроков за каждую лежащую лицом вниз карту в центральном ряду. Затем изгоните из центрального ряда все лежащие лицом вверх карты и выложите на их места карты из колоды лицом вниз.

СЛЕПЯЩИЙ ДОЖДЬ

Во время подготовки к игре выкладывайте карты в центральный ряд лицом вниз.

Пока карта лежит лицом вниз, она не принадлежит ни к какой фракции и имеет стоимость получения, равную  (получая лежащие лицом вниз карты, открывайте их). Эффекты «Засада» на лежащих лицом вниз картах применяются как обычно.

Бесконечный дождь и резкие порывы мощного ветра замедляют и разбрасывают чемпионов по полю, мешая сражаться с могучим джинном.

ТЯГУЧИЙ ТУМАН

Лежащие лицом вниз карты не могут быть изгнаны из центрального ряда. Даже если эффект предписывает изгнать все карты из центрального ряда, изгоняйте только лежащие лицом вверх карты.

Плотный туман, укрывший поле боя, мешает чемпионам ориентироваться. Дурные предчувствия одолевают их.



Ведьма-
мухоловка

Дионея смотрела, как со склона горы отделяется водопад, превращаясь в нечто, отдалённо похожее на человека. Сквозь его огромное тело пробивались солнечные лучи, и пляшущие блики отскакивали от него, заставляя всё сверкать.

«Ведьма Жизнепоклонников, — проревел джинн, — ещё шаг, и я смою тебя и твоё колдовство с лица земли». Джинн вытянул руки, которые немедленно затвердели льдом, и его морозные когти изогнулись.



П.Р.И.М.А.

С помощью обширных библиотек тайного знания в своей памяти П.Р.И.М.А. закончила анализ водной аномалии, возникшей перед ней. Это был джинн.

Существо может контролировать свой размер, внутреннее давление и температуру, произвольно меняя агрегатные состояния. Попав внутрь жидкого тела джинна, П.Р.И.М.А. не выдержит давления. В замороженном состоянии её легко разбить. Для победы требуются скорость реакции, повышенная манёвренность и объём энергии, достаточный для испарения водопада.



Вестник
отчаяния

Джинн появился, когда Друн подъехал к реке. «Поворачивай назад, Вестник. Ещё один шаг, и я утоплю тебя в собственной броне».

Конь Друна фыркнул, будто передразнивая джинна. Из его ноздрей вырвались облака лилового дыма. Вестник привычным движением достал кистень, и железные черепки на цепях зазвенели. «Глупый дух. Я превращу тебя в заболоченный пруд, — сказал Друн. — В мутную лужу, смердящую твоей слабостью».

ПОБЕДА!

Каждый игрок получает по 1 сигилу (стр. 33).

Перейдите на стр. 36.

АКТ III: БОЛЬ ДАРУЕТ МУДРОСТЬ



МЕСТНОСТЬ



16 × Лес



16 × Зачарованная земля



3 × Святилище



2 × Портал игроков
2 × Портал злодеев



7 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 40 ★.

Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Мастер Дхартга



Зеркальная аскара



Командир фей



Храмовник Архи



ВСПЛЕСК

(Выполните «Всплеск» с карты босса.)

ШЁПОТ ВЕТРА

В начале игры и в конце каждого своего хода берите в руку 6 карт вместо 5.

Над полем боя витают искры мудрости, похожие на догорающие угольки на ветру.

АТАКА С ФЛАНГА

У злодеев есть 2 портала. Мастер Дхартха и Зеркальная аскара всегда вводятся на поле боя через верхний портал, а Командир фей и Храмовник Архи — через нижний.

ЛАБИРИНТ

В ячейки с зачарованной землёй (и через них) нельзя перемещаться. Игроки игнорируют эти эффекты до конца хода, если взяли хотя бы 1 карту из колоды благодаря каким-либо эффектам. Зачарованная земля не преграждает линию видимости и не влияет на чемпионов злодеев.

На всём поле боя есть искажённые участки пространства. Всякий, кто ступает на них, чувствует головокружение и тошноту, но осознаёт, что каждый шаг — это часть большой картины.



Ведьма-
мухоловка

«Давно не виделась, Дионея», — сказал Мастер Дхартха, сидя в позе лотоса на голове призрачного дракона.

«Я предупреждала, чтобы ты не совался в дела богов, — огрызнулась Дионея, — но тебе всё никак не удержаться. Мудрость любой ценой, да?» Она резким вдохом втянула воздух и направила заклинание в кончики пальцев. «Когда я стану богиней, я восстановлю мир. А ты отправишься обратно в свой горный храм, но любопытство я у тебя заберу».



П.Р.И.М.А.

«Просветлённый монах Дхартха, — произнесла П.Р.И.М.А., и её механический голос прозвучал над всем полем боя, — ты должен сдаться, чтобы приблизить возрождение Вигила». Дхартха сидел на голове своего дракона. То было воплощение его закалённого духа, редко проявляемое в мире. «Я не позволю машине диктовать правила, по которым будет восстанавливаться Вигил, — ответил он. — Адепты Механы на славу постарались, но если для спасения мира тебя нужно уничтожить, я сделаю это не колеблясь».



Вестник
отчаяния

«Это древняя душа, — подал голос Желчь, — и она неплохо сохранилась. Вытянем же скорее этот славный дух из его дряхлого тела и выпьем его вместе».

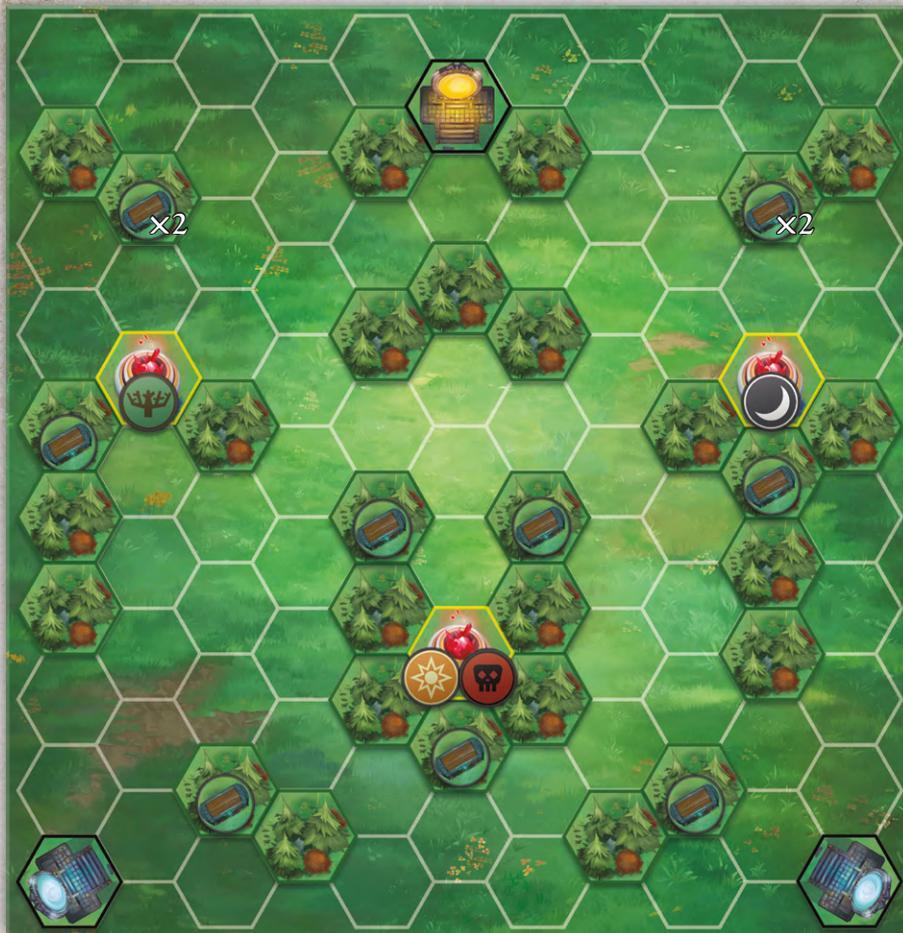
«С удовольствием, — ответил Вестник отчаяния, — но сначала его нужно сбросить с проклятого дракона».

ПОБЕДА!

Каждый игрок получает по 1 сигилу (стр. 33).

Перейдите на стр. 50.

АКТ II: РУТИННЫЕ ПРОБЛЕМЫ



МЕСТНОСТЬ



29 × Лес



3 × Святилище



2 × Портал игроков

1 × Портал злодеев



11 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 40 ★.

Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Рът



Водяной
джинн



Командир
фей



Ведьма-
мухоловка



ВСПЛЕСК

Рът наносит по 7 урона каждому чемпиону игроков в ячейках с лесом. Если в ячейках с лесом не было чемпионов игроков, поместите жетон леса в 1 ячейку с чемпионом игрока.

ТАЙНИКИ

В двух ячейках в верхней части поля боя лежат по 2 сокровища. Когда ваш чемпион заканчивает перемещение в такой ячейке, забирайте себе оба сокровища из неё.

ЛЕСНОЙ СЛЕДОПЫТ

Способности Рута позволяют ему перемещаться через леса не замедляясь, а также размещать новые леса на поле боя.

Рут — безжалостный боец. В лесу он, пожалуй, наиболее опасен, ведь он без труда двигается в густых зарослях, замедляющих его врагов.

ХИЩНЫЙ ЛЕС

Эффект «Всплеска» этого сценария будет наносить урон чемпионам игроков в лесах, а если их там не окажется — размещать новые леса на поле боя.

Врагам Рута будет тяжело сбежать из леса, ведь легендарный друид может в одночасье воздвигнуть стены деревьев, которые не дадут уйти из его лап.



**Храмовник
Архи**

Рут стоял неподвижно, как дерево. Будь Эбин менее внимателен, он бы его и не заметил, но здесь все чувства должны быть острее мечей, и ничто не укрылось от взгляда храмовника. Лицо друида закрывала маска, на которой были лишь две полосы красной краски — над и под глазами. Огромное тело и могучие руки были закованы в доспехи из перекрученных древесных корней. На физическом уровне Рут пугал, а на магическом — вызывал ужас. Одно его присутствие заставляло лес сплетаться и разрастаться вокруг Эбина.



П.Р.И.М.А.

П.Р.И.М.А. зафиксировала движение в свою сторону. Кто-то стремительно приближался — и её сенсоры не успели уловить большего. Сила удара отбросила П.Р.И.М.А. на землю, прямо под основание дерева, и её железное тело прочертило в земле борозду, подняв облако земли, мха и коры. Действуя автоматически, она выпустила ослепляющую вспышку света и рванула под сень леса. Оттуда она просканировала фигуру: это был боевой друид, известный под именем Рут, и он на немыслимой скорости приближался к ней, полностью укрытый бронёй из живого дерева.



**Вестник
отчаяния**

«А теперь, я так понимаю, я срежу тебя, как травинку?» — спросил Вестник отчаяния. «Я так понимаю, ты попробуешь, — расхохотался Рут, делая пассы над участками земли, поросшими травой. — Не ты первый, не ты последний». И с каждым мигом заросшие участки всё больше и больше походили на людей. Друн хмыкнул, вдруг поняв, почему Желчь вдруг начал резко щипать травку. «Рад встрече, старый друг, — сказал Друн. — Что ж, начнём».

ПОБЕДА!

Каждый игрок получает по 1 сигилу (стр. 33).

Перейдите на стр. 40.

АКТ III: СВЕТ ЯРКИХ ЗВЁЗД



МЕСТНОСТЬ



30 × Лес



4 × Зачарованная земля

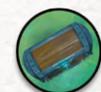


3 × Святилище



1 × Портал игроков

1 × Портал злодеев



7 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 40 ★.

Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Цетра



Истребитель демонов



Командир фей



Заклинательница воронов



ВСПЛЕСК

(Выполните «Всплеск» с карты босса.)

ДВИЖЕНИЕ ЗВЁЗДА

В начале каждого хода злодеев перемещайте  жетон цели в следующую по часовой стрелке ячейку с зачарованной землёй.

То есть жетон цели *Цетры* начнёт игру в верхней ячейке с зачарованной землёй, после чего переместится в правую, затем в нижнюю, затем в левую, снова в верхнюю и так далее.

ТАИНСТВА КОСМОСА

В ячейки с зачарованной землёй (и через них) нельзя перемещаться никаким чемпионом, кроме *Цетры*. Эти ячейки не преграждают линию видимости.

СМЕРТЬ С НЕБЕС

Способность «Всплеск» *Цетры* позволяет ей выполнять дальнюю атаку по области на расстоянии до 3 ячеек вокруг себя. Это позволяет ей быстро набирать ★ злодеям с помощью своей способности «Бойни». Следите за тем, куда должен переместиться её жетон цели, и вовремя уводите своих чемпионов из зоны поражения.

Цетра — единственная известная звёздная волшебница *Вигила*, и её уникальная сила подобна вспышке сверхновой: яркая и неостановимая.



Храмовник
Архи

Эбин опустил на колени у дерева и наблюдал за святилищем, стараясь не выдать себя. Рядом со святилищем парила фигура женщины, казалось, сотканная из ночного неба — тёмной глубины с огоньками звёзд. Он читал об этой волшебнице, равных которой было мало, и теперь, глядя на неё, выдохнул: «Цетра здесь».
«Нет, храмовник, — ветер и шум листвы донёс её голос, — я повсюду».



П.Р.И.М.А.

«Душа, заключённая в сталь, — произнесла *Цетра*, — какое чудо. Как жаль, что мы впервые встретились здесь, в час, когда судьба *Вигила* в наших руках».
«Ты тоже аномальна, — ответила П.Р.И.М.А. — Ты — человек, наполненный космической энергией. У меня нет данных о таком ритуале или заклинании».
«Нет магии мощнее той, что вписана в плоть и кость, в мир вокруг нас и в наши души, — сказала *Цетра*. — Увы, тебе предстоит познать эту мощь на себе».



Вестник
отчаяния

У *Вестника отчаяния* не нашлось подходящей насмешки при виде гнева *Цетры*, которая крушила лес с космической яростью.
Жгучие лучи небесного огня взрезали деревья с пронзительным визгом, которые трещали и падали, поднимая губительную бурю из листьев и сломанных ветвей. *Друн* натянул поводья, Желчь увернулся от падающего дерева и прошипел: «Прекращай уже угрожать всем чемпионам без разбора на нашем пути!»

ПОБЕДА!

Каждый игрок получает по 1 сигилу (стр. 33).
Перейдите на стр. 50.

АКТ II: СОЗИДАНИЕ РАЗРУШЕНИЯ



МЕСТНОСТЬ



16 × Лес



8 × Зачарованная земля



2 × Маяк



3 × Святилище



2 × Портал игроков

1 × Портал злодеев



7 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 40 ★.

Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Тираникс



Икар
Сталеход



Аннигилист



Зарский
кузнец



ВСПЛЕСК

Нанесите по 4 урона каждому чемпиону игроков.
Игроки могут уничтожить 1 конструкцию, снаряжённую их чемпионом, чтобы предотвратить весь этот урон.

МЕХАНИЧЕСКИЙ ПОЖИРАТЕЛЬ

Во время подготовки к игре уберите из центральной колоды 1 *Ракетного курьера X-99* и 1 *Взрывостойкие очки* и положите рядом с полем.

Когда ваш чемпион перемещается в ячейку с маяком или через неё, убирайте жетон этого маяка и бесплатно получайте одну из отложенных карт. За левый маяк получайте *Ракетного курьера X-99*, а за правый — *Взрывостойкие очки*.

Эдрский лес высится до небес. Железные деревья сплетены в сеть, в которой беснуются молнии, а из корней выступают мерцающие жёоды, освещаая дорогу. Вольготно устроившись, дракон Тираникс жадно пожирает наэлектризованные медные листья с верхних веток.

БАРЬЕРЫ ЭДРА

В ячейки с зачарованной землёй (и через них) могут перемещаться только чемпионы, снаряжённые хотя бы 1 конструкцией. Зачарованная земля не преграждает линию видимости и не влияет на чемпионов злодеев.

Среди Эдрских лесов растут стены из механизмов: вращающихся шестерён, кристаллов и работающих поршней.

ХРАНИЛИЩЕ

В ячейке в левой части поля боя лежат 2 сокровища. Если ваш чемпион закончит перемещение в ней, заберите себе оба сокровища из неё.



Храмовник
Архи

Эбин нёсся сквозь Эдрские леса — земли, где на каждом шагу можно наткнуться на стену из сломанных механизмов, а листва круглый год по-осеннему золотая. Кроны деревьев прорезала струя жидкого пламени. Эбин соскользнул и перекатился в канаву. «Проклятая Механа, — прорычал храмовник, — мало им было обычных драконов, так они ещё и механических наделали?»



Ведьма-мухоловка

Дионея уже слышала лязгающий рык Тираникса. Вскоре механический дракон её найдёт. Ведьма-мухоловка нашла плодородный клочок земли и посадила семя. Заклинание, пара пассов — и вот из него вырос стебель в два её роста. Бутон расцвёл, раскрыв красные восковые лепестки, похожие на чешуйки, и распахнул пасть, усыпанную шипами, как будто зубами. Дионея погладила Драконий зев, тот хрипло каркнул. На землю с его шипов закапала кислота. Хочешь победить чужого дракона — заведи своего.



Вестник отчаяния

«Я — твой истинный хозяин, дракон!» — ревел Друн, стоя под потоками ветра, дыма и пламени. Он видел, как внизу скачет Желчь. С такой высоты конь-скелет был похож на зёрнышко риса. Вестник отчаяния упёрся ногами в железную челюсть дракона и потянул со всей силы. «Я построю крепость из твоего скелета», — сказал он, уверенный, что рано или поздно всё-таки сможет вытащить свой кистень из зубов этой твари.

ПОБЕДА!

Каждый игрок получает по 1 сигилу (стр. 33).

Перейдите на стр. 44.

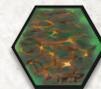
АКТ III: КОР-РОЗИЯ МЕТАЛЛОВ



МЕСТНОСТЬ



20 × Лес



7 × Порченая земля



4 × Святилище



1 × Портал игроков

1 × Портал злодеев



9 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 40 ★.

Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Кор



Истребитель демонов



П.Р.И.М.А.



Эарский кузнец



ВСПЛЕСК

(Выполните «Всплеск» с карты босса.)

МЕХАНИЗИРОВАННЫЕ СВЯТИЛИЩА

Когда ваш чемпион, находящийся в ячейке со святилищем, перемещается в соседнюю обычную ячейку (без леса, портала, святилища или порченной земли), можете переместить вместе с ним жетон святилища. Святилища могут быть перемещены таким образом сколько угодно раз за ход.

Земля изъязвлена озёрами расплавленного шлака. Над каждым озерцом парит на заводных двигателях механическое святилище. Однако, похоже, если приложить усилие, его можно сдвинуть.

РАСПЛАВЛЕННЫЙ ШЛАК

Чемпиону наносится 5 урона каждый раз, когда он перемещается в ячейку с порченной землёй или начинает в ней ход. Порченная земля не влияет на чемпионов злодеев.

Мастерские и плавильни Механы — опасное место для тех, кто не знаком с их планировкой. Один неверный шаг может обернуться увечьем... Или чем-то похуже.



Храмовник
Архи

Едва Эбин вышел из портала, как его ноздри обжёг смрад угля и железа. Здесь, над озёрами шлака, изъязвившими землю, парили на заводных двигателях механические святилища.

*«О, ещё один, — сказал Эдрский гном, сидя верхом на каменном големе и показывая на Эбина пальцем. — У меня как раз сокрушительное настроение. А у тебя, Янтарь?»
«Ага», — отозвалось существо с зубами из драгоценных камней. Голос его был похож на шорох гравия. «Отлично, — заявил гном, ударяя кулаком в ладонь, — сейчас мы тебя и сокрушим, храмовник».*



Ведьма-мухоловка

Обычно Дионея старалась держаться от ферромантов подальше. Это искусство неспроста порицалось в большинстве магических сообществ: его адепты плевали на технику безопасности. Сплавляя сталь с плотью и вдыхая жизнь в неорганику, они, по-видимому, всегда задавали вопрос «Можно ли?» и никогда «Нужно ли?»

Сегодня, о мёртвые нынче боги, уйти никак не получится. Кор, притча во языцах даже среди ферромантов, оживил землю и камни, которые теперь стремились поглотить Дионею в свои недра.



Вестник отчаяния

«Он пахнет ржавчиной и безумием», — фыркнул Желчь.

«Его зовут Кор, и он действительно безумец, — ответил Друн. — Он пришёл к Разлому ещё до того, как я стал Вестником, и воровал из наших гор редкие металлы. Мы погребли его в шахте, но он сбежал и прихватил с собой руду». Друн прищипил своего скакуна. «В этот раз не сбежит».

ПОБЕДА!

Каждый игрок получает по 1 сигилу (стр. 33).

Перейдите на стр. 50.

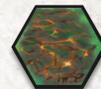
АКТ II: БОЛЬШЕ СИЛЫ!



МЕСТНОСТЬ



21 × Лес



8 × Порченная земля

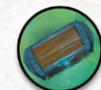


3 × Святилище



2 × Портал игроков

1 × Портал злодеев



8 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 40 ★.

Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Вестник отчаяния



Заклинательница воронов



Аннигилист



Шипастая бестия



ВСПЛЕСК

Каждый игрок сбрасывает 1 верхнюю карту своей колоды. Злодеи получают по 2 ☆ за каждую сброшенную таким образом карту Ученика или Ополчения.

ВЫБРОСЫ БЕЗДНЫ

Обычные правила для порченной земли не действуют — она не наносит урон чемпионам.

Когда ваш чемпион заканчивает перемещение в ячейке с порченной землёй, уберите из этой ячейки жетон порченной земли. Сделав это, можете изгнать 1 карту, которую вы разыграли в этом ходу, или 1 карту из своего сброса.

Почва здесь нестабильна, под землёй бурлят сгустки энергии Бездны. В местах, где её концентрация особенно высока, пульсируют цветные огни и клубятся тени.

ТЁМНАЯ СИЛА

В дополнение к другим своим способностям, Вестник отчаяния черпает энергию из Бездны: он имеет  и  за каждую ячейку с порченной землёй на поле боя.

Вестник отчаяния здесь чувствует себя вольготно — под боком у него мощный источник силы. Чемпионы должны очистить землю от энергии Бездны, чтобы иметь хоть какие-то шансы победить рыцаря кошмаров.



Храмовник
Архи

Луна скрылась за тучами, но всё вокруг светилось оттенками лилового — это энергия Бездны сочилась из неровных трещин в земле. Эбин осторожно двигался, стараясь избежать смертоносных участков. Заметив всадника, идущего прямо к опасному клочку земли, он крикнул: «Стой! Там энергия Бездны!»

Рыцарь остановился и медленно повернул голову, будто бы понял предупреждение храмовника. Но затем он прищипорил коня и поскакал напрямик на проклятую землю. Сияние Бездны осветило его целиком: чудовищный всадник верхом на скелете жеребца оказался самим Вестником отчаяния.



Ведьма-мухоловка

«Ты же помнишь, что говорил дух, — сказал Вестник, — мы должны сражаться. Так выходи и бейся со мной!»

Дионейя так и собиралась сделать, но сейчас Вестник был окутан столь мощным сиянием энергии Бездны, что даже воздух вокруг него дрожал. Скорее всего, он черпал силу в участке искажённой земли перед собой. Очистить её было легко, но Вестник был слишком близко... И таких участков вокруг было ещё много.



П.Р.И.М.А.

П.Р.И.М.А. ударила Вестника сияющим кулаком. В других обстоятельствах этот удар превратил бы подобного противника в мокрое пятно, но сейчас Вестник даже не покачнулся в седле. «Страшно», — сказал всадник. И в ту же секунду неуловимо быстро взмахнул кистенём, трещащим от энергии.

П.Р.И.М.А. с трудом увернулась, взмыв в небо. Если не прервать поток энергии Бездны, текущий из земли, врага будет не остановить.

ПОБЕДА!

Каждый игрок получает по 1 сигилу (стр. 33).

Перейдите на стр. 48.

АКТ III: КЛИНКИ ИЗ БЕЗДНЫ



МЕСТНОСТЬ



15 × Лес



8 × Порченая земля



1 × Маяк



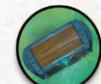
4 × Святилище



1 × Портал игроков

1 × Портал злодеев

1 × Откл. портал



9 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Игроки побеждают, если имеют 20 ★ или больше и один из их чемпионов находится в ячейке с маяком. Злодеи побеждают, набрав 40 ★. Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Имри



Истребитель демонов



Тираникс



Шипастая бестия



ВСПЛЕСК

(Выполните «Всплеск» с карты босса с учётом особых правил, указанных на следующей странице.)

ЗАЖИГАНИЕ МАЯКА

Вы побеждаете, если у вас 20 ★ или больше и ваш чемпион находится в ячейке с маяком.

Иммо сказал: «Там, вдали, есть незажжённый маяк. Его огонь прогонит отсюда Бездну, а Имри уйдёт вслед за ней».

АКТИВАЦИЯ ПОРТАЛА

Когда ваш чемпион перемещается в ячейку с отключённым порталом, он активирует его — замените его жетоном портала своего цвета. С этого момента на него действуют те же правила, что и на ваш начальный портал. Злодеи не могут активировать портал.

БАРЬЕРЫ БЕЗДНЫ

Чемпионы не могут перемещаться в ячейки с порченой землёй, и такие ячейки преграждают линию видимости. Если любой эффект предписывает поместить что-либо в ячейку с порченой землёй, игнорируйте этот эффект.

УБИЙЦА ДУШ

Применяя «Всплеск», игнорируйте культивистов для его эффекта. Чемпионы, повергнутые «Всплеском», убираются из игры до конца этого сценария — они больше не могут быть введены на поле боя. Если «Всплеском» не было повергнуто ни одного чемпиона, отдайте приказ Имри.



Храмовник
Архи

Эбин вошёл в коридор смерти — на узкую тропу, ограниченную густым лесом и нагромождением каменных клинков. На том конце тропы ждал мерцающий маяк. Повсюду на земле и на деревьях были брызги крови. Путь был усыян разрубленными, исколотыми и разорванными на части трупами.

Юная девушка-воин, скрючившись за камнем, заляпанным красным, крикнула паладину: «Беги! Имри уже...» Её глаза расширились, и остальные слова превратились в бессвязное бульканье. Эбин увидел, как на шее девушки появляется тонкая красная полоса, а в следующий миг её голова падает с плеч.



Ведьма-мухоловка

Дионея краем глаза заметила металлический блеск. Имри стрелой вылетела из-за деревьев, и цвета переливались на её жидкой броне, будто масло на водной глади.

Дионея бросила на землю горсть семян, и между ней и Имри выросла преграда из шипастых кустов. Та с лёгкостью прорвалась сквозь заросли. Дионея бросилась к маяку в конце тропы, но любой путь кажется бесконечным, когда смерть наступает тебе на пятки.



П.Р.И.М.А.

П.Р.И.М.А. проложила маршрут к маяку через святилища. Согласно её расчётам, магическое излучение святилищ с высокой вероятностью замедлит прыжки через Бездну, и тогда убийца будет атаковать в лоб, а не из засады. Также, согласно расчётам П.Р.И.М.А., вероятность выживания в перебежках между святилищами была низкой. Любой расчёт показывал, что у Имри больше шансов на победу.

ПОБЕДА!

Каждый игрок получает по 1 сигилу (стр. 33).

Перейдите на стр. 50.

КРУШЕНИЕ ИЛЛЮЗИЙ

Хромая, Дхартха поднимался по ступеням. Найденное им на поле боя сломанное копьё, которое он приспособил как костыль, стучало по камням. Его босые ноги были мокрыми от крови, и каждый шаг в сторону вихрящегося портала отдавался чавкающим звуком.

Лоа, его дракон, был ранен и сбросил Дхартху в гнилое болото. То ли враги не смогли найти тело Дхартхы, то ли даже не стали искать... Но, так или иначе, он был всё ещё жив, и из своей любви к Вигилу он шёл дальше, позволяя portalу себя затянуть.



Проходя сквозь портал, Дхартха почувствовал неуловимую связь со Всевидящим оком — средоточием всех дисциплин Архи — наполненным духовной силой самой сути Вигила. Но если мир уничтожен, как может существовать эта связь? Дхартха задумался.

Из других порталов выходила лишь жалкая горстка чемпионов. Возможно, они — последние оставшиеся в живых. Как и у них, у Дхартхы осталось немного, но он был готов отдать всё, чтобы спасти Вигил. И несмотря на происходящее, он не мог перестать думать о том мгновении, когда почувствовал связь с Оком.

В сияющей дымке появился Иммо, жестокий хозяин этого мирка, и огласил свой последний вызов: «Вот и всё. Вы в шаге от возрождения Вигила. Сражайтесь. Убивайте. Побеждайте. Так вы станете богами».

Следующий миг тянулся бесконечно. В мёртвой тишине измученные и искалеченные чемпионы оценивали друг друга и собирали волю в кулак перед неизбежным. И потом все бросились в атаку с боевыми кличами. Это был кровавый прибой, и все сплывали в единую бурю из заклятий, стали и криков.



Легендарные воины неслись на него лавиной, а Дхартха последним отчаянным усилием обратился к Всевидящему оку. Если связь, которую он почувствовал, была настоящей, если Око ещё существовало, возможно, оно могло бы дать ему ясность и ответ на неразрешимый вопрос.

Вспышка осознания сорвала завесу мира для взора Дхартхы. Он увидел реки крови и океаны огня. Его губы прошептали имя: «Зерон».

Из тела древнего монаха вырвалась волна ясности, свет поглотил несущихся чемпионов и разбил иллюзию на осколки. С Иммо, создания в белых одеждах, будто осыпалось сияние. Перед монахом стоял кроваво-красный демон с витыми рогами и пастью, полной стекляннo-острых кривых зубов. Вокруг простиралась пустыня, полная огней и грязи. Этот адский пейзаж был известен под именем Деофол и был обителью Самаэля.

«Весь мир — это ложь, — пробормотал Дхартха. — Мы пришли через настоящие порталы, но уничтожение Вигила — иллюзия. Мы в Деофоле, и нами манипулирует Зерон, принося нас в жертву своему мёртвому господину Самаэлю».



Демон рассмеялся. «О, мои яростные и жестокие смертные. Вы так цените свой Вигил, что готовы убивать друг друга, лишь бы спасти его? — спросил Зерон. — Хоть Самаэль и падший, но он всё ещё бог любви, и именно из любви к Вигилу вы напоили кровью его мир. Какая извращённая преданность. Просто идеальное жертвоприношение. А последних из вас я поднесу самому Самаэлю».

ВЫБОР ПЛАНА НАПАДЕНИЯ

Зерон разоблачён! Вам предстоит сойтись с ним с бою, но его мощь безмерна. Каков будет ваш план нападения?

Несмотря на ранения, Дхартха может помочь вам в бою. Его сил хватит на то, чтобы нейтрализовать одну из способностей Зерона. Но какую выбрать? Решение за вами.

Заблокировать его способности манипуляции и обмана разума чемпионов — перейдите на стр. 52

Лишить его способности придавать своему телу чудовищную форму — перейдите на стр. 54

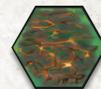
АКТ IV: ТИРАН ИЗ НЕДР



МЕСТНОСТЬ



20 × Лес



9 × Порченая земля



4 × Святилище



2 × Портал игроков

1 × Портал злодеев



12 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 50 ★.

Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Тиран из недр



Случайный



Случайный



Случайный



ВСПЛЕСК

(Выполните «Всплеск» с карты босса.)

ГИБЕЛЬ В ОГНЕ

Во время подготовки к игре положите рядом с полем 12 жетонов порченной земли.

Если ваш чемпион повержен во время хода злодеев в ячейке с обычной местностью или лесом, поместите один из отложенных жетонов порченной земли в ячейку, где находился этот поверженный чемпион. Помещая жетон порченной земли в лес, сначала уберите из этой ячейки жетон леса.

Чемпиону наносится 5 урона каждый раз, когда он перемещается в ячейку с порченной землёй или начинает в ней ход. Порченная земля не влияет на чемпионов злодеев.

По воле Зерона, Тирана из недр, земля извергается потоками пламени, и чемпионы должны следить за каждым шагом, не задерживаясь долго на одном месте.

НЕОЖИДААННЫЕ ВРАГИ

Во время подготовки выберите 3 случайных чемпионов злодеев со значением ★, равным 3 или менее, и добавьте их в запас злодеев к *Тирану из недр* (не используйте для этого чемпионов, которые есть в запасах игроков). Распределите между ними ,  и  жетоны целей случайным образом.

ДРАКОНИЙ КЛАД

В ячейке в верхней левой части поля боя лежит 4 сокровища. Если ваш чемпион закончит перемещение в ней, заберите себе все сокровища из неё.

На краю поля боя лежат бездыханные тела воинов, павших в предыдущем испытании. Если чемпионам удастся добраться до них, вещи, оставшиеся при мёртвых, могут помочь изменить ход сражения.



Зерон преобразился. Его кости, трещина, передвинулись и изменили форму. Жилы забились на ветру длинными лентами, а плоть разошлась, уступая место чешуе. Демон резким движением сорвал с себя ненужную теперь кожу, отбросил в сторону, будто ком окровавленных тряпок, и исчез в облаке дыма, которое сам и выдохнул.



Чемпионы стояли в тишине, затаив дыхание, сжимая оружие, ожидая, что им теперь явится на месте Зерона.



Налетел порыв ветра. То взмах гигантских крыльев прибил весь дым к земле. Перед ними стоял дракон — Тиран из недр.



Его дыхание было жарче раскалённого горна, и оно обещало, что вскоре на последних чемпионов Вигила обрушится ад. Его рык звучал так, что было ясно любому: всякого, кто встанет против него, ждёт смерть.

ПОБЕДА!

Каждый игрок получает по 1 сигилу (стр. 33).

Перейдите на стр. 56.

АКТ IV: ПОВЕЛИТЕЛЬ ЛЖИ



МЕСТНОСТЬ



11 × Лес



16 × Зачарованная земля

6 × Порченная земля



4 × Маяк



3 × Святилище



2 × Портал игрока

1 × Портал злодея



11 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 50 ★.

Каждая команда получает 3 ★ в конце своего хода, если контролирует святилище в центре поля боя, и по 2 ★ за каждое другое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Зерон



Случайный



Случайный



Случайный



ВСПЛЕСК

(Выполните «Всплеск» с карты босса.)

Затем потеряйте контроль над 1 незанятым маяком за каждого игрока.

ИЛЛЮЗОРНАЯ ПРЕГРАДА

В ячейки с зачарованной землёй (и через них) нельзя перемещаться, и они преграждают линию видимости. Игроки игнорируют эти эффекты, когда под их контролем находится 3 маяка или более. Зачарованная земля не влияет на чемпионов злодеев.

РАЗВЕЯТЬ ИЛЛЮЗИЮ

Игроки могут получать контроль над маяками по обычным правилам, чтобы игнорировать эффекты иллюзорных преград. Злодеи не могут получать контроль над маяками. Эффект «Всплеска» этого сценария, в дополнение к способности с карты босса, заставляет игроков терять контроль над маяками. В одиночной игре убирайте свой жетон маяка с 1 любого незанятого маяка, в кооперативной — с 2 любых незанятых маяков.

НЕОЖИДАННЫЕ ВРАГИ

Во время подготовки выберите 3 случайных чемпионов злодеев со значением ★, равным 3 или менее, и добавьте их в запас злодеев к Зерону (не используйте для этого чемпионов, которые есть в запасах игроков). Распределите между ними 🌿, ☀️ и 🌑 жетоны целей случайным образом.

НАГРАБЛЕННАЯ ДОБЫЧА

В двух ячейках в верхней части поля боя лежит по 3 сокровища. Когда ваш чемпион заканчивает перемещение в такой ячейке, забирайте себе все три сокровища из неё.

На краю поля боя лежат бездыханные тела воинов, павших в предыдущем испытании. Если чемпионам удастся добраться до них, вещи, оставшиеся при мёртвых, могут помочь изменить ход сражения. Но Зерон отгородил мертвецов магическими барьерами, чтобы живые не смогли добраться до сокровищ.



Горстка чемпионов с оружием наголо, издавая боевые кличи, устремилась вперёд по полю боя в жажде уничтожить Зерона.



Зерон взглянул на них. Губы его зашевелились в шёпоте, а змеиные глаза заметались от фигуры к фигуре. Чемпионы приближались.



В голосе демона зазвучали дрожащие диссонансные ноты, непостижимые слова прокатились по полю боя, волна звука будто проникала в самую плоть и кости, пронизывая разум.



Один за другим чемпионы останавливали бег. Кто-то зашёлся безумным смехом, кто-то бросил оружие и рыдал, утираясь полой плаща, но были и те, кто устремился к прежним союзникам со смертоносными намерениями.

ПОБЕДА!

Каждый игрок получает по 1 сигилу (стр. 33).

Перейдите на стр. 56.

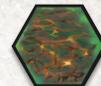
АКТ V: И АД ПОКАЖЕТСЯ РАЕМ



МЕСТНОСТЬ



14 × Лес



9 × Порченная земля



4 × Маяк

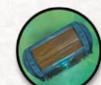


3 × Святилище



2 × Портал игроков

1 × Портал злодеев



11 × Сокровище

★ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ★

Побеждает команда, набравшая 60 ★.

Каждая команда получает по 2 ★ в конце своего хода за каждое контролируемое ею святилище.

ЗЛОДЕИ



Самаэль



Случайный



Случайный



Случайный



ВСПЛЕСК

(Выполните «Всплеск» с карты босса.)

АВАТАР ПАДШЕГО

После того как *Самаэль* заканчивает выполнять приказ в первый раз за ход, выполняйте следующие шаги:

1. Откройте 2 верхние карты центральной колоды и отложите их в сторону — они находятся в заключении.
2. За каждую карту Жизнепоклонников в заключении злодеи получают 2 ★.
3. За каждую карту Механы в заключении введите на поле боя по 1 культуисту злодеев в ячейку с  или соседнюю с ней.
4. За каждую карту Бездны в заключении поместите по 1 жетону порченной земли в ячейку, соседнюю со святилищем (это могут быть разные святилища).
5. За каждую карту Просветлённых в заключении сбросьте по 1 карте замыслов с верха колоды.
6. За каждую карту монстра в заключении повергните 1 чемпиона игрока с наибольшей  на поле боя.
7. Уберите жетоны маяков со всех маяков — игроки теряют над ними контроль.

Карты остаются в заключении, пока не будут освобождены (см. далее). Все эффекты выше выполняются за все карты в заключении, а не только за две, только что добавленные туда.

ОТВАЖНОЕ СПАСЕНИЕ

Когда вы получаете контроль над маяком, освободите карту из заключения: бесплатно получите 1 карту, находящуюся в заключении, игнорируя её эффект «Засады». Злодеи не могут получать контроль над маяками.

НЕОЖИДААННЫЕ ВРАГИ

Во время подготовки выберите 3 случайных чемпионов злодеев со значением ★, равным 3 или менее, и добавьте их в запас злодеев к *Самаэлю* (не используйте для этого чемпионов, которые есть в запасах игроков). Распределите между ними ,  и  жетоны целей случайным образом.



«Слишком поздно, — прошипел Зерон, угасая под ударами чемпионов, — Самаэль воскрес». Древний демон бился в конвульсиях, из его ран вырывались языки пламени, сжигая его изнутри. Со взрывом последние клочки плоти пеплом поднялись в воздух, и на их месте восстал падший бог.



Самаэль переродился. Давно мёртвый бог любви, чей облик был искажён его преступлениями. Он — давний враг, олицетворение порчи, первый среди чудовищ. Из-под его рогов прорастали корчащиеся драконьи головы, с рёвом изрыгающие пламя и кислоту. Его борода — гротескная коллекция ртов: кричащих, умоляющих, угрожающих, собранных в оглушительную какофонию боли и страданий. Крепкие жилистые руки, оканчивающиеся похожими на скимитары когтями, светились от inferнальной магии. Падший бог устремился к чемпионам, и каждый удар его раздвоенных копыт о землю сотрясал весь Деофол. Чемпионы приготовились к последней схватке, которая решит судьбу Вигила.



ПОБЕДА!

Вы одержали победу над Самаэлем и положили конец злонамеренным планам Зерона!

Перейдите на стр. 58.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ

Золотая кровь Самаэля напитала землю Деофола. Он ещё дёргался, бил наотмашь, кусался, дышал огнём и ядом, вызывал inferнальные бури. Корчась от боли, демон кричал и завывал так, что ужасные звуки пробирали чемпионов не только до мозга костей, но и до глубины души.

Несмотря на мощь Самаэля, чемпионы Вигила не сдались. Они окружили демона и вбивали его в землю заклятиями и сталью, в испуге кромсая искажённого бога, пока его сущность не испарилась.

Тишина, наступившая, когда крики умирающего бога затихли, казалась абсолютной.

После битвы постоянная жара Деофола казалась давящей. Один чемпион упал на землю и сидел в грязи, истощённый. Другая бросила оружие, вытерла лоб и подняла взгляд в затянутое дымом рыжее небо. Выжившие не произнесли ни слова, возможно, не зная, что сказать, а возможно, не желая говорить.

В конце концов, что говорить, когда ты только что убил бога?

«Герои Вигила, — воззвал Дхартха, и несколько выживших вздрогнули, — Богоборцы, — монах поднял руку в успокаивающем жесте, — Мы победили Самаэля. Победа далась нам нелегко и унесла многих, но это победа». Дхартха чувствовал, что голос его не слышат. Он задыхался от пыли и жара. «Я могу открыть проход для тех, кто желает вернуться в своё время на Вигиле», — продолжил он. Среди чемпионов прокатился шепоток, в котором чувствовались и облегчение, и тревога. «Но тем из вас, кто пожелает и дальше нести это бремя, я хочу кое-что предложить. До падения Самаэля Деофол был царством красоты, страсти и любви. Я верю, что его можно очистить от скверны, и я намерен остаться здесь и восстановить этот мир. Будет непросто, но те, кто присоединится ко мне, без сомнения, найдут здесь легендарные приключения. Выбор за вами, Богоборцы».



ПОБЕДА!

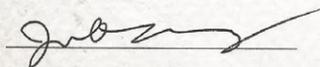
Поздравляем! Вы завершили всю сюжетную кампанию.
Готовы попробовать пройти её снова другим путём?

Дорогие игроки!

Когда я впервые представил Ascension на GenCon в 2010 году, я и представить не мог, что десять лет спустя мы создадим версию игры с миниатюрами. Разрабатывать Ascension Tactics было непросто, но члены команды Stone Blade вложили в этот проект всю свою страсть и творческий порыв. Я благодарен своей команде и горжусь нашими достижениями.

Однако игра не могла бы существовать без вас, без игроков. Вы доверились нам, и мы сделали для вас нечто прекрасное. Вы вдохновляли нас, участвовали в тестах, делились своими мнениями и, самое главное, финансировали игру. Спасибо, что помогли нам воплотить Ascension Tactics.

Если вам интересно, что выйдет дальше в серии Ascension Tactics, присоединяйтесь к сообществу Stone Blade. Каждую неделю я рассылаю эксклюзивные новости и взгляд из-за кулис на наши новейшие игры, в том числе и на будущие дополнения к Ascension Tactics. Ещё наши подписчики получают особые скидки, уроки гейм-дизайна и много другого бонусного контента. Я лично читаю каждый ваш ответ на письмо, и это лучший способ связи с нами. С нетерпением жду от вас писем и надеюсь, вам понравилась Ascension Tactics.



— Джастин Гэри
Руководитель Stone Blade Entertainment

