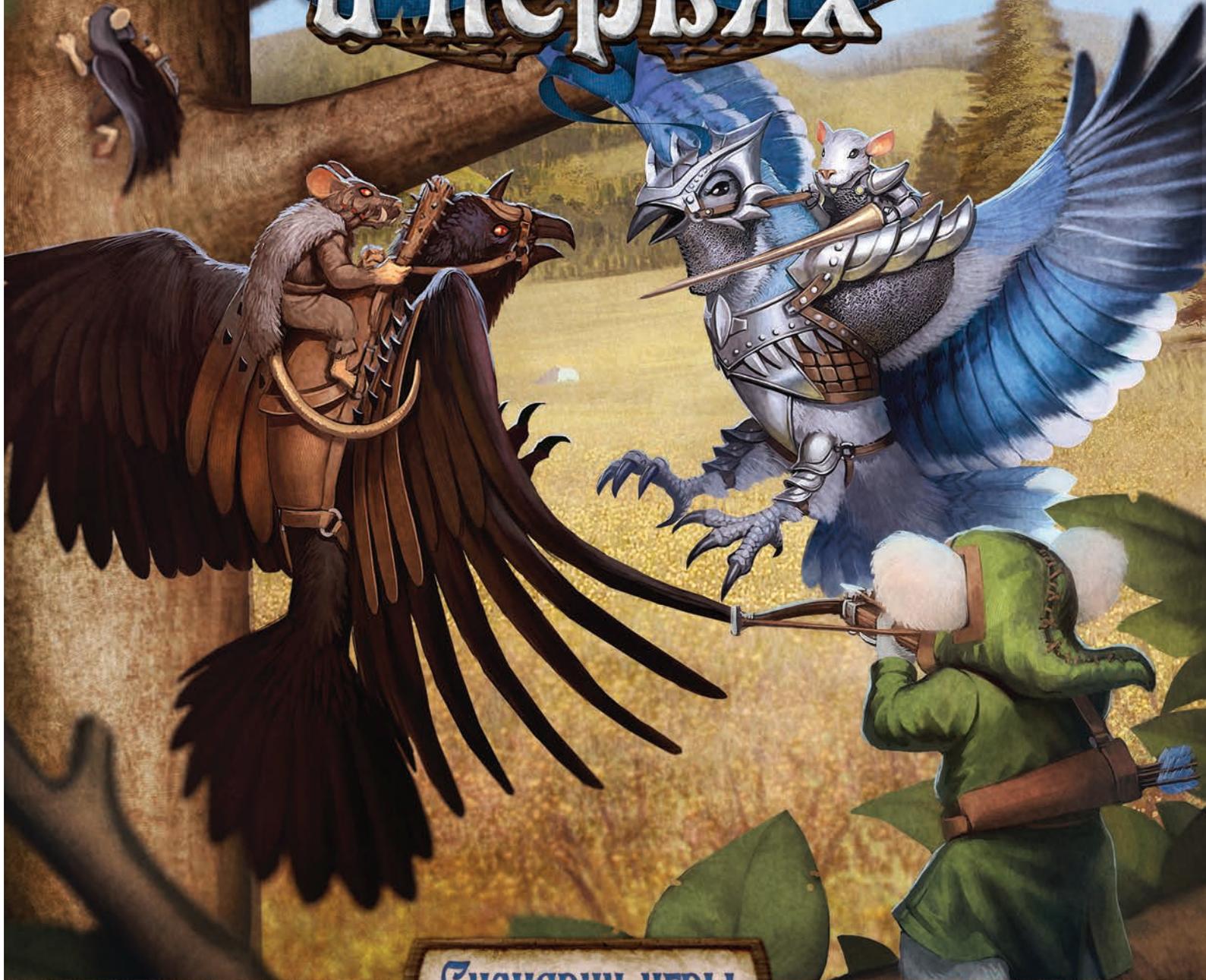


# О хвостах и перьях



Сценарии игры



## Вступление

Перед вами сценарии для игры «О хвостах и перьях». На страницах этого буклета вы найдёте указания относительно того, как подготовить к игре тот или иной сценарий.

Здесь же изложены условия победы и проигрыша, а также особые правила сценариев. Если вы играете в «О хвостах и перьях» впервые, советуем начать с первого сценария («Демонстрация силы»), взять указанные стандартные войска и не обращать внимания на особые правила кампании.

В конце этого буклета рассказывается, как собирать собственные войска, создавать свои сценарии и кампании.

Вы всегда можете найти дополнительные сценарии, кампании и другие полезные вещи на страничке:

[www.plaidhatgames.com/games/tail-feathers](http://www.plaidhatgames.com/games/tail-feathers).

# Пролог

## И Выиграли бой...

**Х**рустнув суставами, давно упратившими былую гибкость, Грыз перегнулся через барную стойку и щедро долил кружку Веллы до самых краёв.

— Не могу позволить своим лучшим друзьям погибать от жажды в моей паверне! — лукаво сощурился он, поболтав остатки жидкости в кувшине. Велла благодарно кивнула старому бармену, улыбнулась и сделала пару плотков.

В этот момент дверь паверны «Пикирующая сойка», оглушительно грохнув, распахнулась, и на пороге возникла объёмистая фигура хомяка Пиканда, хозяина местной пивоварни.

— Грыз, мышшице ты длиннолапый! — воскликнул он. — Ах, какой я тебе шикарный эль принёс! Уши торчком встанут, а хвост в колечко свернётся!.. Мелли, где тебя белки носят? А ну, пащи скорей сюда то, что я тебе, растяпе, доверил!

В паверну пишком проскользнула совсем молоденькая мышшка, с трудом удерживающая в тоненьких лапках здоровенный кувшин с янтарной жидкостью.

— Так-таки и свернётся в колечко? — скептически хмыкнул Грыз, покручивая ус. — Айда в мою комнату, пробу снимем.

Оставив кувшин на столе рядом с двумя креслами, в которые непорочно опустились приятели, повеселевшая Мелли вернулась в общий зал и только теперь заметила диковинные украшения на стенах. Сломанные копыта, разбитые щипы, дырявые сёдла и всевозможное лёгкое снаряжение — всё это было развешано так плотно, что не оставалось ни единого свободного пятачка.

— Ого! — благоговейно прошептала она. — Я слышала много историй о храбрых пилотах Гнездоречья, и гляньте-ка... Нам в Журчашей Лошине тоже досталось, — добавила она, поворачиваясь к Велле. — Но, конечно, и близко не так, как вам тут. А я вот давно гадаю: как вообще вышло, что появилось ополчение Нижнелесья? Может быть, вы слышали?

— Так, краем уха... — скромно улыбнулась Велла, но, видя, каким жадным огнём разгораются глазки юной мышши, сжалась и призналась: — Ох, ну ладно, ладно, раз уж ты всё равно об этом заговорила... По правде, я была одной из первых, кому выпала честь сражаться бок о бок с благородными скворцами Разброда.

Велла от души хлебнула эля и откинулась на стуле. Ушки её прилетели к голове, на мордочке появилось загадочное выражение, а мысли явно обратились к тем давним судьбоносным дням.

— Как закончилась та война, знают все, — медленно вымолвила она. — А я помню, как она началась. Если хочешь послушать, садись. Я расскажу.

И с уст её полились негромкие слова о том, что случилось много сезонов тому назад...

Когда трон Королевства людей опустел, в северную часть Нижнелесья пришла разруха. Злобным крысам, обитавшим среди тёмных переплетённых деревьев, приходилось яростно драться за каждую порцию объедков.

С другой же стороны Разброда — цветущего поля, делившего лес пополам, — жили безобидные существа, старательно трудившиеся на благо процветания родного края и счастья всех его обитателей.

А над самим Разбродом непрестанно кружили в поисках добычи мерзкие хищные птицы. Дорога через поле была очень опасной, ибо путники рисковали угодить в загребущие когти голодной пвари, которой было всё равно, кем закусить — мышью, крысой, да хоть бы и собственным товарищем, коль скоро он даст слабину.

И вот однажды у крыс появился особенно жестокий и смекалистый предводитель — Бурелом, выходец из помойной кучи под названием Злохолм. Ему удалось настолько запугать, умаслить или одурачить (на кого что лучше действовало) соплеменников, что они сами упростили его спасть их главарём и тут же вспутили в его печально знаменитый легион вредителей. Бурелом пообещал разгромить лесных мышшей и отнять у них всё до последней крошки, но прежде ему требовалось договориться с птицами.

Так он и сделал, без какого-либо предупреждения заявившись к главному спервятнику — Драному Зобу. Поначалу вожак стаи вознамерился попросту слопать обнаглешую крысу, тем более что завтракал уже довольно-таки давно, но Бурелом молниеносно забился в узкую щель и оттуда прокричал ему встречное предложение.

Хитрый крыс сумел заинтересовать Драного Зоба. Ещё бы, ведь от того требовалось всего ничего: послать с Буреломом и его прихвостнями несколько птиц, чтобы те помогли им быстро пересечь Разброд и напасть на поселения мышшей и землероек. Взамен же крысы привели бы ему столько вкусных пленников, сколько он захочет.

Драный Зоб пощёлкал клювом, дивясь дерзкому плану, однако рассудил, что даже если авантюра Бурелома пойдёт прахом, его птицы всегда смогут закусить павшими крысами, а потому согласился поддержать лидера легиона.

Первый налёт крысы совершили на деревеньку Гнездоречье. Они напали незадолго до рассвета, застав мирно спящих мышшей врасплох, уволокли все их припасы, а затем вывели супругу мэра и её дочку Сандрею на самую середину Разброда, связали и, не обращая внимания на их отчаянный писк, бросили на съедение птицам. Прислужники Драного Зоба, в нетерпении парившие в воздухе, устремились к земле, желая скорее обрадовать вожака долгожданным обедом... Казалось, бедные мышши обречены.

Но не тут-то было! Едва только жадные птицы нацелились вонзить когти в добычу, как на головы им яркой молнией спикировала красивая голубая сойка. На её спине восседала облачённая в сияющие доспехи мышшь, в лапе которой угрожающе покачивалось копыё. Таинственная парочка и не ожидавшие нападения птицы закружились в вихре битвы — перья так и полетели во все стороны.

Пользуясь тем, что стремительной и маневренной сойке отлично удавалось отражать вражеские атаки, её бравадный наездник спрыгнул наземь и бросился к пленникам. Обессиленные от переживания бедняжки оказались в безопасности, но и им, и всем лесным мышшам было ещё очень далеко до полного спасения.

Узнав о позорном поражении, нанесённом его адыюпантам одной-единственной мышью и её птицей, разъярённый Драный Зоб звал к себе Бурелома, отдал под его командование своего самого способного грача Чернокрыла и приказал отомстить мышшам так, чтобы они навеки запомнили.

Вот так обычный налёт вылился в целую войну.



## Сценарий 1 Демонстрация силы

**Б**итва с дроздами далась Ветприэлю нелегко. Пока землеройки из местного госпиталя обрабатывали его раны, Лазур размышлял о незавидном положении жителей Гнездоречья. Коль скоро крысы и пухлоеды решили объединить усилия, положение мышей нельзя было назвать завидным.

И хотя основная задача Лазура — встреча с королём Коллином — не терпела отлагательства, честь не позволяла ему бросить мышей в беде. Поэтому он попросил мэра отправить к королю самых резвых посланников и передать ему весть о крысином вторжении и о его, Лазура, прибытии.

Сам же он остался защищать деревню.

Зная, что в одиночку ему не справиться, Лазур убедил местных певчих птиц присоединиться к борьбе, а вскоре нашёл и двух отважных добровольцев среди мышей, Веллу и Грыза, которым страсть как хотелось научиться летать. Летучие мыши — это звучит гордо!

Дни напролёт Лазур и два пионера-ополченца оттачивали лёгкое мастерство и выписывали фигуры пилотажа, не спуская, однако, глаз с мрачного леса на горизонте.

Каждый боевой отряд Бурелома встречал яростный отпор бдительных дубостражей. На перехват каждой вражеской птицы, появившейся в небе, немедленно взмывали наездники из ополчения Нижнелесья.

Мыши ясно дали крысам понять, что тем лучше держаться отсюда подальше, если жизнь дорога.

### Начальные условия

**Число игроков:** 2.

**Очки здоровья гнезда:** 10.

**Условие победы:** разорить гнездо противника.

**Особая миссия:** нет.

### Подготовка сценария

#### Стандартные войска

##### Ополчение Нижнелесья

- Лазур (*лётчик*) на Ветприэле. . . 13 очков тактики
- Грыз (*новичок*) на скворце . . . . 8 очков тактики
- Велла (*новичок*) на скворце . . . . 8 очков тактики
- Дубостраж × 6 . . . . . 18 очков тактики

Рекомендуемая начальная рука карт действий (если вы играете с этим дополнительным правилом):

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| • Штопор          | • Высший пилотаж  |
| • Бой на копьях   | • Вираз           |
| • Боевой писк     | • Двойной выстрел |
| • Обманный манёвр |                   |

### Налётчики легиона

- Бурелом (лётчик) на Чернокрыле . . . 14 очков тактики
- Зубоскал (новичок) на Заверти . . . . . 11 очков тактики
- Заколла . . . . . 5 очков тактики
- Гвардеец Бурелома × 6 . . . . . 18 очков тактики

Рекомендуемая начальная рука карт действий (если вы играете с этим дополнительным правилом):

- Метод кнута
- Ядовитый клинок
- Натиск
- Парализующий крик
- Попутный ветер
- Набор высоты
- Ощип

### Войска по выбору игроков

Рекомендуемый диапазон очков тактики: 40—60 (подробнее о том, как собрать собственные войска, рассказано на с. 12).

## Поле боя



Размер: 81 × 81 см

1. Роза ветров.
2. Дерево налётчиков легиона.
3. Гнездо налётчиков легиона.
4. Дерево ополчения Нижнелесья.
5. Гнездо ополчения Нижнелесья.

## Особые правила сценария

Нет.



## Особые правила кампании

### Стороны кампании

Если вы решили последовательно проходить сценарии в режиме кампании, начните с этого, первого, сценария и возьмите указанные ниже боевые единицы. В конце сценария они повысят опыт и перейдут в следующий сценарий и так далее. Этими войсками вы будете играть до конца кампании. (См. также главу «Повышение опыта» на с. 14.)

### Ополчение Нижнелесья

- Лазур (лётчик) на голубой сойке . . 10 очков тактики
- Грыз (новичок) на скворце . . . . . 8 очков тактики
- Велла (новичок) на скворце. . . . . 8 очков тактики
- Дубостраж × 6 . . . . . 18 очков тактики

### Налётчики легиона

- Бурелом (лётчик) на граче . . . . . 11 очков тактики
- Зубоскал (новичок) на дрозде . . . . 10 очков тактики
- Заколла . . . . . 5 очков тактики
- Гвардеец Бурелома × 6 . . . . . 18 очков тактики

### Карты действий кампании

Если вы играете с картами действий, пусть каждый игрок возьмёт на руку 7 уникальных карт. В разных сценариях вы можете выбирать разные наборы. Карта «Постройка баллисты» недоступна до начала 4-го сценария.

### Повышение опыта в кампании

**Победитель:** дважды выберите что-то одно из списка ниже.

**Проигравший:** выберите что-то одно из списка ниже.

- Повысить опыт 1 пилота или 1 птицы.
- Повысить 1 фигурку из отряда до ветерана.
- Начать следующий сценарий с 1 сыром на круге сыра.
- Увеличить начальное число карт действий на руке на 1.



## Сценарий 2 Сражение за Благорост

**Е**сли верить легендам, то когда-то давно, ещё во времена Первого вторжения драконов, огнедышащие чудовища прогнали с равнин племя добрых великанов, и тем пришлось спешно переселяться на север. Сопрягая землю тяжёлой поступью, толпы великанов прошагали через Нижнелесье в Мороз, оставив после себя обширную полосу превращённых в труху деревьев, разделившую лес на две части.

Переселение великанов получило название «Великий Разброд», в честь него лесные жители и нарекли так неожиданно образовавшуюся перед самым их носом пустошь.

На Разброде очень долго ничего не росло, но в конце концов всепобеждающая природа взяла своё, и на вытоптанной равнине проклюнулся первый росток. За ним последовали другие, и вскоре зазеленело всё поле. А ещё через какое-то время прямо посреди правяного ковра выросло одинокое деревце.

Местные мыши сочли это настолько добрым знаком, что дали деревцу имя — Благорост. Никто и не догадывался, что Благоросту суждено сыграть немаловажную роль в грядущей войне. Что на его спволе останется много засечек и мало веток. И что, вопреки всему, это маленькое деревце не откажется от мечты стать самым высоким и сильным деревом Нижнелесья.

Стойкость Благороста вдохновляла мышей в течение всей войны.

### Начальные условия

**Число игроков:** 2.

**Очки здоровья гнезда:** 15.

**Условие победы:** удержать Благорост (см. ниже) ИЛИ разорить гнездо противника.

**Особая миссия:** нет.

### Подготовка сценария

#### Стандартные войска

##### Ополчение Нижнелесья

- Лазур (лётчик) на Ветриэле . . . . . 13 очков тактики
- Грыз (лётчик) на скворце . . . . . 9 очков тактики
- Велла (лётчик) на скворце . . . . . 10 очков тактики
- Дубостраж × 6 . . . . . 18 очков тактики

Рекомендуемая начальная рука карт действий (если вы играете с этим дополнительным правилом):

- |                 |                    |
|-----------------|--------------------|
| • Штопор        | • Острая поддержка |
| • Бой на копьях | • Вираз            |
| • Удар лапой    | • Двойной выстрел  |
| • Уклонение     |                    |

### Налётчики легиона

- Бурелом (лётчик) на Чернокрыле . . . 14 очков тактики
- Зубоскал (лётчик) на Заверти . . . . 13 очков тактики
- Заколла . . . . . 5 очков тактики
- Гвардеец Бурелома × 6 . . . . . 18 очков тактики

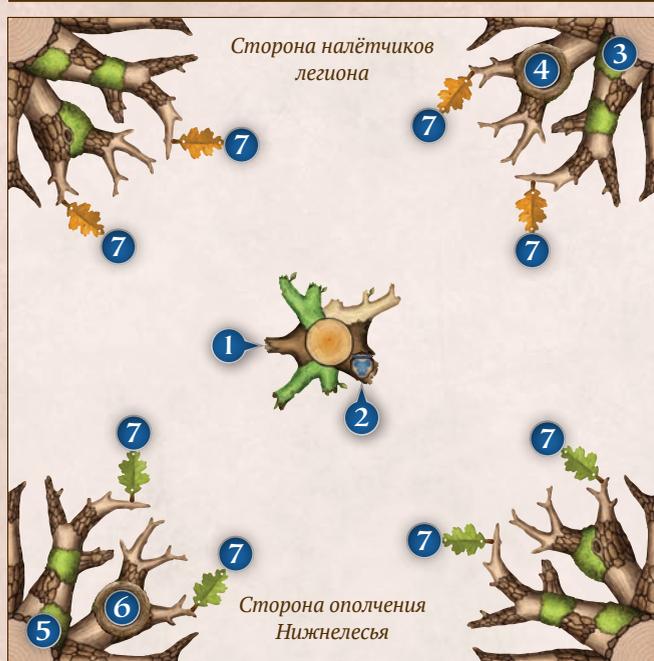
Рекомендуемая начальная рука карт действий (если вы играете с этим дополнительным правилом):

- Метод кнута
- Ядовитый клинок
- Беспощадность
- Парализующий крик
- В ключья!
- Набор высоты
- Ощип

### Войска по выбору игроков

Рекомендуемый диапазон очков тактики: 40—60 (подробнее о том, как собрать собственные войска, рассказано на с. 12).

## Поле боя



Размер: 86 × 86 см

1. Деревце.
2. Ключевая клетка.
3. Дерево налётчиков легиона.
4. Гнездо налётчиков легиона.
5. Дерево ополчения Нижнелесья.
6. Гнездо ополчения Нижнелесья.
7. Листья.

Фрагмент деревца в центре поля боя — это *Благорост*. В этом сценарии он заменяет розу ветров. Располагая на поле боя карты миссий, кладите их на ближней дистанции от *Благороста*.

Выложите жетон цели на показанную на рисунке выше клетку деревца, с этого момента она называется *ключевой клеткой*.



## Особые правила сценария

### Удержание Благороста

Считается, что вы *удерживаете Благорост*, если в конце раунда выполняются два условия:

- На ключевой клетке *Благороста* находится хотя бы 1 ваша фигурка и нет фигурок противника.
- Число ваших фигурок на *Благоросте* как минимум на 2 больше числа находящихся на нём фигурок противника.

Вы побеждаете в сценарии, если удерживаете *Благорост* в конце одного раунда и всё ещё удерживаете его в конце следующего раунда.

*Примечание:* при проверке удержания *Благороста* большие фигурки считаются за 3 маленьких. Боевые единицы птиц не учитываются, даже если приземлились на *Благорост*.

Пока считается, что вы удерживаете *Благорост*, ваш противник обязан класть карту миссии лицом вверх и отправлять фигурки выполнять её до того, как вы выберете свою миссию.

## Особые правила кампании

### Повышение опыта

**Победитель:** дважды выберите что-то одно из списка ниже.

**Проигравший:** выберите что-то одно из списка ниже.

- Повысить опыт 1 пилота или 1 птицы.
- Повысить 1 фигурку из отряда до ветерана.
- Начать следующий сценарий с 1 сыром на круге сыра.
- Увеличить начальное число карт действий на руке на 1.

Кроме того, победивший в сценарии игрок решает, что именно будет находиться в центре поля боя в следующем сценарии — роза ветров или деревце. Во время подготовки к сценарию он сможет разместить на деревце наземные фигурки.



## Сценарий 3 Коварная схема

**Л**азуру и новым рекрутам становилось всё труднее отбивать атаки крыс, поэтому, когда деревенька огласилась приветственными криками, сопровождавшими появление молодого короля Коллина и его друзей, героев Дуббурга, радости его не было предела. К тому же король пожаловал не один, а с подкреплением. Его опытные воины пополнили поредевшие ряды ополчения, а друг короля, изобретатель Нэз, тут же выпребовал себе добровольцев для постройки баллисты.

Эту военную машину, способную метать копьё на большие расстояния, строили на протяжении нескольких дней, однако потраченное время окупилось с лихвой, поскольку баллиста сильно повысила обороноспособность Гнездоречья.

Едва услышав про баллисту, Бурелом приказал своим личным гвардейцам схватить Грыза. Юный пилот не выдержал жестоких истязаний и выдал врагам, где находятся чертежи метательной машины. Крысы немедленно отправились за чертежами, а в это время Лазур и его товарищи уже мчались выручать беднягу Грыза.

### Начальные условия

**Число игроков:** 2.

**Очки здоровья гнезда:** 15.

**Условие победы мышей:** вынести Грыза за мышиную границу поля боя ИЛИ разорить гнездо противника.

**Условие победы крыс:** украсть чертежи баллисты и вынести их за крысиную границу поля боя ИЛИ разорить гнездо противника.

**Особая миссия:** в этом сценарии во время фазы миссий можно выбирать карты особой миссии. Подводя итоги миссий в финальной фазе раунда, вы будете выполнять и выложенные особые миссии: если Грыз или жетон баллисты находятся на поверхности поля боя, а в ячейке миссии у вас не менее 2 фигурок,

поместите Грыза (если играете за ополчение Нижнелесья) или жетон баллисты (если играете за налётчиков легиона) в своё гнездо. После выполнения миссии верните фигурки из вашей ячейки миссии в гнездо.

### Подготовка сценария

#### Стандартные войска

##### Ополчение Нижнелесья

- Лазур (ас) на Ветриэле . . . . . 15 очков тактики
- Велла (лётчик) на Щебетуне . . . . . 12 очков тактики
- Сиена (без пилота, см. ниже) . . . . . 8 очков тактики
- Дубостраж × 6 . . . . . 18 очков тактики
- Баллиста . . . . . не применимо

Рекомендуемая начальная рука карт действий (если вы играете с этим дополнительным правилом):

- Штопор
- Бой на копьях
- Вылет из вихря
- Острая поддержка
- Высший пилотаж
- Вираз
- Меткость

##### Налётчики легиона

- Бурелом (лётчик) на Чернокрыле . . . 14 очков тактики
- Зубоскал (лётчик) на Заверти . . . . . 13 очков тактики
- Заколл . . . . . 5 очков тактики
- Гвардеец Бурелома × 6 . . . . . 18 очков тактики

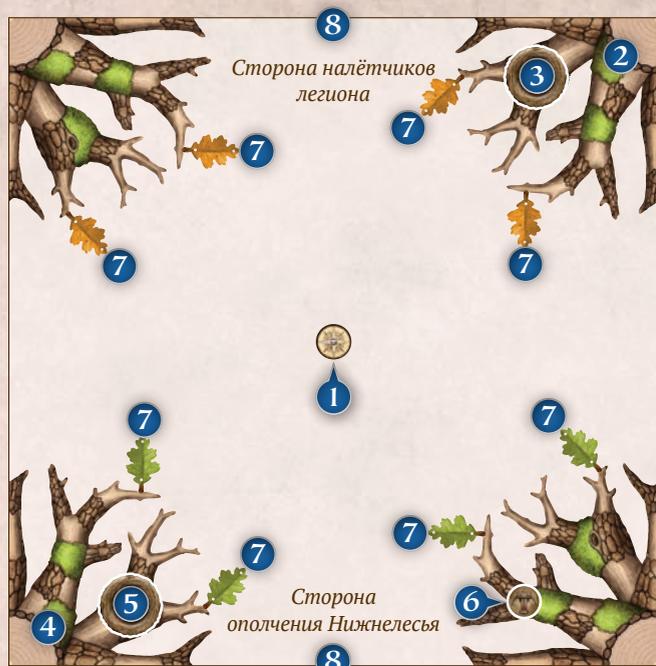
Рекомендуемая начальная рука карт действий (если вы играете с этим дополнительным правилом):

- Обманный манёвр
- Попутный ветер
- В ключья!
- Удар лапой
- Метод кнута
- Беспощадность
- Боевой писк

## Войска по выбору игроков

Рекомендуемый диапазон очков тактики: 40—60 (подробнее о том, как собрать собственные войска, рассказано на с. 12).

### Поле боя



Размер: 81 × 81 см

1. Роза ветров.
2. Дерево налётчиков легиона.
3. Гнездо налётчиков легиона.
4. Дерево ополчения Нижнелесья.
5. Гнездо ополчения Нижнелесья.
6. Баллиста.
7. Листья.
8. Граница поля боя.

Игрок, управляющий ополчением Нижнелесья, начинает сценарий с уже построенной баллистой (см. рисунок выше). Игрок, управляющий налётчиками легиона, начинает сценарий с фигуркой Грыза в своём гнезде — это его пленник. Если вы разыгрываете этот сценарий в рамках прохождения кампании, то победитель прошлого сценария может заменить розу ветров на деревце. В этом случае размер поля боя нужно увеличить до 86 × 86 см.

## Особые правила сценария

### Беспилотная птица

Сиена начинает сценарий без пилота. Боевая единица птицы без пилота может использовать только карты действий птицы. Её значение пилотажа равно 0. Она не получает сотрясений и не проводит обычные атаки.

## Перенос пленника

Чтобы освободить Грыза из плена, игроку, управляющему ополчением Нижнелесья, необходимо пролететь одной из своих птиц над гнездом противника и забрать Грыза. Его перенос за мышиную границу поля боя будет означать выполнение игроком победного условия. Грыза может переносить любая птица ополчения, однако если его забирает Сиена, посадите Грыза ей на спину и приложите его карту к карте Сиены.

Если птицу, переносящую Грыза (за исключением Сиены), побеждают, поместите фигурку Грыза на клетку или на поверхность поля боя, над/на которой была побеждена птица. Чтобы выволить Грыза с поверхности поля боя, вы можете либо выполнить особую миссию, либо подхватить его птицей, следуя всем принятым правилам переноса фигурки (см. «Перенос наземной фигурки» на с. 9 буклета с правилами).

## Похищение чертежей

Чтобы украсть чертежи, игроку, управляющему налётчиками легиона, нужно сперва сломать баллисту, а затем вынести её жетон за свою границу поля боя. (Уничтожив баллисту, не убирайте её жетон с поля боя, а переверните стороной с красным крестиком вверх — теперь это чертежи баллисты.) Нести чертежи может любая фигурка налётчика легиона. Если это птица, то к переносу жетона применяются все обычные правила переноса фигурки, и вынос жетона за крысиную границу поля боя принесёт победу легиону. Если это наземная фигурка, то она может поднять жетон, находясь на одной с ним клетке, в любой момент своей активации; победу легиону принесёт перенос жетона на любую клетку на крысиной границе поля боя.

Если фигурку, переносящую жетон баллисты, побеждают, поместите жетон на клетку или на поверхность поля боя, над/на которой победили фигурку. Жетон нельзя использовать в качестве баллисты, потому что это лишь её чертежи. Чтобы поднять жетон с поверхности поля боя, вы можете либо выполнить особую миссию, либо подхватить его птицей, следуя всем принятым правилам переноса фигурки.

## Особые правила кампании

### Повышение опыта

**Победитель:** дважды выберите что-то одно из списка ниже.

**Проигравший:** выберите что-то одно из списка ниже.

- Повысить опыт 1 пилота или 1 птицы.
- Повысить 1 фигурку из отряда до ветерана.
- Начать следующий сценарий с 1 сыром на круге сыра.
- Увеличить начальное число карт действий на руке на 1.

Кроме того, игрок, победивший в сценарии, начинает следующий сценарий кампании с баллистой, построенной на любой *крайней* клетке дерева без гнезда (это дерево должно находиться на его стороне поля боя).



## Сценарий 4 Мёрзлый сезон

**В**ойна длилась всё лето, и вот уже в осеннем воздухе повеяло зимой. Среди войск Злохолма росло недовольство — запасы провианта неотвратимо иссякали. Бурелом всё чаще устраивал набеги, отправлял всё больше групп и сулил всё более внушительную награду тем, кто вернётся с едой. К счастью для крыс, самому Чернокрылу, как и его гнусным соплеменникам, вполне хватало тел павших воинов, поэтому перспектива новых сражений их только радовала.

Для отражения бесчисленных набегов легиона вредителей мыши дополнительно увеличили ополчение, однако новые рты грозили истощить и их припасы. Погребя Гнездоречья и Игловербы пустели чересчур стремительно. Многие дома не успели запастись опилками и одуванчиковым пухом к холодам. Все понимали, что настало время покончить со сражениями и подготовиться к долгой зиме. Лазур и Веприэль заключили соглашение с местными птицами: те обязались остаться и помочь мышам наполнить закрома, мыши же поклялись обеспечить их жильём на зиму и позаботиться об их птенцах весной.

В тот день, когда Лазур собрал отряд дубостражей и стаю птиц, чтобы связать их словами священной клятвы, выпал первый снег. Поблёскивающие снежинки медленно кружили на ветру — словно хотели подольше полюбоваться торжественной церемонией.

Внезапно речь Лазура прервал отчаянный вопль разведчика: — Вредители! Они захватывают наши припасы!

Лазур мигом вскочил на спину Веприэля и призвал повариху к оружию.

— Вы чувствуете, как морозен воздух, друзья? У нас больше нет времени. Сегодняшнее сражение решит, что нас ждёт зимой — голодная смерть или сытая жизнь!

### Начальные условия

**Число игроков:** 2.

**Очки здоровья гнезда:** 8.

**Условие победы:** первым набрать 5 победных очков. Каждый жетон ресурсов, помещённый в ваше гнездо, приносит 1 победное очко. Разорение гнезда противника приносит 3 победных очка. Сценарий заканчивается, как только один из игроков набирает требуемое число победных очков.

**Особая миссия:** добыча ресурсов (см. особое правило ниже).

### Подготовка сценария

#### Стандартные войска

##### Ополчение Нижнелесья

- Лазур (*лётчик*) на Ветриэле. . . . . 13 очков тактики
- Грыз (*новичок*) на Сиене . . . . . 10 очков тактики
- Велла (*лётчик*) на Щebetуне . . . . . 12 очков тактики
- Дубостраж × 6 . . . . . 18 очков тактики

Рекомендуемая начальная рука карт действий (если вы играете с этим дополнительным правилом):

- Штопор
- Натиск
- Бой на копьях
- Уклонение
- Высший пилотаж
- Вираж
- Боевой писк

## Налётчики легиона

- Бурелом (ас) на Чернокрыле . . . . . 16 очков тактики
- Зубоскал (лётчик) на Заверти . . . . . 13 очков тактики
- Заколла . . . . . 5 очков тактики
- Гвардеец Бурелома × 6 . . . . . 18 очков тактики

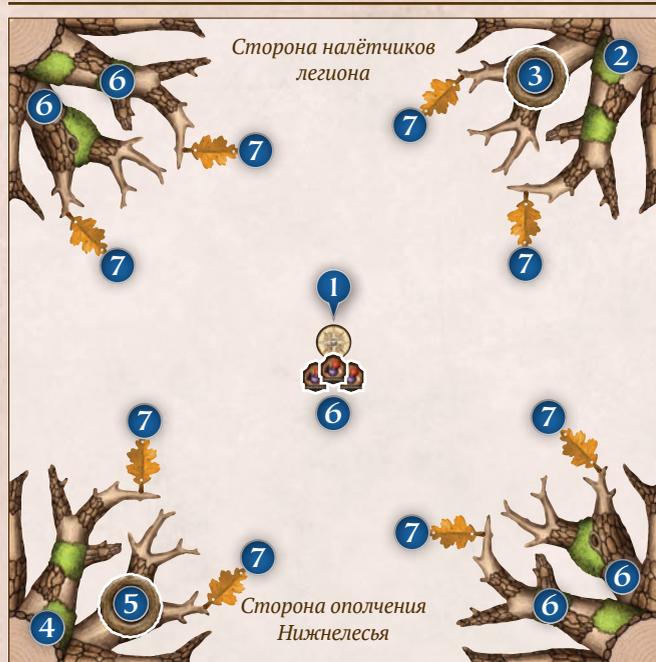
Рекомендуемая начальная рука карт действий (если вы играете с этим дополнительным правилом):

- Метод кнута
- Ощип
- Боевой писк
- Набор высоты
- Яростный бросок
- Жукобомба
- Пистолет

## Войска по выбору игроков

Рекомендуемый диапазон очков тактики: 50–70 (подробнее о том, как собрать собственные войска, рассказано на с. 12).

## Поле боя



Размер: 81 × 81 см

1. Роза ветров.
2. Дерево налётчиков легиона.
3. Гнездо налётчиков легиона.
4. Дерево ополчения Нижнелесья.
5. Гнездо ополчения Нижнелесья.
6. Жетоны ресурсов.
7. Листья.

## Особые правила сценария

### Добыча ресурсов

В любой момент своей активации наземная фигурка может взять жетон ресурсов, находясь на одной с ним клетке (если только его уже не переносит какая-то другая фигурка). Перенос жетона не накладывает никаких ограничений на возможности фигурки. Чтобы показать, что фигурка несёт жетон ресурсов, он кладётся под неё и перемещается вместе с ней. Одновременно у фигурки может быть только 1 жетон ресурсов.

В этом сценарии карта особой миссии позволяет забрать 1 жетон ресурсов с поверхности поля боя. Если в финальной фазе оба игрока открывают карты особой миссии, обе карты считаются миссиями перехвата и выполняются в соответствующее время. Игрок, у которого в ячейке миссии осталось больше фигурок (и который сыграл карту особой миссии), получает жетон ресурсов и помещает его в своё гнездо. В случае ничьей жетон не достаётся никому.

Активная боевая единица птицы может забрать с собой жетон ресурсов, следуя обычным правилам переноса фигурки. Боевая единица птицы не может взять жетон, если уже переносит фигурку, однако может взять фигурку, переносящую жетон. Птица не может проводить пикирующие атаки, пока переносит жетон ресурсов.

Если фигурку, переносящую жетон ресурсов, побеждают, она, как обычно, помещается в госпиталь, но жетон остаётся на клетке или на поверхности поля боя, над/на которой победили фигурку.

Боевой единице, переносящей жетон ресурсов, нужно доставить его в своё гнездо (даже если очки здоровья гнезда равны 0). После того как фигурка с жетоном окажется на клетке вашего гнезда (птице достаточно просто пересечь гнездо, приземляться необязательно), поместите жетон ресурсов перед собой — отныне он приносит вам 1 победное очко.

### Разорение гнезда

Если ваше гнездо разорят, не убирайте его с поля боя. Даже если индикатор гнезда показывает значение 0, гнездо по-прежнему сохраняет все свои свойства, однако не может быть разорено вновь.

## Особые правила кампании

**Победитель:** выигрывает всю кампанию!



## Сбор собственных войск

Игра в «О хвостах и перьях» со стандартными наборами войск из сценариев — это только начало. Опытные игроки вольны подбирать войска по своему вкусу, придумывать собственные сценарии и поля боя, а также использовать боевые единицы из игры «О мышах и тайнах». Дополнительные копии игры «О хвостах и перьях» и будущие дополнения лишь увеличат ваши творческие возможности.

В каждом сценарии этого буклета указываются стандартные войска, а также диапазоны очков тактики, необходимые для сбора желаемых войск. Очки тактики тратятся на наём той или иной боевой единицы, которая выступит в текущем сценарии на вашей стороне. Никто из игроков не обязан собирать собственные войска. Например, один игрок мог бы взять стандартный набор войск, а второй — выбрать боевые единицы на ту же сумму очков тактики.



Очки тактики на картах боевых единиц

При сборе собственных войск вы можете потратить не больше половины имеющихся у вас очков тактики на наём героев, существ и отрядов. Не меньше половины доступных очков тактики должно быть потрачено на птиц и их пилотов. В ваших войсках не может

быть больше одной копии карты любой уникальной боевой единицы и любой боевой единицы обычного отряда, но может быть несколько копий других обычных боевых единиц.

Обычному отряду соответствует только одна карта боевой единицы, однако сам отряд может включать любое число фигурок, большее или равное значению отряда, отмеченному на карте. На картах боевых единиц отрядов указаны два значения очков тактики: первое — стоимость отряда с наименьшим числом фигурок, второе — стоимость добавления каждой дополнительной фигурки.



Уникальная и обычная карты боевых единиц

Для каждой птицы стоит выбрать пилота, хотя в ваших войсках могут быть и беспилотные птицы. Такие птицы используют лишь карты действий птиц, их значение пилотажа равно 0, они не получают сотрясений и не проводят обычные атаки.

Играя с правилом о картах действий, вы можете тратить очки тактики на добавление новых карт действий к стартовой руке из 7 карт. Каждая дополнительная карта обойдётся вам в 1 очко тактики.

Одной фигурке может соответствовать несколько карт боевых единиц, что даёт игрокам гибкость при подборе индивидуальных войск. Но вдобавок это означает, что одновременно вы можете использовать только одну карту боевой единицы, если только у вас нет нескольких копий игры.

## Фигурки из игры «О мышах и тайнах»

Обладатели игры «О мышах и тайнах» могут взять из неё кубики и фигурки и использовать их в игре «О хвостах и перьях». В её состав входят карты боевых единиц для этих фигурок.



## Создание сценария

Игроки могут придумывать собственные сценарии. Ниже приведены наши рекомендации.

### Поле боя

Из компонентов игры можно собрать множество различных полей боя. Добавление деревьев из дополнительных копий игры лишь увеличит многообразие возможностей.

### Величина войск

Определите предельное количество очков тактики для войск каждого игрока или задайте стандартные войска, которые возьмёт под своё командование каждый игрок. Чем больше у вас очков тактики, тем дольше игратся сценарий. Например, игра с 60 очками тактики занимает около 90 минут.

### Условия победы, число игроков, очки здоровья гнезда

Обычно победу в сценариях игры «О хвостах и перьях» приносит разорение гнезда противника. Однако в вашем собственном сценарии вы вольны придумать любые условия победы.

Определите, сколько игроков будет участвовать в сценарии и со сколькими очками здоровья начнёт игра каждое гнездо.

### Цели и эффекты поля боя

Будет здорово, если игроки придумают свои цели и правила сценариев. Но даже если нет, вы всегда можете воспользоваться 12 картами целей, входящими в состав игры «О хвостах и перьях». На них указаны случайные эффекты поля боя и цели текущей игры.

## Структура карты цели

### Карта цели

1. Название.
2. Эффект поля боя.
3. Цель.
4. Награда.

Решив играть с картами целей, сделайте следующее после подготовки поля боя:

- Перемешайте все карты целей и откройте три из них.
- Выберите игрока, который прочтёт остальным текст открывшихся карт, а затем выложите их рядом с полем боя лицом вверх, чтобы они всегда были на виду.



## Эффекты карт целей

- На некоторых картах указан эффект поля боя — особое правило, действующее на всех игроков. Также здесь могут описываться дополнительные условия подготовки к игре.
- На всех картах указана цель, достижение которой приносит награду. Некоторые награды дают определённое немедленное преимущество, другие обладают длительным полезным эффектом. Всё это отмечено на самих картах. Вы всегда вправе отказаться от использования эффекта награды.
- Игрок, достигший цели карты с длительным эффектом, помещает её в свою игровую область, чтобы все видели, что именно он пользуется преимуществом, которое даёт карта. Если другой игрок впоследствии достигнет цели этой же карты, он перенесёт её в свою игровую область. Карта даёт преимущество лишь тому, у кого находится.
- Карты целей с немедленным эффектом всегда лежат рядом с полем боя. Их эффекты применяются сразу, как только игрок достигает их целей.

## Командная игра

Некоторые сценарии, которые можно найти на сайте [PlaidHatGames.com](http://PlaidHatGames.com), и будущие дополнения позволят игрокам объединяться в команды. Вдобавок вы можете сами создавать командные сценарии. В командной игре действуют дополнительные правила, изложенные ниже.

### Обсуждения за столом

Союзники всегда вольны свободно обсуждать стратегию, строить планы и так далее. Также они могут смотреть выложенные друг другом миссии. Победные условия для команд разнятся в зависимости от сценариев, но в основном каждая команда стремится разорить гнезда противников.

### Уникальные птицы и пилоты

Войска союзников не могут включать больше одной копии любой уникальной боевой единицы, но могут иметь несколько копий обычных боевых единиц. У каждого игрока может быть не более одной копии любой боевой единицы обычного отряда.

### Идентификация фигурок

Управляемые вами фигурки — это фигурки, составляющие ваши личные войска, — фигурки, доступные вам для активации. Дружественные фигурки — это как управляемые вами фигурки, так и фигурки под управлением вашего союзника. Каждый игрок выбирает идентификаторы одного цвета и отмечает ими фигурки своих птиц.



## Правила кампании

Сценарии «О хвостах и перьях» можно проходить последовательно, в рамках одной кампании. В этом случае вы выбираете войска перед самым началом кампании, а затем переносите их из сценария в сценарий. Прежде чем начать кампанию, игроки должны договориться, сколько в ней будет сценариев (*советуем остановиться на 4–6*) и в каком порядке их следует проходить (*сценарии из этого буклета лучше проходить в том порядке, в каком они представлены*). Не бойтесь пробовать создавать свои сценарии и придумывать цели собственных кампаний.

### Повышение опыта

Как указано в особых правилах кампании, в конце сценария игроки получают возможность повысить опыт боевых единиц.

Чтобы повысить опыт пилота, замените его карту ранга новичка на карту ранга лётчика или карту ранга лётчика на карту ранга аса.



**Пример.** Новичок Велла повышает ранг до лётчика.

Чтобы повысить опыт птицы, замените её карту обычной птицы на карту уникальной птицы.



**Пример.** Голубая сойка (обычная птица) становится Ветриэлем (уникальная птица).

**Примечание:** повысить опыт наземных боевых единиц нельзя.



Советуем подбирать войска так, чтобы в начале кампании ранг пилотов у всех игроков был самым низким, а птицы — обычными.

### Жетоны мести

Птицы — гордые существа, не прощающие обид и позора. Если боевую единицу птицы победили, поместите на её карту жетон мести. Кидая кубики за боевую единицу птицы с жетоном мести в бою в вихре битвы, вы можете убрать с неё этот жетон и перебросить любое количество своих кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска. Одна птица может получить несколько жетонов мести. Непотраченные жетоны мести не сбрасываются в конце сценария, а переносятся в следующий.



### Жетоны ветеранов

Иногда даже самые неприметные герои совершают великие поступки. Чтобы отметить их достижения, в состав игры «О хвостах и перьях» входят 2 жетона ветеранов. Игроки должны заранее договориться, при каких условиях фигурка из отряда получает жетон ветерана. Если это условие будет выполнено, вы сможете положить под неё жетон.

Фигурка из отряда с жетоном ветерана получает +1 к своим значениям дальней атаки, ближней атаки и защиты. В каждом войске не может быть больше 1 ветерана одновременно. Если ветерана побеждают, он теряет и свой жетон. Жетоны ветеранов не сбрасываются в конце сценария, а переносятся в следующий.



### Победа в кампании

Игроки должны заранее определить условия окончательной победы в кампании. Это может решаться сравнением количеств накопленных очков, полученных за победы в сценариях или за достижение целей. А может — и просто победой в решающей битве последнего сценария, к которой игрокам пришлось бы готовиться на протяжении всей кампании.

# МЕРТВЫЙ СЕЗОН

## ДОЛГАЯ НОЧЬ



**ЕЩЁ ХОЛОДНЕЕ.  
ЕЩЁ УЖАСНЕЕ.  
ЕЩЁ МЕРТВЕЕ.**

«Мёртвый сезон. Долгая ночь» — это самостоятельное дополнение к игре «Мёртвый сезон. Перекрёстки». В нём вас ждёт не только уже хорошо знакомая и привычная борьба за власть и выживание, но также новая колония, новая группа выживших и, конечно же, новые игровые элементы, с которыми вы познакомитесь в ходе особых обучающих сценариев. Отбивайтесь от бандитов из другого поселения. Развивайте и модернизируйте собственную колонию. Наблюдайте, как карты «перекрёстков» меняют ситуацию в локациях. Шаг за шагом раскрывайте все тайны зловещего комплекса «Рэксон Фармасьютикалс», хранилища диких предметов и обитатели не виданных прежде врагов — чудовищных тварей, наводивших ужас даже на создавших их учёных.



