

ГОСКВЕРНЁНЫЙ ГРААЛЬ

ЭПОХА ЛЕГЕНД



ЖУРНАЛ
ИССЛЕДОВАНИЙ

ΘСКВЕРНЁНЫЙ ГРААЛЬ

ЭПОХА ЛЕГЕНД

Журнал исследований

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

ФИГУРКИ



КЕЛИН



ДУАНА



НАЗИР



ТЕБАЛЬТ

КАРТЫ

КАРТЫ ОБЫЧНОГО РАЗМЕРА (261 шт.)



18 ЗЕЛЁНЫХ
КАРТ ВСТРЕЧ



17 СЕРЫХ
КАРТ ВСТРЕЧ



18 ФИОЛЕТОВЫХ
КАРТ ВСТРЕЧ



18 СИНИХ
КАРТ ВСТРЕЧ



30 КАРТ КЕЛИН



30 КАРТ НАЗИРА



30 КАРТ ТЕБАЛЬТА



30 КАРТ ДУАНЫ



70 КАРТ СЮЖЕТНЫХ СОБЫТИЙ

БОЛЬШИЕ КАРТЫ (67 шт.)



66 КАРТ ЛОКАЦИЙ



1 КАРТА-ПАМЯТКА

МАЛЕНЬКИЕ КАРТЫ (45 шт.)



45 КАРТ СЕКРЕТОВ

БУМАЖНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



30 ЛИСТОВ
СОХРАНЕНИЯ



ЖУРНАЛ
ИССЛЕДОВАНИЙ
«ЭПОХА ЛЕГЕНД»



4 ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ПИСЬМА

КАРДОНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



4 ЖЕТОНА ПЕРСОНАЖЕЙ

*С тех пор как люди впервые высадились на эти чуждые берега, минуло
четыре года. Четыре года напряжённой борьбы, ужаса и голода.*

*Артур и его воины закрепились на клочке свободной от искаженья
земли, где воздвигли крепость Тинтагель. Здесь они сдерживали
натиск авалонцев, способных управлять силами, что были
неподвластны даже могущественнейшим магам людей.*

*Время шло, на Авалон прибывало всё большие кораблей. Мало-помалу люди
перехватывали инициативу и смогли даже продвинуться вглубь острова.
Теперь человечество готовилось к следующему шагу: полагая, что многие
корабли с Родины причалили к недосягаемой западной части острова,
Мерлин задумал проложить к ним путь южнее Туатана — столицы врага.*

*Среди сотен солдат, первопроходцев, поселенцев и исследователей
приключений, решивших последовать за Мерлином,
даже вы не чувствовали себя не на своём месте.*

Вступление

«Эпоха легенд» — это дополнительная кампания для игры «Осквернённый Грааль», рассчитанная на прохождение собственным набором персонажей. Игроки перенесутся в первые годы завоевания Авалона и увидят, как зарождались легенды и мифы, хорошо знакомые им по другим кампаниям.

Вы можете проходить 3 основные кампании «Осквернённого Грааля» в любом порядке, но мы советуем сыграть в «Эпоху легенд» в последнюю очередь, после кампаний «Падение Авалона» и «Последний рыцарь».

Дополнения «Последний рыцарь» и «Эпоха легенд» используют правила базовой игры «Осквернённый Грааль» и изменяют некоторые из них. Если вы никогда не играли в «Осквернённый Грааль», рекомендуем начать с базовой кампании «Падение Авалона».

Особые правила

Кампания «Эпоха легенд» дополняет и изменяет правила базовой игры так, как описано ниже.

Святилища

Вам встретится четвёртый вид печатей локаций — **святилище**  . В начале дня, если ваш персонаж находится в локации с печатью святилища, он не получает  и не теряет  , даже будучи слишком далеко от активного менгира. Кроме того, находясь слишком далеко от активного менгира, локация со святилищем не сбрасывается, если связана с хотя бы 1 открытой локацией **или** в ней присутствует хотя бы 1 персонаж. Если в святилище нет персонажей и с ним не связана ни одна локация, оно сбрасывается на этапе 2 («Уберите локации») начала дня.

Обратите внимание, что правила святилищ в кампаниях «Эпоха легенд» и «Последний рыцарь» слегка отличаются.

Усиленные менгиры

В Эпоху легенд наложенные на менгиры заклинания ещё свежи и сильны. Чтобы показать это, в данной кампании менгиры остаются активными, пока не произойдёт одно из следующего:

- менгир покидает поле из-за максимума активных менгиров (см. «Больше трёх менгиров» ниже);
- вражеская армия лишает менгир сил (подробности вы узнаете в ходе кампании);
- вы используете навык или секрет, убирающий менгир с поля.

Каждое действие активации менгира добавляет на его основание красные маркеры. Они символизируют стойкость колдовского ритуала, усиливающего статую. Некоторые события и вражеские армии убирают эти маркеры. Если на основании менгира не остаётся маркеров, **немедленно** уберите этот менгир с поля.

Используя навыки, связанные с силой менгира (значением на его счётчике), считайте, что она равна количеству красных маркеров на его основании. Используя навыки, передающие силу менгира, перемещайте маркеры с основания.

Больше трёх менгиров

Если все 3 фигуры менгиров уже на поле, а вы хотите активировать ещё один, берите менгир, находящийся дальше всех от персонажей. Если таких несколько, возьмите тот из них, который находится в локации с меньшим номером.

Слишком далеко от активного менгира

Иногда на игровом поле не будет активных менгиров. В этом случае применяйте следующие правила:

- Не убирайте открытые локации, пока не активируете менгир.
- Действие путешествия не открывает новые локации. Однако если событие или журнал исследований предписывает добавить новую локацию, сделайте это, пусть даже она окажется вне действия менгиров. Текст событий и журнала превалирует над обычными правилами.
- В начале дня каждый персонаж, находящийся слишком далеко от активного менгира, теряет 1  и получает 1  (вместо обычного штрафа, описанного в правилах игры).

Военная мощь

В «Эпохе легенд» появляется новая игровая механика — военная мощь  , а также новый тип карт секретов — отряды. Подробности вы в нужное время узнаете из книги секретов.

Пока игра не ознакомит вас с правилами военной мощи и вы не получите свои первые отряды, все варианты выбора в журнале исследований, требующие наличия  , считаются недоступными — игнорируйте их.

Вражеская армия

В «Эпохе легенд» фигурка предтечи обозначает вражескую армию, пытающуюся отбросить людей в море и вернуть себе Авалон. Чаще всего фигурка будет ставиться на несколько карт секретов, лежащих лицевой стороной вниз, — отряды этой армии.

Военная мощь  , которую вы будете накапливать в ходе кампании, позволит проводить сражения с вражеской армией. Подробные правила армий и отрядов вы узнаете в ходе кампании. Пока что запомните, что сами по себе ваши персонажи не ровня даже одному вражескому отряду!

Неотменяемый урон

На некоторых картах встречается символ неотменяемого урона  . Он обозначает то же, что и  (неотменяемый) на картах базовой игры в первом издании. Это просто более короткая форма записи. Такой урон нельзя отменить! Однако его можно избежать с помощью эффектов, позволяющих игнорировать атаку врага или реакцию.

Тройные ключи характеристик

На некоторых картах встречаются ключи характеристик с 3 символами:  ,  ,  ,  ,  ,  . Для их соединения требуется 3 очка указанной характеристики. Если игровой эффект срабатывает при соединении ключа с 2 символами характеристики (например, эффект навыка «Зверская сила» или предмета «Побитый щит»), он также срабатывает при соединении ключа с 3 символами.

Обратите внимание, что эффекты, связанные со всеми ключами характеристики, половины которых продолжили друг друга (например,), учитывают и ключи с 2 и 3 символами этой характеристики.

Символ дополнения

На всех картах этой кампании изображён особый символ дополнения , чтобы их было проще отличить. Единственное исключение — карты секретов. Для удобства вы можете всегда хранить все карты секретов в одной колоде.

Ключевое слово «общее»

Если на карте секрета есть ключевое слово «общее», то её правила применяются ко всем персонажам.

Новые черты

В этой кампании у врагов появляются новые черты.

Антимагия. В этой встрече вы не можете соединять магические ключи.

Бесплотность. Получайте только от карт с соединённым магическим ключом. Если последняя карта в комбинации не соединена магическим ключом, то предметы, навыки и любые другие эффекты не приносят .

Бойня. На этапе 3 (атака врага) каждый член команды получает и от текущей атаки врага. Карты в комбинации изменяют атаку для всех членов команды. Предметы изменяют атаку только для использующих их персонажей.

Жуть. Вы паникуете, если у вас больше 0 .

Лидер (номер). Если вы не победили во встрече, поместите в свою локацию карту секрета с номером, указанным в скобках, и сразу же проведите сражение.

Парирование. Когда вы получаете хотя бы при розыгрыше одной карты (с учётом бонусов от предметов и навыков), враг немедленно проводит тактическую атаку.

Столкновение. В начале боя все члены команды получают по 2 .

Угроза. Если эта встреча сбрасывается с помощью армии, каждый командир теряет 5 **славы**.

Уклонение. Если в боевом резерве чётное число маркеров (кроме 0), нельзя соединять карты с помощью .

Цель (условие). Выберите члена команды по условию в скобках (рядом со словом «цель»). Он становится целью врага. Если подходящих персонажей несколько, выберите одного из них случайным образом. Поместите на планшет персонажа-цели счётчик черепом вверх. Все атаки врага на этапе 3 (атака врага) нацелены на этого члена команды, даже если активирован другой персонаж.

Пример: черта «цель (мин.)» означает, что во время активации всех персонажей атака врага будет проводиться по члену команды с наименьшим количеством очков .

Черта «цель (случайная)» означает, что цель выбирается случайным образом (например, броском кубика).

Персонаж, выбранный целью, всегда применяет все эффекты карт в комбинации и эффекты собственных карт предметов точно так же, как если бы он был активным персонажем.

Подготовка к кампании

Последовательно пройдите описанные ниже этапы, чтобы начать кампанию «Эпоха легенд».

1. Перенос игрового прогресса

Если вы не проходили кампании «Падение Авалона» и «Последний рыцарь» или у вас нет листов сохранения из этих кампаний, пропустите данный этап и сразу перейдите к подготовке персонажа.

В противном случае возьмите чистый лист сохранения из кампании «Эпоха легенд», а также ваши листы сохранения из кампаний «Падение Авалона» и/или «Последний рыцарь». Продолжайте чтение этого раздела, чтобы перенести в «Эпоху легенд» достижения, полученные в первых двух кампаниях.

Внимание!

Если у вас нет листов сохранения из других кампаний, пропустите остаток этого раздела, чтобы не испортить впечатления от прохождения.

Лист сохранения из «Последнего рыцаря»

- Если у вас есть часть 1 или 5 достижения «Решение», получите часть 1 достижения «Наследие». В далёком будущем на Авалоне не будет искажения и существ, которые от него зависят.
- Если у вас есть часть 3 достижения «Решение», получите часть 2 достижения «Наследие». В далёком будущем искажение вновь поглотит Авалон, что обречёт человечество на погибель.
- Если у вас есть часть 2 достижения «Хранитель», получите часть 3 достижения «Наследие». В будущем все тайны станут принадлежать одному существу.
- Если у вас есть часть 5 достижения «Меловая лошадь», получите часть 4 достижения «Наследие». Когда лошадь из мела и известняка доскачет до небес, зажгутся новые звёзды.
- Если у вас есть часть 8 достижения «Друзья», получите часть 5 достижения «Наследие». Заблудившийся странник однажды вернётся и станет другом для людей.

Лист сохранения «Падение Авалона»

- Если у вас есть часть 1 достижения «Последнее противостояние», получите часть 6 достижения «Наследие». Камелот выстоит под написком искажения, окружённый украденными менгирами.
- Если у вас есть часть 8 достижения «Восстановление ордена», получите часть 7 достижения «Наследие». Потомки восстановят орден Круглого стола.
- Если у вас есть часть 8 достижения «Закат рыцарства», получите часть 8 достижения «Наследие». Потомки положат конец ордену Круглого стола.
- Если у вас нет достижения «Возвращение», получите часть 9 достижения «Наследие». Потомки постараются примириться с владыками Туатана, вернув им его сердце.

Главная тайна

Если в кампании «Падение Авалона» вы получили карту секрета **90**, получите её и сейчас. Вы начинаете кампанию «Эпоха легенд» с этой картой.

Если в кампании «Последний рыцарь» вы получили карту секрета **91**, получите её и сейчас. Вы начинаете кампанию «Эпоха легенд» с этой картой.

2. Подготовка персонажа

Чтобы подготовить персонажей к кампании «Эпоха легенд», используйте раздел «Подготовка персонажа» из правил игры со следующими изменениями:

I. Выберите жетон одного из персонажей «Эпохи легенд» (**Келин, Тебальта, Назира, Дуаны**) или жетон **Ниав**.
II—XI. Без изменений.

3. Подготовка мира

Подготовьте мир по обычным правилам со следующими изменениями:

I. Положите локацию **ЗО1** в середину игровой зоны, поместите сверху фигурки всех персонажей, участвующих в кампании. Это начальная локация.

II. Не помещайте на неё менгри!

III. Не прикладывайте к ней другие карты локаций.

IV. Возьмите все карты встреч с символом «Эпохи легенд» (‡). Добавьте к ним указанные ниже карты из базовой игры.

Серые базовые встречи

Сложность 1:

- «Безумный фермер» (1 шт.).
- «Горец» (1 шт.).
- «Искажённый» (2 шт.).
- «Шайка разбойников» (2 шт.).

Сложность 2:

- «Лучница» (1 шт.).
- «Опытный воин» (2 шт.).

Сложность 3:

- «Убийца чудовищ» (1 шт.).

Зелёные базовые встречи

Сложность 1:

- «Искажённый медведь» (1 шт.).
- «Разъярённый кабан» (2 шт.).
- «Стая собак» (2 шт.).

Сложность 2:

- «Добхар-ку» (1 шт.).
- «Искажённый медведь» (1 шт.).
- «Скрытный охотник» (1 шт.).
- «Стая тупиков» (1 шт.).

Сложность 3:

- «Ольха» (1 шт.).
- «Шелки» (1 шт.).

Фиолетовые базовые встречи

Сложность 1:

- «Искажённый» (1 шт.).
- «Привидение» (1 шт.).
- «Туманоходец» (2 шт.).
- «Шепчущий огонёк» (2 шт.).

Сложность 2:

- «Двуглавые сороки» (1 шт.).
- «Жуткий плющ» (2 шт.).
- «Искажённое дитя» (1 шт.).

Сложность 3:

- «Дух предтечи» (1 шт.).
- «Эр Хен Врах» (2 шт.).

Синие базовые встречи

Сложность 1:

- «Дыханье искаженья» (1 шт.).
- «Закон гостеприимства» (1 шт.).
- «Комендантский час» (1 шт.).
- «Скорбящие» (1 шт.).
- «Чума» (1 шт.).

Сложность 2:

- «Затишье перед бурей» (2 шт.).
- «Пьяный рыцарь» (1 шт.).
- «Хитрый мошенник» (1 шт.).

Сложность 3:

- «Воровство» (1 шт.).
- «Дурная слава» (1 шт.).
- «Затишье перед бурей» (1 шт.).

Если вы используете дополнение «Чудовища Авалона. Прошлое и будущее», добавьте в колоды встреч следующие изменённые карты вместо карт встреч из «Эпохи легенд» с такими же названиями:

- «Банкиох».
- «Бледная Владычица» (зелёная).
- «Бледная Владычица» (серая).
- «Бледная Владычица» (синяя).
- «Вырвавшийся боевой зверь».
- «Дарег Дуэ».
- «Змёйниши».
- «Искажённый друид».
- «Келпи».
- «Многоручка».
- «Рогатый смотритель».
- «Смертокрыл».

Некоторые из этих встреч дипломатические. Дипломатическая встреча с символом  действует как обычный страж, если вы проваливаете или отменяете её.

Иногда журнал исследований предписывает взять карту встречи из кампании «Падение Авалона». После окончания встречи не добавляйте её в колоду этой кампании.

V. Добавьте все карты секретов этой кампании к картам из базовой игры.

VI. Возьмите чистый лист сохранения «Эпохи легенд» или тот, в который вы перенесли достижения из предыдущих кампаний.

VII. Возьмите дополнительную карту-памятку из этой кампании.

VIII. Без изменений.

IX. Используйте карту события «Подготовка к главе 1» и другие карты событий из этой кампании.

X. Без изменений.

4. Сохранение игры

Все дополнительные кампании «Осквернённого Грааля» (включая эту) используют множество компонентов базовой игры и сохраняются в её коробке.

Подготовившись к кампании, как описано выше, переложите неиспользуемые карты, журнал исследований и жетоны персонажей «Падения Авалона» в коробку дополнения.

Используйте для колод персонажей, предметов и секретов из этой кампании 4 отделения для сохранения в базовой коробке.

Храните локации и остальные карты этой кампании в соответствующих отделениях базовой коробки.

Используйте органайзер для фигурок из дополнения, чтобы поместить в него все фигурки, используемые в текущей кампании.

Сюжетный режим «Эпохи легенд» (необязательно)

Обычная сложность «Осквернённого Грааля» делает упор на выживание и умелое управление ресурсами. Однако сопутствующие трудности могут испортить впечатление от игры тем, кто желает просто исследовать остров и погрузиться в сюжет. Если кампания «Падение Авалона» показалась вам чрезсчур трудной, используйте этот режим, чтобы упростить своё приключение и сосредоточиться на истории и исследовании.

Обратитесь к описанию сюжетного режима на с. 22 правил игры. Помимо описанного, уберите из игры Т-образный маркер и замените его обычным маркером. Ваше не будет ограничивать , и вам не придётся паниковать в боевых и дипломатических встречах.

Эпический режим «Эпохи легенд» (необязательно)

Помимо изменений, описанных в эпическом режиме в правилах игры, вы можете использовать приведённое ниже правило.

Стена железа

Оказавшись в локации с отрядом и отступив, вернитесь в локацию, из которой пришли.

