МИДДАРА

НАБОР ОХОТЫ

КОРОЛЕВА ПЕЩЕРНЫХ СЕРПНЕЙ

СЛОЖНОСТЬ:



ЩЕДРАЯ НАГРАДА

Проблеск разума

Линн замедлила шаг, проходя через заросший проём, и окинула взглядом шелковистую фиолетовую слизь, покрывавшую стены и пол. Комья этой мерзости липли к облегающим кожаным доспехам девушки и тянулись за ней толстыми нитями всякий раз, когда ей удавалось освободиться. Опасность представляла не сама слизь, а существа, способные почувствовать малейшее колебание её волокон.

Лишь убедившись в безопасности очередного участка пути, Линн вытаскивала из-за пояса клинок, рассекала нежную паутину чувствительных нитей и осторожно отводила её в сторону. Она продвигалась по туннелю с предельной осторожностью: пригибала голову, а на особенно низких участках и вовсе ползла на четвереньках. По крайней мере, полчища серпней расчистили здесь проход. Девушка двигалась мучительно медленно, балансируя на носочках и стараясь не издавать ни звука. Маска запотела от дыхания, и зрение затуманилось, но именно благодаря этой маске она до сих пор оставалась живой и невредимой.

Линн была умнее многих исследователей, рискнувших спуститься сюда и бесследно исчезнувших. Поодиночке серпни могли показаться не слишком опасными, однако в глубинах улья их бесчисленные орды быстро сокрушили бы любого врага. Впрочем, Линн пришла сюда не для того, чтобы сражаться. Выбравшись из туннеля на другом конце, она вновь мысленно поблагодарила свою маску. Даже сквозь угольные фильтры до неё донёсся смрад разложения — настолько сильный, что на глаза навернулись слёзы. Линн задержала дыхание, подавляя кашель, словно от этого зависела её жизнь. В сущности, так оно и было.

Пещера, в которую выводил туннель, оказалась самой большой из всех, что ей доводилось видеть. У стен и под потолком ещё тянулись редкие пучки фиолетовых нитей, но почти всё пространство занимали трупы.

Перед ней возвышалась настоящая гора тел, перемешанных с тёмной землёй, — зрелище, напоминавшее урожай на огороде безумного фермера-убийцы. Медленно обходя эту жуткую насыпь, Линн поняла, что её сравнение оказалось удивительно точным. Из почвы росли мягкие пузатые грибы, мицелии которых уходили глубоко в массу мертвецов. Грибы заливали пещеру ярким жёлтым светом, и маленький светокамень в руке девушки выглядел на их фоне тусклой свечой посреди ясного дня.

Стоило ли удивляться, что серпни выращивают себе пищу? Муравьи поступают так же. Правда, Линн сомневалась, что обычные муравьи раскладывают свой урожай так аккуратно. В какой-то момент ей даже показалось, будто серпни однажды увидели человеческую ферму и попытались воспроизвести её во всех подробностях — вплоть до огромной каменной «корзины» в дальнем конце пещеры, до краёв наполненной грибными волокнами.

Подавив желание взять образец, Линн сняла с пояса флакон и плеснула немного содержимого на доспехи. Сернистая вонь была почти такой же отвратительной, как запах гниения, но именно она служила ещё одной причиной, по которой девушка по-прежнему оставалась в живых.

Когда Линн двинулась дальше, земля под ногами внезапно задрожала. В отдалении тяжело протопал громадный пещерный серпень-защитник. Его тело было усеяно поблёскивающими шипами, а в неподвижных глазах отражалось жёлтое сияние грибов, покрывавших всё вокруг. Следом двигались десятки более мелких серпней — с разинутыми пастями и вывалившимися языками.

Глаза гигантского серпня оставались совершенно неподвижными, и Линн не могла понять, о чём он думает. Однако, проходя мимо, чудовище вдруг замедлилось и словно начало принюхиваться. Эти несколько мгновений показались вечностью. Затем серпни двинулись дальше.

Линн метнулась обратно к «ферме» и укрылась за выступом скалы. Она оставалась там до тех пор, пока последний серпень не растворился во мраке туннеля. Лишь тогда девушка выбралась из своего убежища и продолжила путь, заставляя себя не торопиться. Любое резкое движение могло привлечь ненужное внимание, а искусственные феромоны не были абсолютной защитой. И всё же она чувствовала: цель уже близко. Сначала ей попадались лишь пустые скорлупки разбитых яиц, которые постепенно оплетались вездесущими фиолетовыми нитями. Затем начали появляться целые кладки. Нетронутые яйца мерцали тусклым жёлтым светом, почти таким же, как грибы, питавшие улей. Линн осторожно обходила их стороной, стараясь не задеть ни одного. Даже случайная трещина могла обернуться катастрофой. Из глубин улья, куда она забралась, сбежать было бы непросто.

Но пришла она сюда вовсе не ради яиц, поэтому девушка лишь мельком взглянула на огромную кладку, возникшую слева, и сразу двинулась дальше. Заслышав приближение очередной группы рабочих, она замерла в узкой расщелине. Несколько усиков скользнуло по её спине, заставив сердце болезненно сжаться, однако серпни прошли мимо. Линн позволила себе в последний раз свериться с картой. Сравнив пометки в записях со слоями породы под сводом пещеры, она почувствовала прилив возбуждения. Те же серебристые и золотистые прожилки. Она была почти на месте.

«Я стану богатой».

Эта мысль вспыхнула сама собой, когда девушка наконец увидела то, что искала: перед ней возвышалась дверь из древнего камня. За бесчисленные века тектонические движения искривили её поверхность, а сверху нарос толстый слой известняка, почти неотличимый от окружающей породы. Линн достала из сумки небольшое металлическое зубило и принялась осторожно обрабатывать края проёма. Другого способа не существовало — чтобы добраться до засова, необходимо было очистить его от нитей и срезать каменные наросты. За этой дверью скрывалось хранилище настолько древнее, что ни один человек ещё не видел сокровищ, спрятанных внутри.

Но Линн увидит и заберёт их себе.

За её спиной застучали многочисленные ножки. По проходам сновали рабочие серпни, таская яйца и какие-то непонятные свёртки, замотанные в фиолетовый шёлк. Некоторые из них очертаниями подозрительно напоминали человеческие тела. Линн отвела взгляд. Теперь она уже ничем не могла им помочь.

Она продолжала работать до тех пор, пока не добралась до запорного механизма — сложного переплетения металлических колёсиков и рычажков. С предельной осторожностью девушка начала их проворачивать.

Сверившись с записями, Линн внесла последние поправки и покрыла себя новым слоем прозрачной слизи, благодаря которой серпни по-прежнему принимали её за свою. Здесь, почти в самом сердце улья, воздух казался густым и вязким. Девушку будто погрузили в какую-то невидимую жидкость. Очки снова затянуло испариной, а каждый вдох через маску превращался в испытание.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ▶

Внезапно замок щёлкнул. В тот же миг древняя магия ожила. По земле прокатилась тяжёлая дрожь. Фиолетовая сеть нитей, покрывавшая стены пещеры, вспыхнула резким светом. По краям двери пробежало сияние, а затем её рассекла ровная трещина. Каменный налёт осыпался, и древний проход наконец открылся. Вот только заметила это не одна Линн.

Улей взревел. Десятки, сотни, а возможно, и тысячи серпней одновременно испустили тревожный клич. По пещерам прокатился оглушительный вой бессчётных существ, почувствовавших неладное в самом сердце своего жилища. Не колеблясь ни секунды, Линн вылила остатки феромонов себе на голову.

Твари хлынули отовсюду. Туннели раскрывались под потолком и у самого пола. Пещеру заполняли рабочие серпни. Более крупные разновидности, способные передвигаться лишь по широким проходам, тоже уже спешили сюда. Линн нырнула в только что открывшуюся дверь. За ней оказалось помещение размером не больше чулана. Ржаво-красный материал, из которого были сделаны стены и полки, словно не заметил прошедших тысячелетий. Но где же сокровища? Где несметные богатства, ради которых она рискнула забраться в самое логово серпней?

Ни золота, ни драгоценных камней, ни древних зачарованных клинков. Вместо этого вдоль стен тянулись полки, заставленные одинаковыми металлическими ящиками. Каждый был слишком тяжёлым и громоздким, чтобы без труда унести его с собой. Может быть, клад находился внутри? Времени на раздумья не оставалось. Линн схватила ближайший ящик и едва не выругалась от неожиданной тяжести. С такой ношей она не сумела бы быстро выбраться из улья.

Опустившись на корточки у входа, Линн затаилась и стала ждать, пока рабочие серпни не схлынут. Она выставила ящик перед собой, используя его как укрытие. Несколько существ вползли внутрь и принялись лихорадочно ощупывать помещение клешнями, хватая всё, до чего могли дотянуться. Многие наталкивались на Линн, но каждый раз их клешни упирались лишь в металлический ящик. Похоже, феромоны всё ещё действовали.

Спустя несколько бесконечно долгих секунд рабочие покинули комнату. Рёв, гремевший в туннелях, постепенно сменился приглушённым гулом, однако оставаться здесь было нельзя. Линн прекрасно знала, насколько недолговечны искусственные феромоны. Они испарялись с кожи за считаные минуты, а то и быстрее. Когда запах исчезнет, серпни мгновенно поймут, что рядом находится чужак, и тогда её просто разорвут на части.

Наконец девушка решилась выглянуть наружу. Скорее всего, по дороге ей придётся проскользнуть мимо какого-нибудь серпня-воина. Ничего нового. Подобные риски уже давно стали частью её ремесла. Но то, что ожидало её за дверью, не имело ничего общего с привычными опасностями.

Перед входом стоял серпень таких размеров, что взгляд едва мог охватить его целиком. Он возвышался над остальными обитателями улья подобно живой башне. Нижняя часть его тела чудовищно раздулась под тяжестью сотен ярко светящихся яиц. Огромные глаза сияли тем же жёлтым светом. Или, возможно, светилось всё его лицо — Линн не могла понять наверняка.

Жвала чудовища медленно раздвинулись, с них тягучими каплями стекал яд. Линн сделала единственное, что было разумно в подобных ситуациях: замерла, стараясь не издавать ни звука.

К девушке потянулись массивные клешни. Сначала они коснулись металлического ящика, затем её плеча. Со жвал капала густая пурпурная слизь. Одним движением эти челюсти могли вырвать ей горло или расколоть череп. Но страшнее всего были глаза: в них читалась не звериная настороженность и не инстинкт хищника — в них был разум.

Впервые за всё время Линн увидела во взгляде серпня осмысленное внимание. Существо изучало её и оценивало. Затем монстр надавил сверху клешнёй на ящик.

Линн даже не подумала сопротивляться. Это было бы столь же бессмысленно, как пытаться остановить обвал. Ящик рухнул на каменный пол с оглушительным грохотом. Несколько серпней шарахнулись в стороны и раздражённо зашипели, обернувшись на шум. Однако гигант даже не шелохнулся, он прижал клешню к ящику и отодвинул его прочь от Линн. Тут же подоспел один из рабочих. Подхватив трофей острыми клешнями, он поспешил унести его в глубины улья. Лишь после этого громадный серпень отступил от входа.

А потом произошло нечто ещё более странное: все остальные серпни немедленно разошлись. Одни исчезли в туннелях, другие скрылись в расщелинах, третьи начали зарываться прямо в каменную породу. Всего через несколько мгновений пещера почти опустела.

Линн не стала пытаться забрать другой ящик или задаваться вопросом, почему осталась жива. Она просто развернулась и бросилась в открывшийся проход так быстро, как только могла. Серпни её не преследовали. Они словно потеряли к ней всякий интерес и вернулись к своим обычным делам.

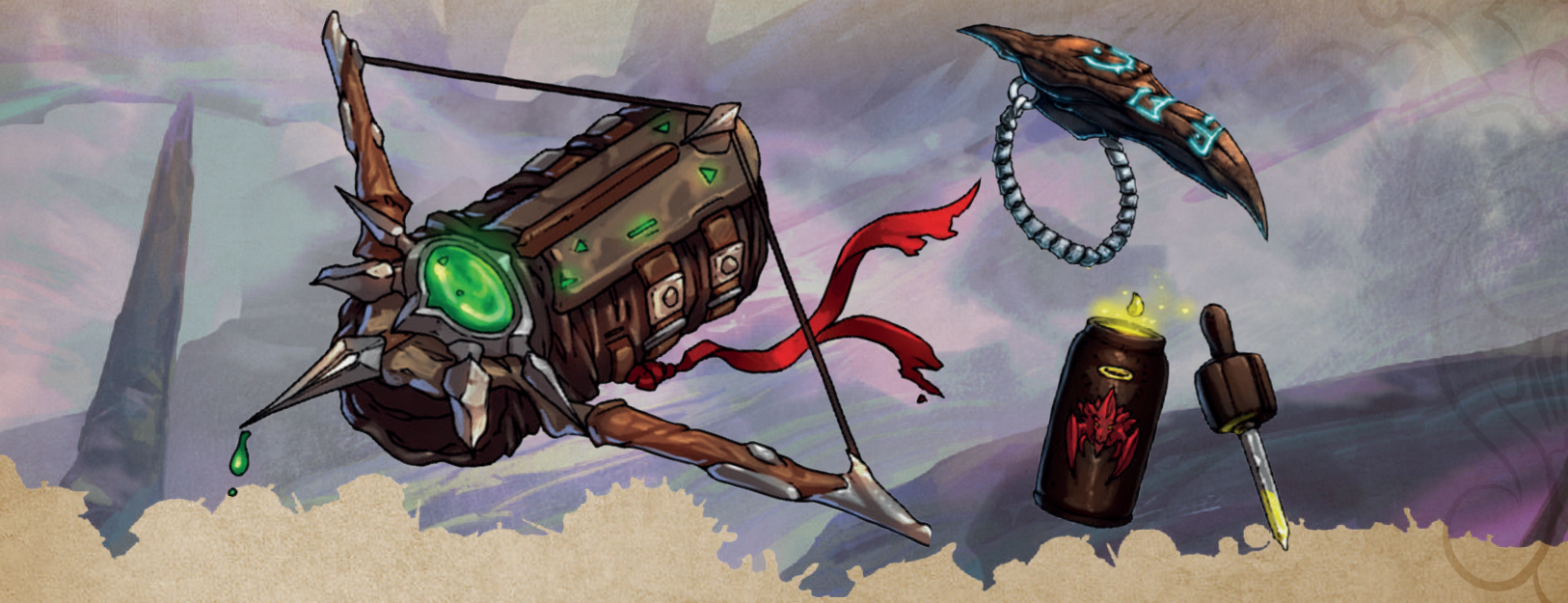
Линн бежала без остановки, пока не выскочила в джунгли и не согнулась пополам, тяжело дыша. Пот ручьями стекал по лицу, а руки всё ещё дрожали от пережитого напряжения. Сегодня она не разбогатела. Единственное, что осталось у неё после этого путешествия, — воспоминание о взгляде чудовища. О глазах, которые смотрели на неё так, словно видели насквозь. Линн невольно обернулась в сторону улья. Что могло понадобиться этому существу внутри древнего хранилища? Почему оно позволило ей уйти? Ответов у неё не было, и искать их она не собиралась. Отвернувшись от тёмного входа в улей, Линн снова побежала со всех ног.

Перейдите к разделу ***«Трещина в земле»*** на с. 10.



Содержание

Проблеск разума 2
Сокровища Элении. Введение 6
Сокровища Элении. Новые правила 8
Стычки 10
Схемы 26
Справочник 43



Создатели игры

Продюсирование: Succubus Publishing
Авторы игры: Бруклин Ландберг, Иэн Тейт, Пит Уолш
Графический дизайн: Кэти Диллон
Правила игры: Бруклин Ландберг
Управление проектом: Пит Уолш
Иллюстрация на обложке: Гектор Севилья Лухан
Иллюстрации предметов, фрагментов поля и жетонов: Алекс Хансен
Иллюстрации персонажей: Гектор Севилья Лухан, Фори Тин-Юнь
Скульптор: Селия Фермозелле Инфанте
Сценарий и художественный текст: Бруклин Ландберг, Кристофер Майлз
Редактирование и корректура: Рэйчел Хаматакэ-Эшдаун
Тестировщики: все участники онлайн-сообщества Middara
Вклад сообщества: Луи Оливье Биллетт, Джеймс Ширер, Джексон Шейд, Бенджамин Крайст, Кристофер Даяну, Офелия Рина Брунхильд, Лео Дёрк, Мэтт Бург, Родриго Кавальканти, Алекс Спаанстра, Матти Юлинева, Ошер Алмог, Себастьян Шредер, Энди Сэмпл

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Переводчики: Анастасия Ветрова, Дмитрий Овчинников
Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева
Дизайн и вёрстка: Анастасия Григорьева
Главный редактор: Валентин Матюша
Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов, Сергей Родионов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, отправьте прототип на newgame@hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Пишите на vopros@hobbyworld.ru или в чат на hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби»
Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

HOBBY WORLD
Играть интересно

Сокровища Элении. Введение

Введение

Благодарим вас за покупку этого набора охоты! Там, по ту сторону портала, вас ждёт уникальное приключение, в ходе которого вам придётся сразиться с жуткими врагами и пройти опасные испытания, с которыми на ***Миддаре*** обычно не сталкиваются. Хватайте оружие, призывайте эсперов и погружайтесь в мир ***Миддары***!

Что такое набор охоты?

Приготовьтесь исследовать тёмные и опасные регионы ***Миддары***, где вы ещё не бывали! Набор охоты — это ваш шанс оказаться в среде обитания самых жутких существ в мире. Вас ждут увлекательные сюжетные повороты и захватывающие стычки, которые испытают на прочность ваши навыки и снаряжение, а также новые трофеи и награды, которые вы сможете использовать в ходе приключения.

Набор охоты можно использовать во время любой передышки, которая допускает охоту соответствующего уровня сложности или выше (сложность обозначается количеством черепов: 💀). Набор охоты также можно интегрировать в режим «Сценарий» или играть отдельно, используя ***правила быстрого старта***, приведённые в этой книге. Подробные правила для наборов охоты см. на с. 13 ***правил игры «Миддара»***.

Наборы охоты намеренно созданы сложными. Многие чудовища в наборе охоты гораздо опаснее тех, с которыми вы можете столкнуться на том же уровне сложности в базовой игре. На ***Миддаре*** каждая неудача — это шанс стать сильнее и чему-то научиться. Даже если вы проваливаете охоту, вы сохраняете все полученные награды.

Как использовать набор охоты?

Добавьте все карты и планшеты в соответствующие колоды. Затем отложите в сторону скрытые колоды из этого набора до тех пор, пока не получите указание раскрыть их. Скрытые карты из этого набора можно отличить по обозначению **CQ** в уголках.

Несмотря на то, что обычно набор охоты предлагает игрокам новые стычки, предметы, героев, персонажей и дисциплины, для игры вам обязательно потребуется базовая коробка игры **«Миддара»** — это указано на коробке этого набора охоты.

Новые правила

Поскольку во время охоты вы будете исследовать уголки нашего мира, которые ранее не встречались, вполне вероятно, что вы столкнётесь с новыми правилами, жетонами или врагами. Эти правила всегда будут приводиться перед описанием стычек, входящих в состав охоты. ***Справочник*** с описанием новых жетонов и ключевых слов также приведён в конце книги охоты.

Схемы

Часто схема подготовки к стычке не содержит всей необходимой информации для прохождения этой стычки. По мере продвижения героев по сюжету охоты им может потребоваться раскрыть новые схемы, которые расширяют игровую зону, добавляют на поле новых врагов или каким-либо способом реагируют на принятые героями решения. Эти схемы приведены в конце этой книги охоты.

Скрытые карты и планшеты

Скрытые колоды, включённые в набор охоты, должны оставаться таковыми, пока вы не получите указание их раскрыть. Если вы начинаете повторное прохождение охоты, мы рекомендуем собрать все раскрытые карты и планшеты из этой охоты и скрыть их заново. Тогда при повторной попытке прохождения охоты вы получите полноценный опыт исследования, не перегружая колоды без необходимости.

Необходимый базовый набор

Миддара:
Непреднамеренное зло. Акт 1

Чтобы пройти эту охоту, вам понадобится указанная выше базовая игра, поскольку в ней содержатся нужные фрагменты игрового поля, жетоны и персонажи.

Охоту можно проходить во время любого приключения, однако тематически она привязана к определённым областям Миддары. Это означает, что иногда охота будет иметь меньше тематического смысла, чем стычки, представленные в базовой игре.

Состав набора

- ❑ **1 книга охоты**
- ❑ **8 пластиковых фигурок**
  - 3 пещерных серпня
  - 2 пещерных серпня-воина
  - 2 пещерных серпня-защитника
  - 1 королева пещерных серпней
- ❑ **29 средних скрытых карт**
- ❑ **29 скрытых планшетов**
- ❑ **5 больших скрытых планшетов**
- ❑ **36 маленьких скрытых карт**
- ❑ **70 жетонов**
- ❑ **18 картонных фигурок**
- ❑ **5 цветных подставок**



ПРОДОЛЖЕНИЕ ▶



Сокровища Элении. Новые правила

Правила быстрого старта

Что делать, если у вас нет текущей игры, в которой вы достигли уровня, подходящего для новой охоты? Или, может быть, вы просто хотите легко и весело познакомить новых игроков с **«Миддарой»**? В любом случае вам не нужно ждать начала полноценного приключения, чтобы пройти охоту.

Для этого можно использовать правила быстрого старта. Следуя этим инструкциям, вы сможете быстро собрать отряд соответствующего уровня и бросить вызов чудовищам.

Обычный быстрый старт

Эта охота рассчитана на **4** героев.

- Каждый герой в отряде может потратить **8 опыта**.
- Каждый герой может потратить **100** золота на покупку заурядных предметов.
- Отряд берёт из колоды **1** случайный уникальный заурядный предмет. Его может купить любой герой.
- Отряд берёт **1** карту трофея персонажа из колоды трофеев чудовищ, уникальных предметов и трофеев-предметов. Если взята карта трофея чудовища, перемешайте карты трофеев чудовищ *анимата, пещерного серпня, земляного лоа, жеводана* и *водяной лоа*, чтобы взять **1** карту из их числа.
- Любой предмет с ключевым словом **«МАТЕРИАЛ»**, который получает отряд, можно обменять на один из трёх вариантов, перечисленных на с. 29 ***правил игры «Миддара»***.

Упрощённый быстрый старт

Эта охота рассчитана на **4** героев.

- Каждый герой в отряде может потратить **13 опыта**.
- Каждый герой может потратить **225** золота на покупку заурядных и обычных предметов.
- Отряд берёт из колоды **1** случайный уникальный обычный предмет. Его может купить любой герой. Затем возьмите из колоды **1** случайный уникальный заурядный предмет — этот предмет бесплатен, им может экипироваться любой герой.
- Отряд берёт **2** карты трофеев чудовищ. Перемешайте карты трофеев чудовищ следующих независимых персонажей: *анимата, пещерного серпня, земляного лоа, жеводана* и *водяной лоа* — и возьмите **2** карты из их числа.
- Любой предмет с ключевым словом **«МАТЕРИАЛ»**, который получает отряд, можно обменять на один из трёх вариантов, перечисленных на с. 29 ***правил игры «Миддара»***.

Новые правила и модификации правил

В состав этого набора охоты входят новые жетоны:



Подробнее о новых ключевых словах, типах местности и жетонах см. в **справочнике** на с. 43.

Альтернативы и/или варианты персонажей

При первом прохождении этой охоты планшеты персонажей с ключевыми словами **«АЛЬТЕРНАТИВА»** или **«ВАРИАНТ»**, включённые в состав этого набора охоты, игнорируют правила для этих ключевых слов. При всех последующих попытках прохождения этой охоты к этим планшетам применяются ***правила для альтернативных персонажей и вариантов***, представленные на с. 80 ***правил игры «Миддара»*** и далее.

Альтернатива (число)

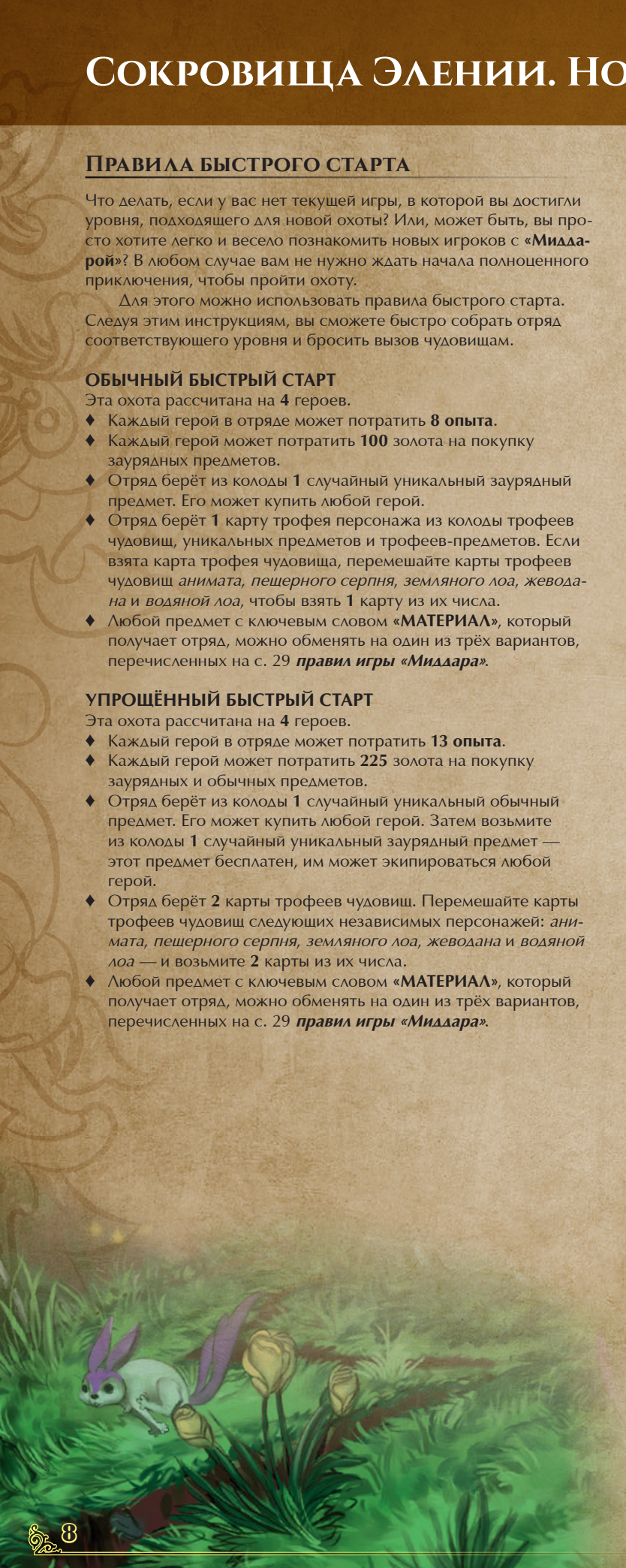
Рядом с ключевым словом **«АЛЬТЕРНАТИВА»** может быть указано число.

Персонажи с ключевым словом **«АЛЬТЕРНАТИВА (ЧИСЛО)»** достаточно сильны и потому требуют появления на поле **2** ***базовых персонажей*** или больше, прежде чем альтернативных персонажей можно будет включить в число ***возможных добавочных персонажей***. В остальном они следуют тем же правилам, что и персонажи с ключевым словом **«АЛЬТЕРНАТИВА»**.

При определении ***возможных добавочных персонажей*** планшеты с ключевым словом **«АЛЬТЕРНАТИВА (ЧИСЛО)»** добавляются в колоду только в том случае, если вы получаете указание добавить на поле столько ***базовых персонажей***, каково число, указанное рядом с ключевым словом **«АЛЬТЕРНАТИВА»**, или больше. Например, на планшете может быть указано **«АЛЬТЕРНАТИВА 2»**.

Если вы раскрыли планшет персонажа с ключевым словом **«АЛЬТЕРНАТИВА (ЧИСЛО)»** (например, **«АЛЬТЕРНАТИВА 2»**), вы добавляете на поле **1** из фигурок этого персонажа вместо **указанного количества** ***базовых персонажей***. Если после добавления на поле всех возможных персонажей с ключевым словом **«АЛЬТЕРНАТИВА (ЧИСЛО)»** вам всё ещё нужно добавить на поле ***базовых персонажей***, продолжайте добавлять ***возможных добавочных персонажей*** по обычным правилам.

Пример: вы получили указание добавить на поле **3** *пещерных серпней*. При определении ***возможных добавочных персонажей*** вы раскрыли *пещерного серпня-защитника*. У этого персонажа есть ключевое слово **«АЛЬТЕРНАТИВА 2»**. Это означает, что вместо каждых **2** указанных *пещерных серпней* вы можете добавить на поле **1** *пещерного серпня-защитника*. В данном случае вы можете добавить на поле только **1** *пещерного серпня-защитника*. Затем вам нужно взять **1** другого ***возможного добавочного персонажа*** для оставшегося *пещерного серпня*. Если будет раскрыт ещё один персонаж с ключевым словом **«АЛЬТЕРНАТИВА (ЧИСЛО)»**, для которого понадобится **2** персонажа или больше, вам нужно будет взять из колоды ещё одну карту, поскольку в указании остался только **1** *пещерный серпень*.



ПРОДОЛЖЕНИЕ ▶

Новая модификация правил

Вы можете использовать эту модификацию правил при добавлении на поле персонажей с ключевыми словами **«АЛЬТЕРНАТИВА»** и **«ВАРИАНТ»**.

ОРГАНИЧНОЕ ДОБАВЛЕНИЕ АЛЬТЕРНАТИВ И ВАРИАНТОВ

При определении ***возможных добавочных персонажей***, если вам необходимо взять планшет и добавить на поле нового персонажа, вместо того чтобы перемешивать все соответствующие планшеты **АЛЬТЕРНАТИВ, ВАРИАНТОВ** и ***базовых персонажей***, бросьте **2 БЕЛЫХ** ⬡ и добавьте персонажа, соответствующего результату броска.

⬡⬡ **4–7**	**ВАРИАНТ: X**
⬡⬡ **8–11**	**Базовый персонаж/враждебный эспер**
⬡⬡ **12–14**	**АЛЬТЕРНАТИВА: X**

Если в соответствии с результатом броска вам нужно добавить на поле персонажа с ключевым словом **«ВАРИАНТ: X»** или **«АЛЬТЕРНАТИВА: X»**, перемешайте планшеты всех ***возможных добавочных персонажей*** с этими ключевыми словами, относящиеся к планшетам **базовых персонажей/враждебных эсперов**, указанных в качестве **X**. Затем возьмите из получившейся колоды **1** планшет и добавьте фигурки на поле, следуя правилам для соответствующего ключевого слова. Если в результате броска вам нужно добавить **базового персонажа/враждебного эспера**, добавьте фигурки на поле, следуя обычным правилам добавления на поле, как если бы у вас не было *альтернатив* или *вариантов* для этого **базового персонажа/враждебного эспера**.

Если требуется добавить ещё фигурки, повторяйте этот процесс, сколько необходимо, пока все фигурки не будут добавлены на поле.

Если для какого-либо базового персонажа у вас есть только планшеты с ключевым словом **«АЛЬТЕРНАТИВА»** или только планшеты с ключевым словом **«ВАРИАНТ»**, вы можете выбрать одно:

- Использовать вышеуказанную таблицу. Это простое решение, но тогда эти персонажи будут попадаться вам реже.
- Если в результате броска вам нужно добавить на поле **ВАРИАНТ: X** или **АЛЬТЕРНАТИВУ: X**, считайте, что можете добавить **ВАРИАНТ: X** *и* **АЛЬТЕРНАТИВУ: X** — это менее органично, но зато эти персонажи будут попадаться вам чаще.

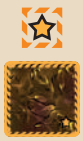




Новые жетоны стычек и персонажей

Название жетона	Эффект
Прицеплен 	Жетоны персонажей *«Прицеплен»* добавляются к фигуркам в качестве жетонов *способностей* различными фигурками противников. Такой жетон обозначает фигурку, которая прицеплена к другому персонажу, и служит напоминанием о следующей способности: Фигурка с жетоном *«Прицеплен»* на своём планшете не может совершать **УКЛОНЕНИЕ**. Кроме того, она должна вдвое уменьшить своё значение, указанное на планшете героя или персонажа. Когда фигурка применяет способность, указывающую ей **ПРИЦЕПИТЬСЯ** к цели, уберите эту фигурку с поля и поместите её на планшет цели в дополнение к жетону *«Прицеплен»*. Теперь она считается *прицепленной* фигуркой. *Прицепленная* фигурка считается непобеждённой и находящейся на поле на одной клетке с целью, к которой она *прицеплена*. Однако истинными шагами ИИ для этой фигурки считаются только те, в которых спрашивается: ***«Эта фигурка прицеплена к противнику?»***. *Прицепленные* фигурки могут становиться целью атак и заклинаний. Если *прицепленная* фигурка является целью атаки, её защита равна большему из значений её защиты и защиты фигурки, к которой она *прицеплена*. Если *прицепленная* фигурка является целью заклинания, то фигурка, к которой она *прицеплена*, также является целью этого заклинания. Таким образом, обе эти фигурки должны совершить проверку сопротивления против заклинания, даже если обычно такое заклинание нацелено только на 1 фигурку. Жетон *«Прицеплен»* убирается при соблюдении хотя бы одного из следующих условий: • Фигурка с жетоном *«Прицеплен»* в качестве действия стычки совершает **проверку силы 10**, чтобы убрать жетон. При успехе жетон сбрасывается. Затем поместите соответствующую *прицепленную* фигурку на любую пустую клетку в пределах **4** клеток от фигурки, которая совершала проверку, как если бы вы применили способность **ОТТАЛКИВАНИЕ 4**. • Когда *прицепленная* фигурка побеждена, уберите её и сбросьте жетон *«Прицеплен»*. • *Прицепленные* фигурки и жетоны *«Прицеплен»* убираются, когда получено указание выполнить **восстановление** или устроить **привал**
Яйцо серпня 	Жетоны персонажей *«Яйца серпней»* вводятся в игру схемами стычек, а также персонажем *«Королева пещерных серпней»*. *Яйцо серпня* считается фигуркой с защитой **8**, сопротивлением — **2 ФИОЛЕТОВЫХ** и **НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬЮ** к **ЭФФЕКТАМ**. Яйцо серпня побеждается любой атакой или заклинанием, которое наносит **4** или более урона за одно действие. Яйца серпня не могут выполнять общие действия или применять общие способности и не могут быть перемещены какой-либо способностью. Персонажи *типа «серпень»* могут перемещаться через клетки, на которых находятся *яйца серпней*, и занимать с ними одну и ту же клетку. Пока персонаж *типа «серпень»* находится на одной клетке с *яйцом серпня*, *яйцо* не может быть выбрано целью. Если на поле находится хотя бы **1** персонаж *типа «серпень»*, то кубики сопротивления и значение защиты *яиц серпней* равны наибольшему значению, указанному на планшетах персонажей *типа «серпень»*, находящихся на поле. В начале раунда, перед тем как перемешать очередь инициативы, проверьте, не **вылупились** ли новые серпёныши из *яиц серпней*. Если на поле *меньше* **6** персонажей-*серпёнышей*, бросьте **ЧЁРНЫЙ**. Если выпал, переверните ближайшее к героям *яйцо серпня* и примените указанную на нём способность. Переворачивайте жетоны и применяйте способности, пока не будут перевёрнуты **3** *яйца серпней* или пока на поле не окажется **9** персонажей-*серпёнышей* — в зависимости от того, что произойдёт раньше. Добавляйте новых персонажей на клетку, которую занимал перевёрнутый жетон *яйца*, или на соседние с ней клетки. Если на поле меньше **6** персонажей-*серпёнышей*, при этом *яйцо серпня* становится целью атаки или заклинания, но не побеждено, переверните *яйцо серпня* и примените указанную на нём способность. Добавляйте новых персонажей на клетку, которую занимал перевёрнутый жетон *яйца*, или на соседние с ней клетки. *Яйца* серпней не приносят трофеев персонажей
Странное яйцо серпня 	*Странное яйцо серпня* — это жетон стычки, который вводится в игру, только если это указано в описании стычки. Правила взаимодействия с ним приводятся в стычках, где он используется

Новые типы местности

Символ	Эффект/описание
	Этот ***особый*** тип местности встречается только в тех стычках, которые включены в эту охоту. Однако этот ***особый*** тип местности также могут размещать на поле определённые персонажи. Поскольку у многих из этих персонажей есть особые правила, которые позволяют им появляться за пределами этой охоты, *склизкие нити* можно размещать в любых стычках кампании ***«Непреднамеренное зло»***. **Склизкие нити:** находящиеся на склизких нитях персонажи типов *«серпень»* и *«насекомое»* получают **+1** и **+1 К БРОСКУ** при совершении проверки сопротивления. Все остальные фигурки получают **-1** и **-1 К БРОСКУ** при совершении проверки сопротивления. *Склизкие нити* могут заменять любую местность, кроме *препятствий*



COPYRIGHT © 2026 SUCCUBUS PUBLISHING