МИДДАРА

НАБОР ОХОТЫ

ВЛАСТЕЛИН РУДНИКА



ЩЕДРАЯ НАГРАДА

Туман в Запределье

Феликс пригнулся и ловко проскользнул между узкими балками и опорами высотой по пояс. Из-под маски с шипением вырывалось тяжёлое дыхание. Фильтры работали на пределе, не позволяя ядовитым фиолетовым миазмам проникать в лёгкие. Пока что Феликс мог дышать, но если фильтры забьются прежде, чем он выберется на поверхность, ему конец.

Наконец он вышел в очередную естественную пещеру и провёл рукой в перчатке по мерцающему известняковому наросту. Скорее всего, это и было то самое место, о котором ему рассказывали. Но спешить нельзя. Украсть хоть немного драгоценного итлума прямо из-под носа «Королевской компании по механизированной добыче полезных ископаемых» и живущих здесь адлетов — дело всей жизни. Вот только сначала нужно эту жизнь сохранить.

Феликс внимательно осматривал землю в поисках сигнальных растяжек. Их тонкие нити ловили сияние его светокамня лишь под определённым углом. Сами по себе они были безвредны, но адлеты действовали куда хитрее: растяжки служили лишь для того, чтобы поднять шум и предупредить о незваном госте. Однако взгляд цеплялся только за узкие проржавевшие рельсы для вагонеток. Ни одна человеческая вагонетка не поместилась бы на такой колее. Это была работа адлетов.

Впереди из-под земли показался осколок голубого кристалла. Его сияние быстро затмило светокамень. Впрочем, далеко оно всё равно не проникало — в здешних краях фиолетовые миазмы были вечным спутником, скрывая всё на расстоянии пары метров. «Вот и он, — подумал Феликс. — Добуду кило-другое, и жизнь удалась». Об итлуме он знал немного, только то, что рассказал скупщик краденого: «Не прикасаться» и «Чем больше кристалл, тем выше он ценится в качестве летательного ядра». Этих знаний должно было хватить.

Феликс опустился на одно колено рядом с кристаллом и вынул из-за пояса кинжал. Он начал осторожно раскапывать рыхлую породу вокруг кристалла. Работа продвигалась медленно и мучительно. Единственным звуком было его собственное сиплое дыхание. «Может, стоило дождаться, когда здесь пройдёт бригада трудяг, и просто ограбить вагонетки?» — размышлял Феликс. Было бы легче. Легче, но намного опаснее. Эта операция и так могла провалиться в любой момент.

Казалось, прошли уже часы, когда до него донёсся чужой звук — тихий перестук где-то в глубине пещеры. Одинокий пещерный серпень? Бродит, пока миазмы окончательно его не задушат? Феликс замер, оценивая размеры кристалла. Теперь тот был длиной почти с его руку и сиял сквозь туман, словно прожектор. Необработанный итлум не парил в воздухе, иначе он ни за что не сумел бы унести такую добычу в одиночку. Зато мелкие осколки, откалывавшиеся от кристалла, зависали рядом, образуя облачко притянутых друг к другу частиц, мерцавших, словно раскалённые угольки.

Услышав ещё один звук, Феликс вздрогнул, затаил дыхание и прислушался. Пожалуй, довольно искушать судьбу. Он ухватился за кристалл руками в перчатках и изо всех сил рванул его. Кристалл издал сухой стеклянный треск и с лёгкостью откололся, оставшись в его руках.

Реакция последовала мгновенно — из свежего скола густыми клубами повалил дым. Маслянистые миазмы были тяжелее воздуха и липли ко всему вокруг. Но к этому Феликс был готов: он быстро убрал кристалл в тубус за спиной и герметично запечатал его. Лишь убедившись, что ремни надёжно легли на плечи, он поднялся и оглянулся.

Сквозь фиолетовую дымку к нему продвигалось с десяток маленьких силуэтов. Самый высокий из них едва доставал Феликсу до колен, но это ничего не меняло. В крошечных лапах адлеты сжимали тяжёлые стальные инструменты: кирки, лопаты, мотыги. Глаза адлетов скрывались за фиолетовыми линзами почти такого же цвета, как миазмы. Вероятно, очки нужны были им для того же, для чего и Феликсу. Адлеты свободно дышали этой дрянью, но видеть сквозь неё им тоже было непросто. Феликс медленно шагнул назад, выставив кинжал обратным хватом.

По пещере прокатилось низкое рычание, словно свора крошечных собак вдруг увидела чужака. Несмотря на умилительный размер адлетов, их зубы были острыми как иглы.

— Добрый вечер, э-э... господа... — пробормотал Феликс, лихорадочно оглядываясь.

Адлетов было слишком много, они стояли плотной стеной почти без промежутков. Вот он, просвет! Феликс метнулся в сторону и мощным ударом сапога отбросил единственного адлета, преграждавшего путь. Тот с визгом улетел во тьму.

Остальные взревели. Вернее, запищали — их голоса больше напоминали писк летучих мышей, чем человеческую речь. Кирка просвистела у самой головы Феликса и глубоко вошла в стену. Он пригнулся и бросился в тоннель, не обращая внимания на острые выступы скал, царапавшие спину. Это был не тот путь, которым спускался Феликс. Но лучше заблудиться, чем выяснять, что именно адлеты собирались с ним сделать.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ▶

Наконец впереди снова открылась просторная пещера. По обе стороны тянулись ряды светящихся кристаллов итлума, превращённых в подобие фонарей. Чуть в стороне теснились навесы, кое-как сложенные из металлолома и обломков досок. Из их темноты за Феликсом следили десятки маленьких глаз. Это плохо. Очень плохо.

Останавливаться было нельзя. Миазмы сгустились настолько, что он едва видел дальше вытянутой руки, а по сторонам не было ни одного заметного прохода. К счастью, его широкие шаги позволяли быстро увеличивать расстояние. Большинство адлетов уже сильно отстало — их короткие ноги не поспевали за человеком. Почти получилось! Теперь оставалось только найти дорогу на поверхность.

Вскоре пещера разделилась надвое. Феликс резко свернул и бросился по грубо вытесанным ступеням вверх.

— Не скучайте, неудачники! — крикнул он, перескакивая сразу через несколько ступеней. — По крайней мере, больше вам не придётся со мной возиться!

Он взлетел наверх. Проход перекрывал тяжёлый деревянный люк, ведущий в другую пещеру. Преследователи резко остановились, наблюдая за ним снизу. Он почти выбрался. Наверху шахты «Королевской компании по механизированной добыче полезных ископаемых». «Там вы меня уже не достанете», — с облегчением подумал Феликс.

Он с размаху распахнул люк и пролез внутрь. Густые фиолетовые миазмы каскадом стекали вниз через проём, словно водопад. Эта пещера была достаточно просторной для людей. Стены здесь явно расширили искусственно, а вокруг виднелись предметы человеческого размера. Всё напоминало временный лагерь — простой, но вполне обжитой.

И вдруг кто-то схватил его сзади. Когти впились в плечи так глубоко, что Феликс невольно застонал сквозь маску. Незнакомец одним рывком развернул его к себе. Сердце заколотилось, отдаваясь тупой болью в разодранных мышцах.

Перед ним стоял адлет. Точнее, существо, которое выглядело так, будто адлет полвека сидел на стероидах и ни разу не пропустил тренировку. Ростом он почти не уступал человеку, зато был раза в три шире. Бицепсы толщиной едва ли не с шею Феликса перекатывались под густой шерстью. В отличие от остальных адлетов, этот не носил защитных очков. Он ухмыльнулся, обнажив пожелтевшие и переломанные зубы.

— По-моему, я не туда свернул, — прохрипел Феликс, бросаясь вперёд с кинжалом. Но существо перехватило его руку ещё до того, как остриё успело коснуться шерсти. Ухмылка адлета стала шире, и он наклонился настолько близко, что Феликс почти почувствовал его дыхание. Из пасти чудовища вырывались густые клубы фиолетового пара, словно внутри него самого рос необработанный кристалл итлума. Хватка адлета усилилась, и когти ещё глубже впились в плечо Феликса. Тот дёрнулся, уронил кинжал и замер, стараясь не шевелиться. От малейшего движения когти впивались в его плоть ещё глубже.

Свободной рукой гигантский адлет потянулся к тубусу у Феликса за спиной. Одну лямку он полоснул когтями, а вторую просто разорвал. Вместе с ремнями когти вспороли Феликсу бок, оставляя длинные кровавые борозды. Феликс рухнул на землю и, отползая назад, принялся лихорадочно вытаскивать свой арбалет. Одолеть такого противника врукопашную было невозможно, но выстрел в глаз или голову мог решить проблему.Однако адлет оказался быстрее и уже в следующее мгновение возвышался над Феликсом. На этот раз он не пустил в ход когти — вместо этого он одним движением сорвал с Феликса маску, затем спокойно отступил на шаг и начал неторопливо вытаскивать фильтры, один за другим.

Феликс судорожно вдохнул. Лёгкие тут же наполнились миазмами, и голова поплыла. Как ни странно, это даже принесло облегчение: по крайней мере, боль немного притупилась.

— Н-нужно... — прохрипел он, пытаясь подняться. Ноги дрожали. Он инстинктивно задержал дыхание. Но какой теперь в этом смысл? Через секунду адлет небрежно бросил маску к его ногам, и фильтры бесполезно рассыпались.

Феликс всё равно рухнул на пол и отчаянно схватил маску, позабыв про оружие. Он прижал её ко рту и сделал вдох, но вместо воздуха лёгкие вновь обожгли миазмы. Он бессильно повалился на спину. Горло словно залили кислотой, и Феликс зашёлся кашлем. Глаза слезились, а защитные очки больше не помогали видеть.

Гигантский адлет пнул его когтистой лапой, разорвав плоть. Но главное было не это — удар отбросил Феликса к краю проёма. Он даже не вскрикнул, а просто свернулся в клубок, стараясь дышать как можно реже. Бесполезно. Сознания ещё хватило, чтобы взглянуть вниз и увидеть десятки маленьких зубастых морд. Они терпеливо смотрели вверх и ухмылялись в ожидании.

Адлет ударил снова, и на этот раз Феликс сорвался вниз. При падении его кости хрустнули. Но даже эта боль не шла ни в какое сравнение с огнём, разъедавшим горло. Феликс едва ли что-то почувствовал, когда адлеты набросились на него, как стая пираний, и за считаные мгновения разорвали его на куски.

Перейдите к разделу ***«Первый ярус. Закрыто в целях безопасности»*** на с. 10.

Содержание

Туман в Запределье 2
Сокровища Элении. Введение 5
Сокровища Элении. Новые правила 6
Стычки 10
Схемы 34
Справочник 50



Создатели игры

Продюсирование: Succubus Publishing
Авторы игры: Бруклин Ландберг, Иэн Тейт, Пит Уолш
Графический дизайн: Кэти Диллон
Правила игры: Бруклин Ландберг
Управление проектом: Алекс Хансен
Иллюстрации: Алекс Хансен, Гектор Севилья Лухан, Кракенкац, Карлос Патрисио Семпер Сааведра, Ingenious Studios, Кэти Диллон, Baban Illustration, Лорена Аргуэльес, Дэн Дюссо, Дэвид Ланза, Фори Тин-Юнь
Скульпторы: Ален Вьеска, Бен Мисенар, Эмилио Хосе Домингес, 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: Дмитрий Овчинников, Анастасия Ветрова
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 **РВ** 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**
- ❑ **15 пластиковых фигурок**
  - 6 адлетов-трудяг
  - 2 адлета-надсмотрщика
  - 4 адлета-жреца
  - 1 глубинный адлет
  - 1 причудик
  - 1 медведь-ловец
- ❑ **3 цветные подставки**
- ❑ **132 жетона**
- ❑ **36 маленьких скрытых карт**
- ❑ **37 средних скрытых карт**
- ❑ **44 скрытых планшета**
- ❑ **4 больших скрытых планшета**



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 **27 опыта**.
- Каждый герой может потратить **475** золота на покупку заурядных, обычных и необычных предметов.
- Отряд берёт из колоды **1** случайный уникальный необычный предмет. Его может купить любой герой. Затем возьмите из колоды **1** случайный уникальный необычный предмет — этот предмет бесплатен, им может экипироваться любой герой.
- Отряд берёт **2** карты трофеев чудовищ. Перемешайте карты трофеев чудовищ следующих независимых персонажей: *анимата, чумного стражника, пещерного серпня, собирателя трупов, земляного лоа, фрагора, ключницы, жеводана, жуткого чучела, живой жертвы, болотной гончей* 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»***.

Упрощённый быстрый старт

Эта охота рассчитана на **4** героев.

- Каждый герой в отряде может потратить **32 опыта.**
- Каждый герой может потратить **525** золота на покупку заурядных и обычных предметов.
- Отряд берёт из колоды **1** случайный уникальный необычный предмет. Его может купить любой герой. Затем возьмите из колоды **2** случайных уникальных необычных предмета — эти предметы бесплатны, ими могут экипироваться любые герои.
- Отряд берёт **3** карты трофеев чудовищ. Перемешайте карты трофеев чудовищ следующих независимых персонажей: *анимата, чумного стражника, пещерного серпня, собирателя трупов, земляного лоа, фрагора, ключницы, жеводана, жуткого чучела, живой жертвы, болотной гончей* и *водяной лоа* — и возьмите **3** 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. 50.

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.



Правила для новых типов местности и жетонов стычек

МОДИФИЦИРОВАННАЯ МЕСТНОСТЬ

У некоторых жетонов *местности* после названия в скобках указан тип местности. Это означает, что для такого жетона действуют все правила указанного в скобках типа местности, а также вводятся дополнительные правила, описанные для самого жетона. Если фигурка игнорирует модифицированную местность, она игнорирует только дополнительные правила этого жетона. Правила типа местности, указанного в скобках, продолжают действовать.

ЖЕТОНЫ ЗАВЕСЫ

Жетоны *завесы* обозначают обломки, дым или частицы в воздухе, ухудшающие видимость.

Жетоны завесы:

- Нельзя перемещать и наносить им урон. На них не влияют течения, способности или особые правила стычки, в которых прямо не указано название этих жетонов.
- Можно помещать на любую клетку, кроме *препятствий*. Жетоны *завесы* не заменяют тип местности. Вместо этого они добавляют дополнительный эффект к местности, на которую помещаются.
- Могут быть разных типов. К жетонам этих типов могут применяться дополнительные правила.
- Нельзя помещать на клетку, где уже есть жетон *завесы* того же типа. Если вы получаете указание поместить на клетку жетон *завесы* иного типа, замените предыдущий жетон *завесы* новым жетоном другого типа.

Фигурки могут проводить линию видимости до клетки с жетоном *завесы*, но не через неё. Покидая клетки с жетонами *завесы*, фигурки не провоцируют внеочередные атаки.



ТИПЫ ЖЕТОНОВ ЗАВЕСЫ

Жетон миазмов

Миазмы представляют собой ядовитые испарения, выделяемые необработанными кристаллами итлума. В дополнение к общим правилам всех жетонов *завесы* для *миазмов* действуют следующие правила:

- Фигурки могут проводить **СВ** до клетки с жетоном *миазмов*, но не через неё:
- Фигурка, которая перемещается на клетку с жетоном *миазмов*, завершает на ней свой ход или находится на клетке, на которую помещается жетон *миазмов*, получает **1 НЕСНИЖАЕМЫЙ УРОН**. Затем фигурка совершает проверку **знаний + самообладания 15**. При провале на фигурку накладывается *замедление*.



продолжение ▶

Пример размещения жетонов миазмов

Жетоны *миазмов* могут занимать одну и ту же клетку вместе с другими жетонами и фигурками. В схеме подготовки к стычке будет использоваться белая пунктирная линия – – →, чтобы указывать на клетку с другим элементом, на которую также нужно поместить жетон *миазмов*. См. **пример А** ниже.

Пример А





Пример размещения миазматических гейзеров

В конце раунда *миазматические гейзеры* помещают на поле **1** жетон *миазмов*. Приведённые ниже примеры должны помочь вам понять, как размещаются жетоны.

Пример 1 показывает, каким образом *миазматические гейзеры* помещают на поле жетоны *миазмов* в конце раунда. **Зелёные стрелки** указывают лучшие клетки для жетона *миазмов*, создаваемого левым *миазматическим гейзером*, а **красная стрелка** — лучшую клетку для жетона *миазмов*, создаваемого правым *миазматическим гейзером*. На выбранных клетках нет жетонов *миазмов*, и эти клетки являются соседними с самым большим количеством жетонов *миазмов*, размещённым соответствующим *миазматическим гейзером*.

Пример 1



Пример 2 показывает, что происходит в конце следующего раунда. Как и в предыдущем примере, **зелёная стрелка** указывает лучшую клетку для жетона *миазмов*, создаваемого левым *миазматическим гейзером*. Это будет та клетка, которую вы не выбрали в **примере 1**. В свою очередь, **красная стрелка** указывает лучшую клетку для жетона *миазмов*, создаваемого правым *миазматическим гейзером*. **Оранжевая стрелка** показывает возможную клетку для жетона *миазмов*, создаваемого правым *миазматическим гейзером*, если бы левого *гейзера* не было. Клетки, на которые указывают **зелёная** и **красная стрелки**, являются лучшими вариантами, поскольку на этих клетках размещаемые жетоны *миазмов* будут соседними с самым большим возможным количеством других жетонов *миазмов*.

Пример 2



Новые ключевые слова

МИМИКРИЯ

Персонажи с ключевым словом **«МИМИКРИЯ»** представляют скрытые угрозы и добавляются на поле в соответствии с указаниями скрытого текста жетонов *трофеев* и особых правил стычки. Когда вы побеждаете персонажа с **МИМИКРИЕЙ**, вместо того чтобы брать карту трофея персонажа, возьмите **1** случайный блуждающий предмет или **2** случайных одноразовых предмета в соответствии с **уровнем трофеев**, указанным для текущей стычки.

ВАЖНО: в наборах, выпускаемых после выхода игры ***«Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1»,*** добавляемые персонажи с ключевым словом **«МИМИКРИЯ»** будут указаны в текстах жетонов *трофеев* и в особых правилах стычек. В набор охоты ***«Властелин рудника»*** входит жетон *трофея-мимика*, который поможет использовать персонажей с ключевым словом **«МИМИКРИЯ»** во время партии с использованием базового набора ***«Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1»***.





Таблица BE2-1. Новые жетоны персонажей и отслеживания

НАЗВАНИЕ	ЖЕТОН	ЭФФЕКТ
Осколок итлума		Жетоны *осколков итлума* — это жетоны отслеживания, используемые персонажами и воплощениями *типа «адлет»*. Определённые способности на картах персонажей *типа «адлет»* указывают, как получать и использовать жетоны *осколков итлума*
Завеса/ миазмы		Жетоны *завесы* обозначают обломки, дым или частицы в воздухе, ухудшающие видимость. Эти жетоны: • Нельзя перемещать и наносить им урон. На них не влияют течения, способности или особые правила стычек, в которых прямо не указано название этих жетонов. • Можно помещать на любую клетку, кроме *препятствий*. Жетоны *завесы* не заменяют тип местности. Вместо этого они добавляют дополнительный эффект к местности, на которую помещаются. • Могут быть разных типов. К жетонам этих типов могут применяться дополнительные правила. • Нельзя помещать на клетку, где уже есть жетон *завесы* того же типа. Если вы получаете указание поместить на клетку жетон *завесы* иного типа, замените предыдущий жетон *завесы* новым жетоном другого типа. Фигурки могут проводить линию видимости до клетки с жетоном *завесы*, но не через неё. Покидая клетки с жетонами *завесы*, фигурки не провоцируют внеочередные атаки. **ТИПЫ ЖЕТОНОВ ЗАВЕСЫ** **Жетоны миазмов** — единственный тип жетонов *завесы*, представленных в этом дополнении. *Миазмы* представляют собой ядовитые испарения, выделяемые необработанными кристаллами итлума. В дополнение к общим правилам всех жетонов *завесы* для *миазмов* действуют следующие правила: • Фигурки могут определять **СВ** до клетки с жетоном *миазмов*, но не через неё. • Фигурка, которая перемещается на клетку с жетоном *миазмов*, завершает на ней свой ход или находится на клетке, на которую помещается жетон *миазмов*, получает **1 НЕСНИЖАЕМЫЙ УРОН**. Затем фигурка совершает **проверку знаний + самообладания 15**. При провале на фигурку накладывается *замедление*
Лестница		*Лестницы* — это особые жетоны отслеживания, которые могут быть как представлены в виде жетонов, так и напечатаны на фрагментах поля. Герои могут добавлять их на поле с помощью некоторых способностей. *Лестницы* предоставляют новый способ перемещения между высотами во время действия перемещения, который был недоступен по обычным правилам. • *Лестницу* можно поместить лишь на клетку, по соседству с которой есть другая клетка, и между ними проходит перепад высоты. • *Лестницы* не блокируют линию видимости, никак не модифицируют клетку и могут быть помещены на любой тип местности, который фигурка может занимать по обычным правилам. • *Лестницы* могут занимать и делить клетку с любым другим жетоном или фигуркой. • *Лестница*, получившая урон от типа местности, убирается с поля. • Когда фигурка перемещается с одной высоты на другую, она может использовать *лестницу*, если жетон *лестницы* занимает клетку, с которой или на которую перемещается эта фигурка. При этом фигурка может перемещаться между клетками с любыми перепадами высоты, потратив столько дополнительных пунктов перемещения, какова разница в высоте этих двух клеток. Если у фигурки недостаточно пунктов перемещения, она не может воспользоваться *лестницей* для этой смены высоты. • Бесплатное перемещение нельзя выполнить для использования *лестницы*
Трофей-мимик		*Трофеи-мимики* — это особые жетоны отслеживания, используемые только в тех стычках игры **«Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1»**, в которых присутствуют жетоны *случайных трофеев*. При их раскрытии вы будете добавлять на поле персонажей с ключевым словом **«МИМИКРИЯ»**. При размещении жетонов *случайных трофеев* в стычках замешивайте жетон *трофея-мимика* с другими жетонами *случайных трофеев*. Если был раскрыт жетон *трофея-мимика*, возьмите другой неиспользуемый жетон *случайного трофея* и поместите его на клетку, которую занимал жетон *трофея-мимика*. Затем добавьте независимого персонажа с ключевым словом **«МИМИКРИЯ»** на незанятую клетку, соседнюю с только что помещённым жетоном *трофея*. Вы можете раскрыть только **1** жетон *трофея-мимика* за стычку. Если вы раскрыли жетон *трофея-мимика*, но при этом персонаж с ключевым словом **«МИМИКРИЯ»** уже был ранее добавлен на поле в этой стычке, вместо этого активируйте только что помещённый жетон *трофея*

Таблица BE2-2. Новые жетоны эффектов

НЕГАТИВНЫЙ ЭФФЕКТ	ЖЕТОН	ЭФФЕКТ
ЗАМЕДЛЕНИЕ		✤ **ПОСТОЯННО** При совершении действия **ПЕРЕМЕЩЕНИЯ** вы получаете только половину вашего общего количества пунктов перемещения (с округлением вверх). Вы также получаете только половину любых бонусных пунктов перемещения и половину пунктов перемещения, добавляемых к этому действию **ПЕРЕМЕЩЕНИЯ** (с округлением вверх)

Таблица BE2-3. Новые типы местности

СИМВОЛ	ЭФФЕКТ/ОПИСАНИЕ
	**МЕСТОРОЖДЕНИЯ ИТЛУМА (ПРЕПЯТСТВИЯ)** В *месторождениях итлума* таится источник жизненной силы адлетов — кристаллы итлума. Адлеты **разрабатывают** месторождения кристаллов, чтобы делать из итлума инструменты, а также использовать его в технологических процессах и в быту. Каждый раз, когда персонаж *типа «адлет»* **разрабатывает** *месторождение итлума*, бросайте **ЧЁРНЫЙ** ⬢. Если выпал 💀, *месторождение итлума* опустошено: поместите *миазматический гейзер* на клетку, соседнюю с этим персонажем *типа «адлет»*. Если разработанное *месторождение итлума* размером больше **1×1**, все остальные занимаемые им клетки заменяются на *препятствия*. Если на поле уже есть **4** *миазматических гейзера*, вместо этого *месторождение итлума* взрывается — уберите его с поля и замените на *препятствие*. Все фигурки на клетках, соседних с взорвавшимся *месторождением итлума*, бросают **БЕЛЫЙ** ⬡ и получают столько **НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА,** сколько выпало
ОТКРЫТЫЙ  **ЗАКРЫТЫЙ** 	**МИАЗМАТИЧЕСКИЕ ГЕЙЗЕРЫ (ПРЕПЯТСТВИЯ)** *Миазматические гейзеры* испускают крайне токсичный газ. При размещении *миазматического гейзера* на поле поместите жетоны *миазмов* на все клетки, соседние с этим *миазматическим гейзером*, кроме *препятствий*. В конце каждого раунда открытые *миазматические гейзеры* выпускают миазмы: поместите **1** жетон *миазмов* на ближайшую соседнюю с этим гейзером клетку без *препятствий*, на которой ещё нет жетона *миазмов* и которая является соседней с как можно большим количеством жетонов *миазмов*. В качестве действия стычки *миазматический гейзер* можно закрыть. Для этого нужно совершить **проверку силы 10**, находясь на соседней с ним клетке. Однако если вы проваливаете проверку, все соседние фигурки бросают **БЕЛЫЙ** ⬡, получают столько **НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА**, сколько выпало, и на них накладывается *замедление*. Как только *миазматический гейзер* закрывается, окружающие его миазмы начинают рассеиваться. Уберите все жетоны *миазмов*, соседние с закрытым *миазматическим гейзером*. Затем в начале следующего раунда уберите все оставшиеся жетоны *миазмов*, выпущенные этим *миазматическим гейзером*. Все *миазматические гейзеры* помещаются на поле открытыми, если не указано иное. На поле может находиться максимум **4** *гейзера*

Таблица BE2-4. Новые ключевые слова

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО	ЭФФЕКТ/ОПИСАНИЕ
МИМИКРИЯ	Персонажи с ключевым словом **«МИМИКРИЯ»** представляют скрытые угрозы и добавляются на поле в соответствии с указаниями скрытого текста жетонов *трофеев* и особых правил стычки. Когда вы побеждаете персонажа с **МИМИКРИЕЙ**, вместо того чтобы брать карту трофея персонажа, возьмите **1** случайный блуждающий предмет или (если блуждающие предметы недоступны) **2** случайных одноразовых предмета в соответствии с **уровнем трофеев**, указанным для текущей стычки. **ВАЖНО:** в наборах, выпускаемых после выхода игры ***«Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1»***, добавляемые персонажи с ключевым словом **«МИМИКРИЯ»** будут указаны в текстах жетонов *трофеев* и в особых правилах стычек. В набор охоты ***«Властелин рудника»*** входит жетон *трофея-мимика*, который поможет использовать персонажей с ключевым словом **«МИМИКРИЯ»** во время партии с использованием базового набора ***«Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1»***
ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ (X)	В любой момент во время **ПЕРЕМЕЩЕНИЯ** фигурка с ключевым словом **«ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ»** может взять **X** или меньше соседних союзников и совершить ими **СКАЧОК** на свой планшет. После того как действие перемещения завершено, все союзники с планшета этой фигурки должны быть помещены на соседние с ней незанятые клетки. Если фигурка с **ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬЮ** побеждена, пока на её планшете находятся союзники, или если союзники по какой-то причине не могут быть помещены на соседние клетки после того, как завершено действие перемещения, эти союзники побеждены



COPYRIGHT © 2026 SUCCUBUS PUBLISHING