



ОСКВЕРНЁННЫЙ ГРААЛЬ

ПОСЛЕДНИЙ РЫЦАРЬ

ЖУРНАЛ
ИССЛЕДОВАНИЙ

ОСКВЕРНЁННЫЙ ГРААЛЬ
ПОСЛЕДНИЙ РЫЦАРЬ

Журнал исследований

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

ФИГУРКИ



Даган



Фиуль



Слоан



Мабд

БУМАЖНЫЕ КОМПОНЕНТЫ



30 ЛИСТОВ
СОХРАНЕНИЯ



Журнал
ИССЛЕДОВАНИЙ
«Последний рыцарь»



4 ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ПИСЬМА

КАРТОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ



4 ЖЕТОНА ПЕРСОНАЖЕЙ

КАРТЫ

КАРТЫ ОБЫЧНОГО РАЗМЕРА (260 шт.)



18 ЗЕЛЁНЫХ
КАРТ ВСТРЕЧ



17 СЕРЫХ
КАРТ ВСТРЕЧ



18 ФИОЛЕТОВЫХ
КАРТ ВСТРЕЧ



18 СИНИХ
КАРТ ВСТРЕЧ



30 КАРТ ДАГАНА



30 КАРТ ФИУЛЬ



30 КАРТ СЛОАНА



30 КАРТ МАБД



69 КАРТ СЮЖЕТНЫХ СОБЫТИЙ

БОЛЬШИЕ КАРТЫ (69 шт.)



67 КАРТ ЛОКАЦИЙ



2 КАРТЫ-ПАМЯТКИ

МАЛЕНЬКИЕ КАРТЫ (35 шт.)



35 КАРТ СЕКРЕТОВ

Минуло четыреста лет с исчезновения единственного истинного Короля. В обычных обстоятельствах за такой срок произошло бы многое, но едва ли кто-то решится назвать эти холодные и тёмные века обычными.

Раньше на Авалоне были процветающие поселения, герои, короли и королевы, но потом силы менгиров иссякли, и всё это кануло в прошлое. Людям пришлось искать спасения в немногих пригодных для жизни местах, а на остров опустилась вечная зима.

Нынешний Авалон — это царство снега и льда. Даже искаженье напоминает бледную тень себя прежнего. Возможно, это холод ослабил его, остудил его пыл первоизданного изменения. Пусть предтечам и не удалось отвоевать свои земли, тысячелетнее пребывание людей на Авалоне подходит к концу, ибо хрупкое равновесие, установившееся на острове, опять под угрозой.

Вступление

«Последний рыцарь» — это дополнительная кампания для игры «Осквернённый Грааль», рассчитанная на прохождение собственным набором персонажей. Игроки увидят, что стало с Авалоном и как на нём отразились их прошлые решения.




Вы можете проходить 3 основные кампании «Осквернённого Грааля» в любом порядке, но мы советуем сыграть в «Последнего рыцаря» сразу после кампании «Падение Авалона» (и до кампании «Эпоха легенд»).

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 «Последний рыцарь» дополняет и изменяет правила базовой игры так, как описано ниже.


Святылища

Вам встретится четвёртый вид печатей локаций — **святылище** . В начале дня, если ваш персонаж находится в локации с печатью святылища, он не получает  (и не теряет  , если вы играете в эпическом режиме).


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









Слишком далеко от менгиров

Большую часть времени на игровом поле не будет активных менгиров. К локациям, находящимся вне действия активных менгиров, применяются следующие правила:



- Локация не сбрасывается, если в ней есть фигурки персонажей или предтечи либо если в соседней локации (в том числе по диагонали) есть какой-либо персонаж.
- В начале дня каждый персонаж, находящийся слишком далеко от активного менгира, получает 1  (вместо обычного штрафа из правил игры).

Озноб

Озноб символизирует воздействие низких температур и суровой погоды на вашего персонажа. Он уменьшает его максимум  .



- Если вы получаете **озноб** и у вас нет маркера **озноба**, поместите этот маркер (возьмите обычный красный маркер) в самую верхнюю ячейку шкалы  . Если у вас уже есть маркер **озноба**, переместите его на 1 ячейку вниз. Если ячейка занята маркером  , потеряйте 1  , чтобы освободить место для маркера **озноба**.
- Когда вы теряете **озноб**, перемещайте его маркер вверх.
- Маркер **озноба** не может достичь 0 и не может подняться выше самой верхней ячейки шкалы  . Если он должен продвинуться дальше, он остаётся на месте.
- Маркер **озноба** покидает шкалу, только если сбрасывается игровым эффектом.
- Если у вас есть маркер **озноба** и вы путешествуете в локацию без печати  , вы получаете 1 **озноб**. Если у вас нет маркера **озноба**, ничего не происходит.
- Маркер  не может оказаться в ячейке с маркером **озноба** или выше. Во время отдыха (или применяя другой эффект, позволяющий получать ), если вы не можете получить  из-за маркера **озноба**, вместо этого потеряйте 1 **озноб**.









Если вы получаете 1 **озноб** в такой ситуации, вам нужно переместить маркер **озноба** из ячейки 8 в ячейку 7. Поскольку нужная ячейка занята маркером  , вам сначала нужно опустить маркер  в ячейку 6.




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 новые 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 и 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.


Двойные магические ключи

На некоторых картах «Последнего рыцаря» появляются двойные магические ключи . Они действуют так же, как и обычные магические ключи, однако для их соединения нужно потратить 2 **магии**.

Ключи с бонусами

На некоторых картах появляется символ . Он ссылается на продолжившие друг друга половины ключей характеристик с символом бонуса , соединённые магические ключи с символом бонуса  и соединённые бесплатные ключи с символом бонуса  во всей комбинации.

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.


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.


Буйство. Если вы не используете оружие, проводите тактическую атаку в начале ваших этапов активации персонажа.

Возмездие. Добавьте 1  к атаке врага за каждые 2 карты у вас в руке.

Голод. Если у вас есть карта секрета «Красная метка» (66), враг получает черты «ярость» и «уловка» на время ваших этапов активации персонажа.

Жуть. Вы паникуете, если у вас больше 0 .

Обморожение. Получив любое количество , немедленно получите 1 **озноб**.

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

Подготовка к кампании

Последовательно пройдите описанные ниже этапы, чтобы начать кампанию «Последний рыцарь».

Примечание: если кампания «Падение Авалона» показалась вам сложной, попробуйте сыграть в «Последнего рыцаря» в сюжетном режиме (см. раздел «Сюжетный режим „Последнего рыцаря“» ниже).

1. Перенос игрового прогресса

Если вы не проходили кампании «Падение Авалона» и «Эпоха легенд» 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 «Последний рыцарь», а также ваши листы сохранения из кампаний «Падение Авалона» и/или «Эпоха легенд». Продолжайте чтение этого раздела, чтобы перенести достижения, полученные в прошлых кампаниях.

Внимание!

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

Лист сохранения из «Падения Авалона»

- Если у вас есть достижение «Конец пути», получите часть 1 достижения «Наследие». История героев продолжается.
- Если у вас есть часть 8 достижения «Закат рыцарства», получите часть 2 достижения «Наследие». Орден Круглого стола прекратил существование.
- Если у вас есть часть 4 достижения «Последнее противостояние», получите часть 3 достижения «Наследие». Жители Кунахта оказались во власти Мордредра.
- Если у вас есть часть 5 достижения «Ценные встречи», получите часть 4 достижения «Наследие». Карлик по-прежнему бродит по острову.
- Если у вас есть часть 5 достижения «Выжившие», получите часть 5 достижения «Наследие». Люди обосновались в Кротком Лике и выжили благодаря его защите.
- Если у вас есть часть 1 достижения «Павшие», получите часть 6 достижения «Наследие». Ланселот и его соратники отправились в Туатан.
- Если у вас есть достижение «Матереубийство», получите часть 7 достижения «Наследие». Авалон лишился одного из сильнейших своих защитников.

- Если у вас есть достижение **«Защитник народа»**, получите часть 8 достижения **«Наследие»**. *Орден пал, а Камелот захватило простонародье.*
- Если у вас есть часть 8 достижения **«Восстановление ордена»**, получите часть 9 достижения **«Наследие»**. *Орден выстоял, и рыцари укрылись в Камелоте.*
- Если у вас есть часть 6 достижения **«Восстановление ордена»**, получите часть 10 достижения **«Наследие»**. *Посвящённая в рыцари женщина решила покинуть Камелот, чтобы помочь нуждающимся.*
- Если у вас есть часть 1 достижения **«Снадобье»**, получите часть 11 достижения **«Наследие»**. *Бельмо процветало после исцеления его жителей.*
- Если у вас есть часть 7 достижения **«Павшие»**, получите часть 12 достижения **«Наследие»**. *Девочка из Фаршира прожила долгую жизнь.*
- Если у вас есть часть 1 достижения **«Последнее противостояние»**, уберите локацию **205** из игры и замените её локацией **285**. *Мечта Морганы сбылась.*
- Если у вас есть часть 8 достижения **«Покинутое место»**, уберите локацию **210** из игры и замените её локацией **280**. *Куанакта больше нет.*
- Если у вас есть часть 2 достижения **«Рука помощи»** и нет части 4 этого же достижения, уберите локацию **208** из игры и замените её локацией **288**. *У сострадания тоже есть последствия.*
- Если у вас есть часть 2 достижения **«Последняя гавань»**, уберите локацию **202** из игры и замените её локацией **282**. *Оплот вновь населён.*
- Если у вас нет достижения **«Возвращение»**, уберите локацию **209** из игры и замените её локацией **289**. *Герои прошлого остановили вторжение предтеч.*
- Если у вас есть часть 1 достижения **«Выжившие»**, уберите локацию **206** из игры и замените её локацией **286**. *Лагерь на краю света превратился в большой город.*
- Если у вас есть достижение **«Защита святыни»**, уберите локацию **203** из игры и замените её локацией **283**. *Храм Всематери не сожгли.*
- Если вы заменили локацию **136** на локацию **149**, уберите локацию **204** из игры и замените её локацией **284**. *Из заточения была высвобождена великая сила.*

Лист сохранения из «Эпохи легенд»

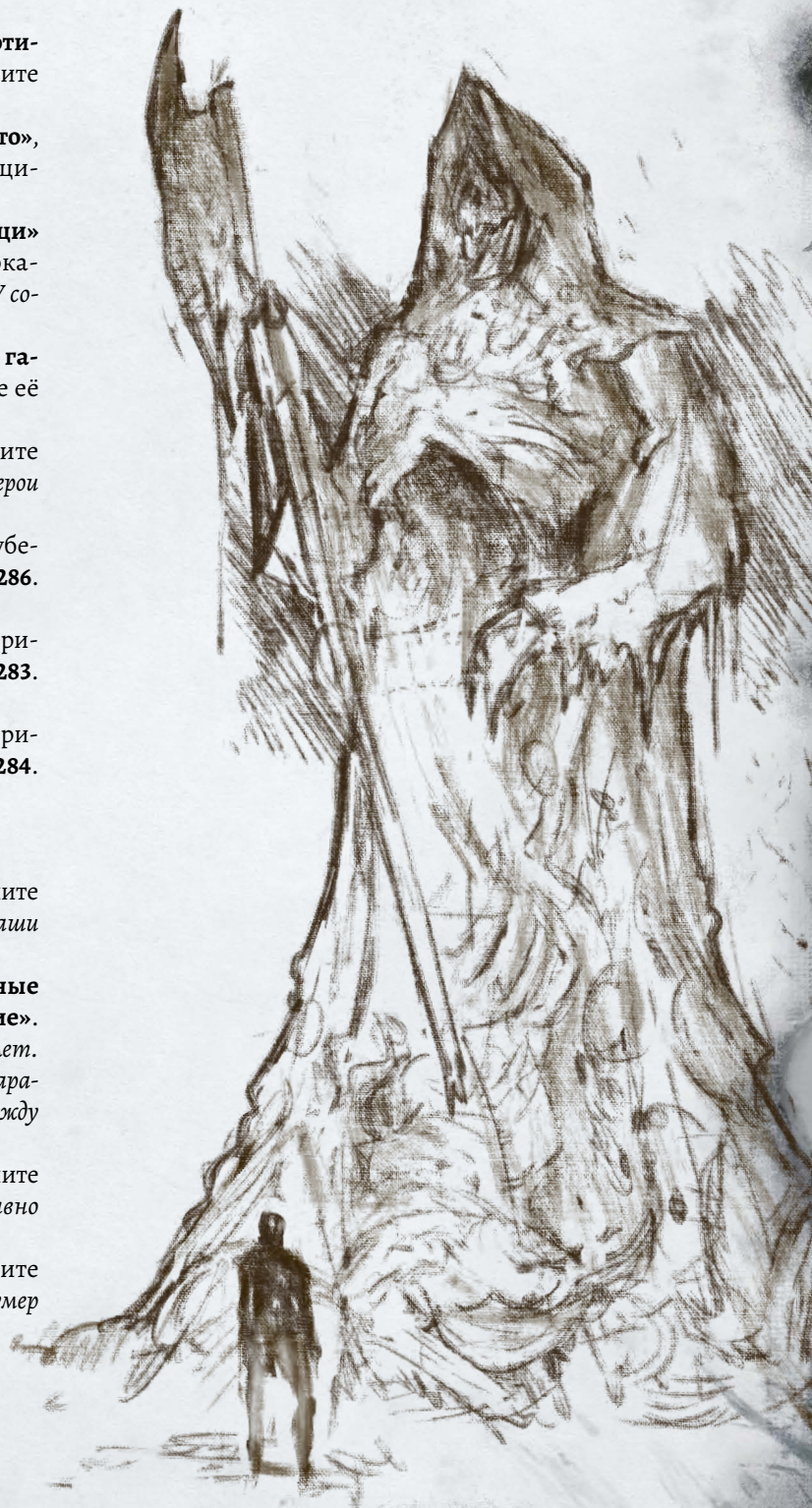
- Если у вас есть часть 6 достижения **«Победы»**, получите часть 13 достижения **«Наследие»**. *Тысячу лет назад ваши предки взяли верх над существом из-за звёзд.*
- Если у вас есть часть 4 достижения **«Пограничные земли»**, получите часть 14 достижения **«Наследие»**. *Благодарность людей может не угаснуть и за тысячу лет. Пусть их уже давно нет в живых, они по-прежнему стараются отблагодарить вас за то, что вы подарили им надежду и безопасность.*
- Если у вас есть часть 3 достижения **«Победы»**, получите часть 15 достижения **«Наследие»**. *Рогатый бог давно мёртв, но не его жажда мести.*
- Если у вас есть часть 8 достижения **«Судья»**, получите часть 16 достижения **«Наследие»**. *Король из легенд умер в затворничестве и забвении.*

- Если у вас есть часть 1 достижения **«Подзамок»**, получите часть 17 достижения **«Наследие»**. *Строители Камелота прислушались к рекомендации.*

Главная тайна

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

Если в кампании «Эпоха легенд» вы получили карту секрета **92**, получите её и сейчас. Вы начинаете кампанию «Последний рыцарь» с этой картой.



2. Подготовка персонажа

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

I. Выберите жетон одного из персонажей «Последнего рыцаря» (**Дагана, Фиуль, Мабд, Слоана**) или жетон **Ниав**.

II—XI. Без изменений.

3. Подготовка мира

Подготовьте мир по обычным правилам со следующими изменениями:

I. Положите локацию **201** в середину игровой зоны, поместите сверху фигурки всех персонажей, участвующих в кампании. Это начальная локация.

II. Не помещайте на неё менгир!

III. Приложите к правому краю локации карту «**Острое кладбище**» (211), а к нижнему — «**Сияющий лес**» (213). Затем приложите карту локации «**Чёрные пески**» (212) к нижнему краю локации «**Острое кладбище**» (211).

IV. Возьмите все карты встреч с символом «Последнего рыцаря» (♁). Добавьте к ним указанные ниже карты из базовой игры.

Серые базовые встречи

Сложность 1:

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

Сложность 2:

- «Опытный воин» (2 шт.).
- «Расхитительница» (2 шт.).

Сложность 3:

- «Странствующий рыцарь» (1 шт.).
- «Убийца чудовищ» (1 шт.).
- «Фанатики» (2 шт.).
- «Фетч» (1 шт.).

Сложность 4:

- «Сердитая толпа» (1 шт.).

Зелёные базовые встречи

Сложность 1:

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

Сложность 2:

- «Искажённый медведь» (1 шт.).
- «Стая тупиков» (1 шт.).

Сложность 3:

- «Болотная дева» (2 шт.).
- «Ольха» (1 шт.).
- «Шелки» (1 шт.).
- «Юный великан» (1 шт.).

Сложность 4:

- «Искажённый ёж» (2 шт.).
- «Фея» (1 шт.).

Фиолетовые базовые встречи

Сложность 1:

- «Искажённый» (2 шт.).
- «Шепчущий огонёк» (3 шт.).

Сложность 2:

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

Сложность 3:

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

Сложность 4:

- «Пука» (1 шт.).
- «Слуа» (1 шт.).

Синие базовые встречи

Сложность 1:

- «Дыханье искаженья» (1 шт.).
- «Затишье перед бурей» (3 шт.).
- «Комендантский час» (1 шт.).
- «Скорбящие» (1 шт.).
- «Чума» (1 шт.).

Сложность 2:

- «Галлюцинации» (1 шт.).
- «Затишье перед бурей» (2 шт.).
- «Рыдающая сиротка» (1 шт.).

Сложность 3:


- «Дурная слава» (1 шт.).
- «Ложное обвинение» (1 шт.).
- «Подлог» (1 шт.).

Сложность 4:

- «Убийственный пир» (1 шт.).

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

- «Айллен Трёхглавый».
- «Безумный воин».
- «Гигелор».
- «Глэштиг».
- «Инквизиция Всеотца».
- «Серая ворона».
- «Сиротливое сердце».
- «Факельщица».
- «Фахан».
- «Фуаты».

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

Дипломатические встречи можно найти теперь не только в синей колоде (считайте их стойкость равной 0). Цвет таких карт определяется цветом их рубашки, при этом на них по-прежнему действуют эффекты, связанные с «синими встречами».

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. Если в колоде секретов есть две карты **24**, уберите из игры карту секрета «Усиленный ритуал» до конца кампании.

VI. Возьмите чистый лист сохранения «Последнего рыцаря» или тот, в который вы перенесли достижения из других кампаний.

VII. Возьмите дополнительные карты-памятки 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 персонажей «Падения Авалона» в коробку дополнения. Используйте 4 отделения для сохранения в базовой коробке для колод персонажей, предметов и секретов из этой кампании. Храните локации и остальные карты этой кампании в соответствующих отделениях базовой коробки. Используйте органайзер для фигурок из дополнения, чтобы поместить в него все фигурки из текущей кампании.

Сюжетный режим «Последнего рыцаря» (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 чересчур трудной, используйте этот режим, чтобы упростить своё приключение и сосредоточиться на истории и исследовании.



Обратитесь к описанию сюжетного режима на с. 22 правил игры. В частности, 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.

Заметьте, что всё это не отменяет правил озноба. Маркер **озноба** по-прежнему будет опускать красный маркер .



Эпический режим «Последнего рыцаря» (необязательно)

Помимо изменений, описанных в эпическом режиме в правилах игры, вы можете использовать любые из нижеиследующих.

Природа человека

В начале дня каждый персонаж, оказавшийся слишком далеко от активного менгира (за исключением персонажей в святилище), теряет 1  и получает 1  вместо обычного штрафа.

Вечная мерзлота

Во время отдыха (или применяя другой эффект, позволяющий получать ) , если вы не можете получить  из-за маркера **озноба**, ничего не происходит — вы не теряете **озноб**.

