

ТРУДВАНГ

Л Е Г Е Н Д Ы

ДИКОЗЕМЬЕ



ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ



ДИКОЗЕМЬЕ

Название региона говорит само за себя. Если в Средиземье есть дороги, деревни и редкие города, то в Дикоземье лишь тропы, распутья и малочисленные поселения. Здесь небезопасно ни днём, ни ночью, дикие звери почти не боятся людей, а тролли спускаются с гор, когда им вздумается.

И пусть жителей Дикоземья считают варварами из-за дикарских нравов и первобытных устоев, их политическая жизнь не менее насыщена, чем у самых развитых цивилизаций Трудванга. Со времён Неукрощённой эры мир в регионе поддерживает фильксбор — совет из семерых влиятельных ярлов, которые улаживают конфликты, решают споры и защищают свои территории от многочисленных опасностей региона. Но так всё обстоит лишь на словах.

На самом деле в Дикоземье три столпа власти. Саатиджи, которые сформировали свободный союз четырёх богатейших кланов. Увайлы и Вульфры — крепкие друзья и мудрые и сильные правители своих земель. И, разумеется, Хэкторны.

Когда-то витнер и грубая сила делали Хэкторнов самым могущественным кланом региона. Но их влияние пошатнуло слухи о сомнительных сделках с гоблинами, троллями и другими злодеями. Ярлы клана Хэкторнов, конечно же, всё отрицают. Они утверждают, что это заговор, затаённые обиды и наглая ложь, призванная запятнать их клан. Но так ли это? Или Хэкторны лишь пытаются скрыть неприглядную правду?

Ярл клана Саатиджи созвал чрезвычайное заседание фильксбора. Нужно во всём разобраться, начиная с Хэкторнов. Пришло время рассмотреть доказательства, проверить на прочность дружбы, создать новые союзы и пересмотреть старые.

Дикоземье — не то место, где обсуждения будут длиться, пока все участники не поседеют. Никто не хочет войны, но варвары — народ недипломатичный, а терпение имеет свои пределы.



КАМПАНИЯ «ДИКОЗЕМЬЕ»

«Дикоземье» — это дополнение, в котором вас ждёт 4 новых героя, 1 новый класс (военачальник) и кампания из 5 приключений, посвящённая борьбе за власть между кланами Дикоземья.

События кампании происходят в независимом временном промежутке и не пересекаются с событиями игры «Трудванг: Легенды» и других дополнений. Поэтому приключения этой кампании нельзя проходить между приключениями базовой игры и других дополнений. Прогресс (героев и кампаний) из предыдущих кампаний в эту не переносится.

ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ «ДИКОЗЕМЬЕ»

ОСНОВНАЯ ПОДГОТОВКА И ПЕРВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Чтобы начать кампанию, следуйте разделам «Основная подготовка» и «Первое приключение» правил базовой игры с изменениями, перечисленными ниже.

- ✦ В дополнении есть 4 новых доступных для выбора героя. Если играете за героя с классом из базовой игры, возьмите карты приёмов и предмет своего класса из базовой коробки и составьте колоды приёмов и улучшений приёмов по базовым правилам. *Помните, что в игре может быть только 1 герой каждого класса.*
- ✦ Возьмите следующие карты истории из базовой коробки: **CS059** и **CS154–CS163**. Остальные карты истории базовой игры не понадобятся. Верните их в коробку.
- ✦ Вставьте карту **CS059 «Обстоятельства»** в пятое отделение в зоне фаз на планшете приключения.
- ✦ Поместите карты истории Дикоземья в лоток этого дополнения. Под низ колоды положите карты **CS154–CS163** базовой игры.
- ✦ Не доставайте жетоны персонажей и листы приключений базовой игры. Используйте только соответствующие компоненты дополнения.
- ✦ Возьмите фигурки лесных троллей и гармов из базовой игры и вместе с фигурками врагов Дикоземья расположите рядом с полем так, чтобы всем было удобно их брать. Другие фигурки врагов базовой игры в этом дополнении не понадобятся.
- ✦ Картосхемы и жетоны зачистки/завалов в этом дополнении не используются.

Другие компоненты базовой игры (планшеты, карты рока, стартовые карты и прочее) используются по базовым правилам. Подготовьте их в соответствии с разделами «Основная подготовка» и «Первое приключение» правил базовой игры.

Внимание! В первой партии с дополнением начните с приключения **N1 «Раздор в Дикоземье»** — книга саг, стр. 4.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перед вторым и последующими приключениями выполняйте шаги, описанные в разделе «Последующие приключения» правил базовой игры.

НОВЫЙ КЛАСС: ВОЕНАЧАЛЬНИК

В «Дикоземье» вы познакомитесь с 1 героем нового класса: военачальником Ульфом. За него можно играть в любой кампании «Трудванга». Играя за этот класс в других кампаниях, при любых проверках приравнивайте военачальника к воину.



Военачальник. Он силен и дипломатичен, обладает качествами справедливого и влиятельного лидера. Ловко балансирует между **СИЛОЙ** и **ХАРИЗМОЙ**, пользуясь тем навыком, который больше подходит в конкретной ситуации.

СОЛДАТЫ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

Класс военачальника вводит в игру новую механику и новый тип жетонов: жетоны солдат. Они взаимодействуют с картами приёмов военачальника и дают уникальные бонусные эффекты. Если играете за военачальника, следуйте указаниям на следующей странице.



Восстановленные



Истощённые



Маркеры
здоровья солдат



- ✦ Возьмите 2 жетона солдат и поместите их в регион игрового поля, где находятся герои.
- ✦ Возьмите 2 маркера здоровья солдат и поместите их в пятую ячейку шкалы здоровья и славы на планшете героя.
- ✦ Как и у карт героев, у жетонов солдат есть 2 стороны: неистощённая (в коричневых тонах) и истощённая (чёрно-белая). На некоторых картах приёмов военачальника есть эффекты, для применения которых нужно истощать солдат. Чтобы активировать такой эффект, переверните жетон солдата истощённой стороной вверх. Если оба солдата истощены, эффект активировать нельзя. На картах приёмов также есть эффекты, позволяющие восстановить солдат. Если делаете это, переверните жетон солдата восстановленной стороной вверх.
- ✦ Каждый солдат начинает игру с 5 ♥. Когда военачальник должен потерять или получить ♥, он может частично или полностью распределить такое ♥ между обоими солдатами.
- ✦ Если маркер здоровья солдата достигает деления «0», этот солдат считается павшим: переверните его жетон истощённой стороной вверх. Павшего солдата можно восстановить, только подняв его эффектами карт приёмов со словом «поднимите».
- ✦ Солдаты всегда находятся рядом с военачальником. Они не могут перемещаться отдельно. Когда военачальник путешествует, перемещайте жетоны солдат вместе с его фигуркой. Если солдат пал (у него 0 ♥), военачальник может переместиться, только если потратит 1 ⚔ за каждого павшего солдата.

КОНЕЦ КАМПАНИИ

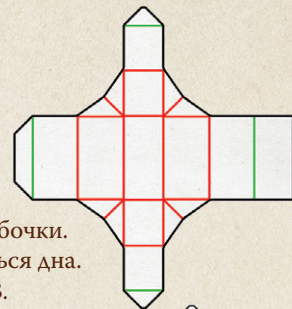
Закончив кампанию, выполните шаги, описанные в правилах базовой игры. Верните все компоненты на свои места. Обратите внимание, что карты истории «Дикоземья» и базовой игры можно легко разделить по буквам перед номером: CS — базовая игра, WN — дополнение «Дикоземье».



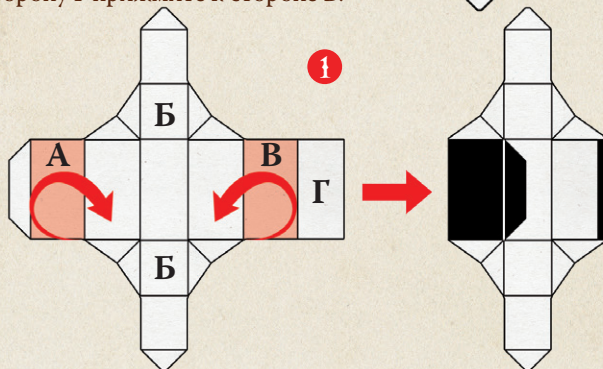
СХЕМА СБОРКИ КОРОБОЧКИ

Прогните части коробочки по линиям:

- внутри;
- наружу.

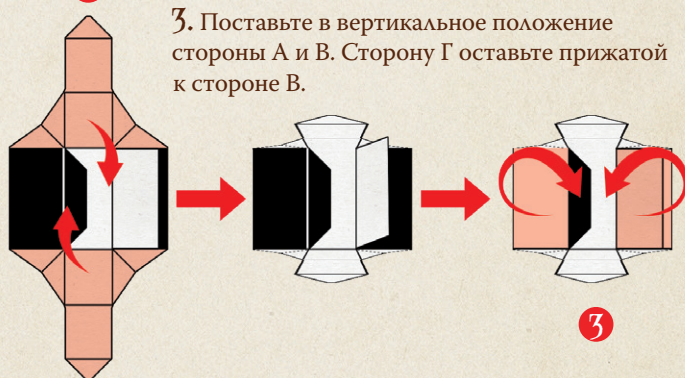


1. Согните широкие стенки коробочки. Язычок стороны А должен касаться дна. Сторону Г прижмите к стороне В.



2. Поставьте в вертикальное положение стороны Б.

2



3. Поставьте в вертикальное положение стороны А и В. Сторону Г оставьте прижатой к стороне В.

3

4. Согните сторону Б внутрь коробочки так, чтобы клапаны (отмечены зелёным) остались внутри самой стороны Б, а язычки касались дна. Повторите те же действия для второй стороны Б.

5. Когда все борта будут зафиксированы, опустите сторону Г внутрь так, чтобы она накрыла собой язычки на дне коробочки (отмечены зелёным).

