

# ТРУДВАНГ

## Л Е Г Е Н Д Ы

### ЗАПАДНЫЕ РУБЕЖИ

## ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Западные рубежи — единственная часть Трудванга, которую можно назвать спокойной. Плодородные пашины, щедрые леса, широкие реки и стабильная погода по сезонам — что ещё надо для простой и мирной жизни?

Народы Западных рубежей то словом, то мечом отстаивают свои права на богатства этих земель. Торговые соглашения, союзы, распри, набеги, стычки, войны и перемирия — печальный цикл, движимый человеческой жадностью. Враждующие ярлы и короли неустанно передвигают линии на карте и обновляют пыльные бухгалтерские книги. Эта борьба переживает взлёты и падения с каждым новым правителем, новым господствующим домом и новым игроком в кругах знати. Такие причины и следствия можно назвать типичными, но ничто из них не вызывает такого ожесточения масс, как религиозная война. Именно она угрожает Западным рубежам прямо сейчас.

Большинство жителей этих земель придерживаются Нидианской Догмы, заложенной Гейвом, их всемогущим «единственным истинным богом». В противовес нидианству существует элдинская традиция, которая учит поклоняться фигурам из мифов и истории, столь же могущественным, как боги: Уоту, Отуолку, Шурду и другим. Элдинцев меньше, но они не редкость, особенно на востоке. Конфликты между представителями двух религий принимают форму дискуссий, перебранок, потасовок и, к их общему стыду, кровопролития.

Посвящённый Гейву Великий собор сгорел дотла. Его шпиль повалены, дорогие витражные окна разбиты вдребезги. Овус Хаакан, глава династии Овусов, объявил, что в случившемся виноваты элдинцы во главе с Бальдром. Бальдр отрицает свою причастность, но можно ли верить человеку, который заявлял, что «ещё увидит, как пламя поглотит Западные рубежи»?

Вы намерены докопаться до истины. Ваш друг подозревает, что с пожаром, который уничтожил величественное строение и унёс жизни священников, не всё так просто. Религиозная война в центре богатых Западных рубежей может быть выгодна многим. С другой стороны, самое простое объяснение часто бывает правдивым, а войны начинались и по куда менее серьёзным причинам.







# КАМПАНИЯ «ЗАПАДНЫЕ РУБЕЖИ»

«Западные рубежи» — это дополнение, в котором вас ждёт 6 новых героев, 2 новых класса (страж и колдун) и кампания из 5 приключений с новой разветвлённой историей, в основе которой лежит религиозно-политический конфликт в Западных рубежах, новой части игрового поля Трудванга.

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

## ПОДГОТОВКА К КАМПАНИИ «ЗАПАДНЫЕ РУБЕЖИ»

### ОСНОВНАЯ ПОДГОТОВКА И ПЕРВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

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

- ✦ Поместите дополнительное игровое поле Западных рубежей вплотную к левому краю базового игрового поля.
- ✦ В дополнении есть 6 новых доступных для выбора героев. Если играете за героя с классом из базовой игры, возьмите карты приёмов 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 вам не понадобятся. Верните их в коробку.
- ✦ Вставьте карту **CS059 «Обстоятельства»** в пятое отделение в зоне фаз на планшете приключения.
- ✦ Поместите карты истории Западных рубежей в лоток этого дополнения. Под низ колоды положите карты **CS154–CS163** базовой игры.
- ✦ Возьмите 4 новые карты стартовых локаций Западных рубежей. Вставьте их в отделения их регионов на игровом поле.
- ✦ Перемешайте карты событий Западных рубежей с картами событий базовой игры, сформировав общую колоду.
- ✦ Не доставайте жетоны персонажей и листы приключений базовой игры. Используйте только соответствующие компоненты дополнения.
- ✦ Возьмите фигурки лесных троллей и драгов из базовой игры и вместе с фигурками врагов Западных рубежей расположите рядом с полем так, чтобы всем было удобно их брать. Другие фигурки врагов базовой игры в этом дополнении не используются.
- ✦ 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 **W1 «Сожжённый собор»** — книга саг, стр. 4.

## ПОСЛЕДУЮЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

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

## ВРАГИ СО СТАНДАРТНЫМИ ЖЕТОНАМИ

В этом дополнении на карты некоторых врагов и связанные с врагами ориентиры нужно класть , чтобы отметить ход времени. Если в способности врага сказано «+1 », положите 1  на соответствующую карту врага или ориентир. Когда количество  достигает указанного числа («Если здесь X »), способность срабатывает. Примените её эффект, а затем уберите X  с карты врага или ориентира.

## НОВЫЕ КЛАССЫ: КОЛДУН И СТРАЖ

В «Западных рубежах» вы познакомитесь с 2 героями из новых классов: колдуном Сигге и стражем Луриэль. За них можно играть в любой кампании «Трудванга». При выборе этих классов в кампаниях других дополнений при любых проверках приравнивайте колдуна к магу витнер, а стража к следопыту.



**Колдун.** Говорят, что маги витнер Западных рубежей обладают самыми большими в Трудванге знаниями о демонах и других существах сумрачного мира. В простонародье местных магов витнер называют колдунами, а другие маги витнер считают их изгоями. Колдуны — мастера заклинаний, которые не брезгают использовать против врагов клятвы на крови и проклятия.



**Страж.** Стражи дают клятву защищать смертных, поэтому им нет равных в оборонительном бою. Они прекрасно проходят проверки **СМЕКАЛКИ** и искусно блокируют урон. Стражи также способны к врачеванию и могут провести достойную контратаку при должной подготовке.

**Примечание.** У приёмов стража есть эффекты, которые срабатывают при сбросе карт приёмов. Если не указано иное, каждый раз, когда на карте приёма сказано сбросить другую карту приёма, имеется в виду любая карта приёма (с руки, активного или использованного). Помните, что помощник не может сбрасывать карты, поэтому в одиночной игре стража можно выбрать только как основного героя, но не как помощника.



## ПРОКЛЯТИЯ КОЛДУНА



Класс колдуна вводит в игру новую механику и новый тип жетонов: жетоны проклятий. Они взаимодействуют с картами приёмов колдуна и приносят уникальные бонусные эффекты. Если играете за колдуна, следуйте указаниям ниже.

- ✦ Возьмите карту проклятий и положите рядом со своим планшетом героя. Возьмите 12 , перемешайте лицевой стороной вниз и положите рядом с картой проклятий. Это ваш запас проклятий.
- ✦ Эффекты  можно применить в бою (в фазу планирования или розыгрыша в зависимости от конкретного эффекта ). Каждое  можно применить 1 раз в раунд. После применения переверните жетон лицевой стороной вниз, чтобы обозначить, что проклятие уже использовано.
- ✦ Если на карте сказано «**наложите X** », возьмите указанное количество случайных  и разместите лицевой стороной вверх в левом столбце карты проклятий. Столбцы карты проклятий нужны, чтобы отслеживать продолжительность действия проклятия (2 раунда).
- ✦ В конце каждого раунда убирайте проклятия из правого столбца и возвращайте в запас лицевой стороной вниз. Затем перемещайте проклятия из левого столбца в правый, переворачивая жетоны, которые лежат лицевой стороной вниз (если есть).
- ✦ Если на карте сказано «**снимите X** », уберите указанное количество  с карты проклятия. Верните их в запас лицевой стороной вниз.
- ✦ Если на карте сказано «**посмотрите X** », переверните указанное количество  из запаса и оставьте лежать лицевой стороной вверх. Когда вам нужно будет наложить , вы сможете взять любой жетон, включая лежащие лицевой стороной вверх.
- ✦ Если на карте сказано «**усильте X** », переместите указанное количество  из правого столбца карты проклятий в левый.
- ✦ Одновременно может быть наложено любое количество . Оно ограничено лишь общим числом жетонов (12). Больше 12 проклятий колдун наложить не может, даже если на карте указано наложить новое .

В игре представлены следующие .



Тяните +1 руну на этапе планирования.



Тяните +1 карту приёма на этапе планирования.



Получите указанное количество  в любой момент на этапе розыгрыша.



Получите указанное количество  на этапе розыгрыша при блокировании.



Нанесите указанное количество  на этапе розыгрыша при атаке.



Нанесите указанное количество  на этапе розыгрыша при упреждающей атаке.

## КОНЕЦ КАМПАНИИ

Закончив кампанию, выполните шаги, описанные в правилах базовой игры. Верните все компоненты на свои места с одним исключением: не убирайте вставленные локации, если не хотите сбросить прогресс полностью. Поле Западных рубежей со всеми изменениями, произошедшими с ним в ходе кампании этого дополнения, можно использовать в последующих кампаниях (см. раздел «Поле Западных рубежей»). Так у вас будет больше локаций для исследования.

Обратите внимание, что карты истории «Западных рубежей» и базовой игры можно легко разделить по буквам перед номером: CS — базовая игра, WM — дополнение «Западные рубежи».





## ПОЛЕ ЗАПАДНЫХ РУБЕЖЕЙ

В кампании «Западные рубежи» появляется новая часть карты Трудванга: продолжение игрового поля, которое можно использовать в любой другой кампании. Чем больше территория, тем больше регионов, снующих врагов и возможностей для героев. Поле Западных рубежей можно использовать вне зависимости от того, пройдена ли кампания «Западные рубежи». Но после её прохождения на карте появятся новые доступные для исследования локации, что выгодно для игроков.

Чтобы использовать поле Западных рубежей в других кампаниях, помимо базовой подготовки к игре выполните шаги ниже.

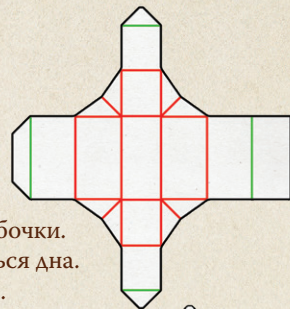
- ✦ Поместите поле Западных рубежей вплотную к левому краю базового игрового поля.
- ✦ Убедитесь, что вставлены все стартовые локации Западных рубежей.
- ✦ Перемешайте карты событий Западных рубежей с картами событий базовой игры, сформировав общую колоду.
- ✦ Если кампания «Западные рубежи» ещё не пройдена, возьмите карты **WM050** и **WM051** и положите в лоток для карт истории под низ колоды текущей кампании.
- ✦ Если кампания «Западные рубежи» пройдена, оставьте на поле все вставленные локации, кроме острова Амбиций и острова Восстановления. Заберите эти локации с игрового поля (если есть) или из колоды карт истории (**WM050** и **WM051**) и положите в лоток для карт истории под низ колоды текущей кампании. Больше ничего из кампании «Западные рубежи» в другие кампании не переносится.



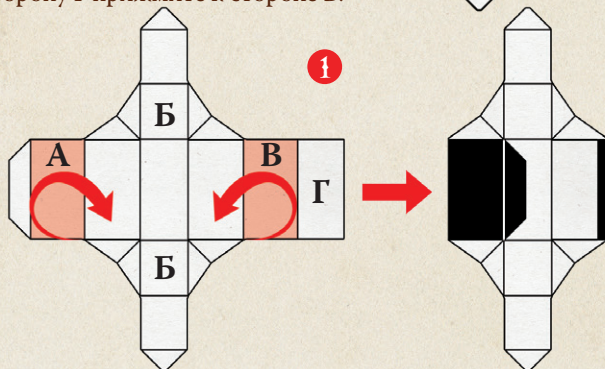
## СХЕМА СБОРКИ КОРОБОЧКИ

Прогните части коробочки по линиям:

— внутрь;  
— наружу.

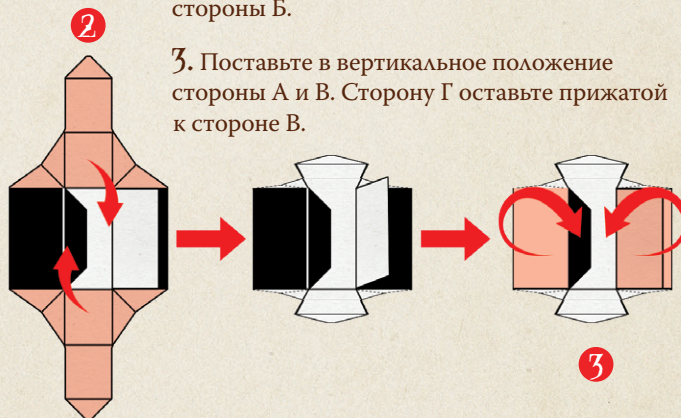


1. Согните широкие стенки коробочки. Язычок стороны А должен касаться дна. Сторону Г прижмите к стороне В.



2. Поставьте в вертикальное положение стороны Б.

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



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).

