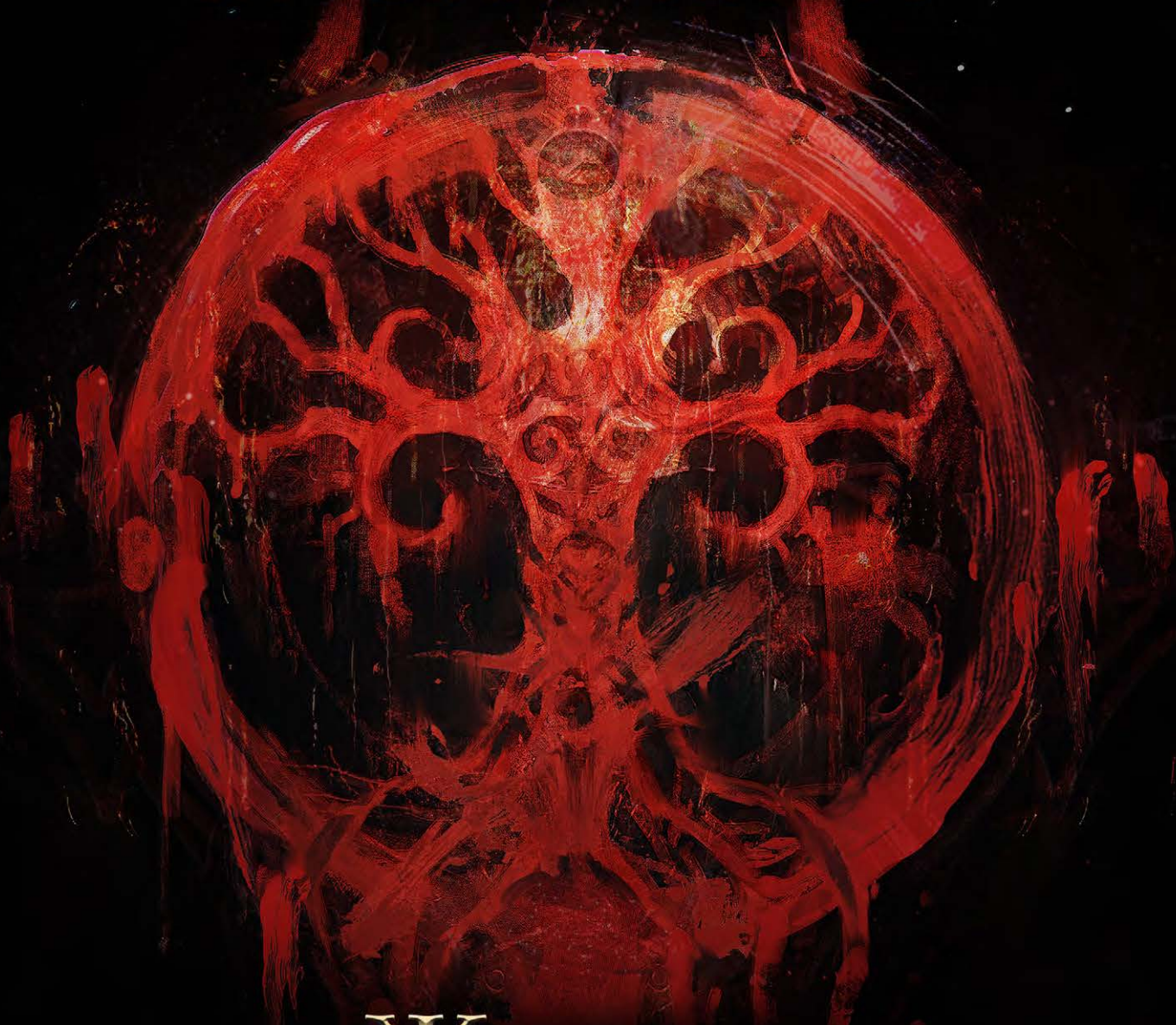


ОСКВЕРНЁННЫЙ ГРААЛЬ

КРАСНАЯ СМЕРТЬ



ЖУРНАЛ
ИССЛЕДОВАНИЙ

ОСКВЕРНЁННЫЙ ГРААЛЬ
КРАСНАЯ СМЕРТЬ

Журнал исследований

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

ФИГУРКИ

ЧУМНОЙ ЗВЕРЬ
ФОМОР-ДОЗОРНЫЙ
ПЛЯСКА СМЕРТИ

БУМАЖНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

20 ЛИСТОВ СОХРАНЕНИЯ
ЖУРНАЛ ИССЛЕДОВАНИЙ «КРАСНАЯ СМЕРТЬ»
3 ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ПИСЬМА

КАРТЫ

КАРТЫ ОБЫЧНОГО РАЗМЕРА (81 ШТ.):

12 СЕРЫХ КАРТ ВСТРЕЧ
11 ЗЕЛЁНЫХ КАРТ ВСТРЕЧ
12 ФИОЛЕТОВЫХ КАРТ ВСТРЕЧ
12 СИНИХ КАРТ ВСТРЕЧ
5 КАРТ СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ
29 КАРТ СЮЖЕТНЫХ СОБЫТИЙ

БОЛЬШИЕ КАРТЫ (35 ШТ.):

32 КАРТЫ ЛОКАЦИЙ
КАРТА ПЛЯСКИ СМЕРТИ
КАРТА ЗАРАЖЕНИЯ
КАРТА-ПАМЯТКА

МАЛЕНЬКИЕ КАРТЫ (81 ШТ.):

17 КАРТ ПРОДВИНУТЫХ НАВЫКОВ
28 КАРТ СТАРИННЫХ ПРЕДМЕТОВ
36 КАРТ СЕКРЕТОВ



Вступление

«Красная смерть» — это дополнительная кампания для игры «Осквернённый Грааль», предназначенная для тех, кто в полной мере постиг правила базовой игры. Эта кампания рассчитана на прохождение опытными персонажами как продолжение любой из трёх основных кампаний («Падение Авалона», «Последний рыцарь», «Эпоха легенд»).

Особые правила

Миазмы

По мере того как персонажи углубляются в зачумлённые развалины покинутой людьми столицы — Камланна, степень их заражения миазмами постепенно повышается. Это символизирует как физическое воздействие тлетворных испарений города, так и потерю рассудка под влиянием тёмных тайн, с которыми герои сталкиваются в этой кампании.

В процессе игры вы получите указание выложить особую карту заражения. Сделав это, поместите счётчик в первую из трёх ячеек на ней («Низкая степень») и установите его на 1. Получая **миазмы**, вы будете увеличивать значение этого счётчика, а теряя **миазмы**, будете уменьшать его.

Карта заражения указывает, когда следует увеличивать значение счётчика **миазмов**. Кроме того, вы периодически будете получать **миазмы** в ходе игры, особенно при некоторых сюжетных взаимодействиях.

При более высокой степени заражения многие сверхъестественные силы города будут принимать вас за своего, и это облегчит прохождение игры. Однако лишь при более низкой степени заражения вы сможете овладеть некоторыми тайнами и достичь лучших развязок.

Степени заражения

Степень заражения миазмами может быть низкой, средней или высокой. На карте заражения каждой степени соответствует своя ячейка для счётчика **миазмов**. Когда счётчик находится в ячейке низкой или высокой степени заражения, действует дополнительное правило, указанное под соответствующей ячейкой.

Если счётчик выставлен на 8 и находится в ячейке **низкой** или **средней** степени, а игра предписывает вам ещё получить **миазмы**, переместите счётчик в следующую ячейку, установите его на 1, а затем поверните вперёд на оставшееся количество делений. Если счётчик **миазмов** выставлен на 1 и находится в ячейке **средней** или **высокой** степени, а игра предписывает вам потерять **миазмы**, переместите счётчик в предыдущую ячейку, установите его на 8, а затем поверните назад на оставшееся количество делений.

Если у вас высокая степень заражения и значение счётчика достигло 8, следуйте особому правилу на карте заражения.

Если у вас низкая степень заражения и счётчик выставлен на 1, вы не можете больше терять **миазмы**. Продолжайте игру, игнорируя любые потери **миазмов**.

Пример: счётчик **миазмов** находится в ячейке **средней** степени и выставлен на 6. Игровой эффект требует получить 3 **миазма**. Вы перемещаете счётчик в ячейку **высокой** степени и устанавливаете его на 2 (добавляете два пункта к счётчику в ячейке **средней** степени, перемещаете его в следующую ячейку и добавляете ещё один пункт).

Многие карты и события в игре действуют по-разному в зависимости от вашей текущей степени заражения.

Менгиры, искажение и локации

Пусть гостям Камланна и придется сражаться со зловонными испарениями, но зато им не нужно беспокоиться о состоянии менгиров. На Родине не существует ни искажения, ни этих древних статуй. Это означает, что:

- перемещаясь в любую локацию, вы всегда открываете все карты локаций, связанных с ней;
- в начале каждого дня вы не сбрасываете никакие карты локаций;
- вы не получаете штрафы за то, что находитесь или отдыхаете слишком далеко от активного менгира. Применяя любые навыки или свойства, разыгрывая любые карты, считайте, что вы всегда находитесь в пределах действия активного менгира;
- вместо этого вы сбрасываете открытые карты локаций только в особые моменты кампании (обычно при перемещении персонажей между районами).

Пляска смерти

По улицам Камланна бродит зловещая процессия, о приближении которой возвещают трубы и барабаны. Правила Пляски смерти вы узнаете в ходе игры.

Продвинутые навыки (новый вид карт)



Эти особые карты навыков позволят вам развивать своих персонажей дальше и окажутся необходимым подспорьем в противостоянии угрозам «Красной смерти».

Продвинутый навык можно приобрести на этапе развития персонажа, как и обычный навык.

Стоимость продвинутого навыка зависит только от количества продвинутых навыков, которое у вас есть:

- первый продвинутый навык стоит 10 **опыта**;
- второй продвинутый навык стоит 15 **опыта**;
- третий и последующие продвинутые навыки стоят по 20 **опыта**.

На каждой карте продвинутого навыка указаны минимальные требования к очкам характеристик. Чтобы приобрести такую карту, вы должны обладать хотя бы таким же числом очков указанных характеристик.

Пример: если на карте продвинутого навыка указано 3  и 3 , у вас должно быть хотя бы по 3 очка обеих характеристик, чтобы вы смогли приобрести эту карту.

Очки характеристик, указанные на карте, не повышают ваши характеристики!


Приобретённую карту продвинутого навыка положите сверху или снизу планшета своего персонажа, а не рядом с обычными картами навыков.

Старинные предметы (новый вид карт)



Старинные предметы — это редкие артефакты, которые вы можете найти в ходе игры. Карты старинных предметов считаются картами предметов для всех игровых эффектов, которые ограничивают количество карт предметов у игрока или предписывают сбросить их.


Мини-встречи (новый вид карт секретов)

В кампании «Красная смерть» появляется новый вид карт — мини-встречи, которые находятся в колоде секретов, но представляют собой особый усложнённый этап в проведении некоторых обычных встреч.


Взяв мини-встречу, поместите её на карту основной встречи. С этого момента кладите все полученные  на карту мини-встречи, создавая отдельный боевой резерв. Правила мини-встречи и её таблица атак заменяют текст основной карты встречи.

Вводя в игру карту мини-встречи, не убирайте исходный боевой резерв и не сбрасывайте комбинацию!


Если при проверке победы число  в боевом резерве мини-встречи больше или равно стойкости этой карты, уберите её обратно в колоду и сбросьте с неё все . С этого момента возвращайтесь к основной встрече, продолжая активацию персонажа.

Пример: вы проводите встречу с «Чумным зверем», и одна из его атак порождает мини-встречу «Бубонный нарост» (карта секрета 151). Вы помещаете эту карту секрета поверх карты встречи и с этого момента кладёте все полученные  на карту секрета 151. Когда вам наконец удалось победить «Бубонный нарост», вы сбрасываете его карту и продолжаете бой с «Чумным зверем».

Развалины (новая печать локаций)

На многих картах локаций «Красной смерти» вы встретите новую печать — символ **развалин** . Это особый тип местности: развалины не считаются ни поселением, ни территорией вне его. Когда вы оказываетесь в локациях с такой печатью, правила и эффекты, действующие только в поселении или только не в поселении, перестают работать. Напротив, у некоторых продвинутых навыков в кампании «Красная смерть» есть особые правила для локаций с развалинами.

Канализация (новая печать локаций)



На некоторых картах локаций «Красной смерти» вы встретите печать **канализации** . Её назначение вы узнаете в процессе игры. До тех пор, пока вы не получите указание ознакомиться с особыми правилами канализации, просто игнорируйте эту печать.

Новые правила использования маркеров



Кампания «Красная смерть» предназначена для опытных персонажей, поэтому боевой резерв во многих встречах довольно велик. Иногда это приводит к тому, что большой команде может не хватить обычных маркеров. В таком случае мы предлагаем:



- использовать счётчики в качестве маркеров достоинством 10 (черепом вверх) и 20 (Граалем вверх). Поскольку в кампании «Красная смерть» нет менгиров, счётчики бывают нужны в игре гораздо реже;
- убирать маркеры из ячеек характеристик, если к ячейке привязан хотя бы один навык. Само количество навыков указывает на итоговое значение характеристики, так что использовать ещё и маркеры нет необходимости.

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.


Новые черты


Бесплотность. Получайте  только от карт с соединённым магическим ключом. Если последняя карта в комбинации не соединена магическим ключом, то предметы, навыки и любые другие эффекты не приносят .



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.


Голд. Если у вас есть карта секрета 66, враг получает черты «ярость» и «уловка» на время ваших этапов активации персонажа.


Едкость. Победив во встрече, сбросьте всю использованную вами броню.



Жуть. Вы паникуете, если у вас больше 0 .



Забывтё. При высокой степени заражения, если в боевом резерве чётное число  (кроме 0), пропустите атаку врага.


Зловоние. Если ваш уровень  ниже максимально возможного на текущий момент, не применяйте эффекты  ваших карт.



Кровожадность. Когда вы должны получить выпад, вместо этого потеряйте . В этой встрече нет выпадов!


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

Разрушение. Всякий раз, когда в вашей активации , теряйте 1 .







Свирепость (X). Помещайте отдельно все , полученные вами в своей активации. Если их окажется хотя бы X, в этой активации больше нельзя разыгрывать карты. Завершите этап «Розыгрыш дополнительных карт» и добавьте эти  в боевой резерв.





Глетворность. Немедленно получайте 1  за каждую карту, разыгранную в вашей активации.

Уклонение. Если в боевом резерве чётное число  (кроме 0), нельзя соединять карты с помощью .

Умопомрачение. В начале своей активации сбрасывайте с верха колоды количество карт, равное вашему .

Новые шкалы для дипломатических встреч

На шкале симпатии некоторых дипломатических встреч в кампании «Красная смерть» встречаются символы ,  и . Если маркер симпатии перемещается на ячейку шкалы с символом, активный персонаж получает 1  (если это символ «ужас») или 1  (если это символ «урон») либо теряет 1  (если это символ «энергия»).

Обратите внимание, что этот эффект не действует, если вы передвигаете маркер симпатии через указанную ячейку (например, когда применяете эффект   или  .

Черты персонажа и карты локаций «Красной смерти»

Во многих локациях этой кампании используются сложные механики с большим количеством разных маркеров и фишек. Если вы играете за Мабд, кладите маркер, относящийся к её отрицательной черте, рядом с картой локации или на её угол, чтобы он не смешался с другими. Встретив указание сбросить все маркеры с карты локации, не сбрасывайте с неё маркер, относящийся к этой черте.



Смерть персонажа

Замена погибшего персонажа новым в кампании «Красная смерть» невозможна. Если персонаж погибает, см. строфу 500 книги секретов.

Подготовка к кампании

Последовательно пройдите описанные ниже этапы, чтобы начать кампанию «Красная смерть».

1. Подготовка карт и колод

Для дополнения «Красная смерть» нужны некоторые компоненты из базовой игры «Осквернённый Грааль. Падение Авалона». Перед началом кампании убедитесь, что, помимо всех карт и новых колод «Красной смерти», у вас есть перечисленные ниже карты.

Случайные события

Чтобы собрать колоду случайных событий, перемешайте пять карт случайных событий кампании «Красная смерть» со следующими картами случайных событий из базовой игры:

- «Ясная погода» (2 шт.).
- «Ураган».
- «Густой туман».
- «Неестественный холод».
- «Кровавая луна».
- «Завывающий ветер».
- «Затяжной ливень».

Предметы

Чтобы собрать колоду предметов, возьмите все карты предметов из базовой игры, за исключением карт «Ритуальный мел» и «Сердце из искажень-камня».

Встречи

Возьмите следующие карты встреч сложностью 3 и 4 из базовой игры и положите их поверх четырёх колод встреч соответствующего цвета кампании «Красная смерть».

Серые базовые встречи:

- «Странствующий рыцарь» (сложность 3; 1 шт.).
- «Фетч» (сложность 3; 1 шт.).

Зелёные базовые встречи:

- «Болотная дева» (сложность 3; 1 шт.).
- «Древесный человек» (сложность 4; 1 шт.).

Фиолетовые базовые встречи:

- «Бестелесный голод» (сложность 3; 1 шт.).
- «Эр Хен Врах» (сложность 3; 1 шт.).

Синие базовые встречи:

- «Затишье перед бурей» (сложность 3; 1 шт.).

Навыки

Используйте колоду навыков из базовой игры.

2. Подготовка персонажа

Кампания «Красная смерть» предназначена для команды опытных персонажей, уже прошедших одну из трёх основных кампаний («Падение Авалона», «Последний рыцарь», «Эпоха легенд»). Также вы можете создать команду особенно высокого уровня специально для прохождения этой кампании.

Перенос персонажа из завершённой кампании

Повторите следующие шаги для каждого персонажа, который примет участие в этой кампании. Все персонажи должны происходить из одной и той же базовой кампании, и у них должен быть общий лист сохранения.

I. Воспользуйтесь листом сохранения из уже завершённой кампании для восстановления вашего персонажа, его характеристик и навыков.

II. Достаньте колоды боя и дипломатии из своего отделения для сохранения.

Если вы не сохранили свои колоды боя и дипломатии, следуйте указаниям из раздела «Создание персонажа» ниже, чтобы воссоздать своего персонажа, используя 80 **опыта** для приобретения характеристик и навыков и для улучшения колод.

III. Вы можете заменить любой из следующих навыков другим навыком той же характеристики, поскольку в кампании «Красная смерть» от них нет пользы: **9, 10, 24, 41, 61, 62, 63, 64, 65, 66**.

Кроме того, если в процессе игры вы обнаружите, что некоторые навыки с Авалона не столь полезны в Камланне, не пропустите локацию, которая даст вам возможность их изменить!

IV. Если у вас есть карты предметов и секретов в отделении для сохранения, возьмите предметы, но сбросьте карты секретов (за исключением секретов **35, 43, 45, 62 и 94**). Если вы не сохраняли предметы, выберите до 5 карт предметов для каждого персонажа, но не более одного предмета с каждым ключевым словом («оружие», «броня», «щит», «реликвия», «компаньон»).

Подготовив всех персонажей, перейдите к «**Подготовке мира**», чтобы начать кампанию.

Создание персонажа

Если вы хотите участвовать в кампании «Красная смерть», не перенося в неё уже существующих персонажей, вы можете собрать свою собственную опытную команду. Для этого:

I. Выберите любое число персонажей из одной и той же основной кампании «Осквернённого Грааля» («Падение Авалона», «Последний рыцарь» или «Эпоха легенд»). Если у вас есть промперсонаж Ниав, можете выбрать её вместо одного из персонажей любой кампании.

II—III. Каждый из выбранных персонажей получает 80 **опыта**. Потратьте этот **опыт** в соответствии с обычными правилами для покупки любой комбинации навыков и характеристик, а также для улучшения колод. Сбросьте весь оставшийся **опыт**.

IV. Каждый персонаж выбирает до 5 карт предметов, но не более одного предмета с каждым ключевым словом («оружие», «броня», «щит», «реликвия», «компаньон»).

Перейдите к «**Подготовке мира**», чтобы начать кампанию.

3. Подготовка мира

Для прохождения кампании «Красная смерть» подготовьте мир по обычным правилам со следующими изменениями:

I. Положите локацию **401** в середину игровой зоны, поместите сверху фигурки всех персонажей, участвующих в кампании. Это начальная локация.

II. Не помещайте менгир на карту локации **401**.

III. Приложите карту локации «**Старый порт**» (**408**) к левому краю карты локации «**Туманное море**» (**401**).

IV. Без изменений.

V. Используйте карты секретов из этой кампании. Перемешайте по отдельности колоду предметов и колоду старинных предметов.

VI. Возьмите чистый лист сохранения «Красной смерти».

VII. Возьмите дополнительную карту-памятку из этой кампании.

VIII. Без изменений.

IX. Выберите и прочтите вступительное письмо:

- Если вы играете персонажами из кампании «Эпоха легенд», получите часть I достижения «**Эпоха**» и прочтите вступительное письмо номер 1.

- Если вы играете персонажами из кампании «Падение Авалона», получите часть 2 достижения «**Эпоха**» и прочтите вступительное письмо номер 2.

- Если вы играете персонажами из кампании «Последний рыцарь», получите часть 3 достижения «**Эпоха**» и прочтите вступительное письмо номер 3.

X. Используйте карту события «Подготовка к главе I» и другие карты событий из этой кампании.

Режим игры «Танцующие гробовщики» (необязательно)

Кампания «Красная смерть» выстроена так, чтобы погрузить игроков в сложный игровой процесс. Однако для некоторых групп развитых и сбалансированных персонажей эта сложность может показаться недостаточной. В таком случае вместо стандартных правил эпического режима они могут следовать правилам, изложенным ниже.


Вы можете использовать эти правила в любой комбинации, но, чтобы достичь максимальной сложности, мы рекомендуем применять их все одновременно.

Подготовка к игре

Каждый игрок устанавливает на шкалу пластиковый маркер здоровья в перевернутом виде — так, чтобы символ сердца был направлен острым концом вверх.

Перед началом игры возьмите карту секрета **42** и по одной карте секрета **66** для каждого персонажа.

Отступление из боя

Вы можете пытаться отступить только один раз за активацию своего персонажа. Перед началом отступления потеряйте 1  и получите 1 **миазм**. Затем проведите тактическую атаку и подбросьте счётчик:

Череп: вы остаётесь в бою.

Грааль: вы благополучно отступаете из боя. Если в бою не осталось персонажей, уберите карту встречи под низ её колоды и перемешайте личную колоду боя, вернув в неё использованные карты.

Колоды встреч и событий

Когда игра обязывает вас добавить карты случайных событий, добавляйте на 1 карту меньше, чем требуется.

Когда игра предписывает вам создать колоду встреч, всегда считайте свою степень заражения низкой.

Измождение

Если хотя бы один персонаж заканчивает день измождённым, получите 1 **миазм**.

Навыки, предметы и ресурсы

Вы можете нести не более 5 предметов, а в вашем снаряжении не может быть более 2 старинных предметов одновременно.

У вас не может быть нескольких продвинутых навыков, требующих одной и той же характеристики.

У вас не может быть более 20 маркеров любого ресурса, за исключением **опыта** (в редакции 2.0 это правило действует в любом режиме игры).

Стражи

Когда вы бросаете кубик стража, считайте результат «сброс» результатом «нет эффекта».