

# PRIMAL

ПРОБУЖДЕНИЕ



ДОПОЛНЕНИЕ «ГОРА ХАОСА»



Всегда избегайте темноты.  
Не из-за монстров, что скрываются в ней.  
А потому, что во тьме растворяется память о свете.

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                     |   |                                |    |
|-------------------------------------|---|--------------------------------|----|
| Вступление .....                    | 2 | Кампания «Гора Хаоса» .....    | 10 |
| Список компонентов .....            | 3 | Как подготовить кампанию ..... | 10 |
| Структура кампании .....            |   | Конец кампании .....           | 13 |
| Новые правила .....                 | 4 | Главы кампании .....           | 15 |
| Боевой танец <i>Кары</i> .....      | 4 | Сценарии кампании .....        | 25 |
| Шкала патронов <i>Хелерен</i> ..... | 4 |                                |    |
| Новые ключевые слова .....          | 5 |                                |    |
| Готовые наборы охотников .....      | 6 |                                |    |

## ВСТУПЛЕНИЕ

Дополнение «Гора Хаоса» добавляет в игру 2 новых персонажей и короткую кампанию, которую можно пройти отдельно от основной.

**Важно!** Для этого дополнения требуется базовая игра «Primal. Пробуждение».

### ХЕЛЕРЕН И КАРА

В этом дополнении вы найдёте компоненты **2 новых персонажей** — *Хелерен* и *Кары*. Добавьте их к 4 базовым персонажам, чтобы навсегда расширить выбор до 6 охотников. Сыграть как за *Хелерен*, так и за *Кару* можно в любом сценарии. Готовые наборы для *Хелерен* и *Кары* см. на с. 6–9.

**Кроме того, добавив новых персонажей, вы сможете играть в «Primal. Пробуждение» впятером.** У игры впятером нет каких-либо особых правил. Просто добавьте к отряду любого 5-го охотника и следуйте обычным правилам игры.

### КАМПАНИЯ «ГОРА ХАОСА»

**Кампания «Гора Хаоса»** — это короткая самостоятельная кампания с особыми правилами, представляющая собой средний вариант между режимами кампании и экспедиции. Поскольку «Гора Хаоса» состоит всего из 3 последовательных сценариев, она предлагает игрокам богатый игровой опыт с быстрым развитием сюжета, при этом сохраняет ощущение, что персонажи совершенствуются с каждой новой главой.

Все правила кампании «Гора Хаоса» см. на с. 10–13.



**Важно!** Чтобы использовать планшеты кузни пера, яда и льда, а также карты снаряжения из соответствующих стихий, вам потребуются дополнения «Перо», «Яд» и «Лёд» соответственно.

# СПИСОК КОМПОНЕНТОВ



Фигурка Кары

Планшет охотника Кары



28 карт парных клинков



2 эпические карты парных клинков



3 карты ран Кары



44 карты действий Кары



6 карт мастерства Кары



Фигурка Хелерен

Планшет охотника Хелерен



28 карт арбалетов-пушек



2 эпические карты арбалетов-пушек



3 карты ран Хелерен



Маркер патронов



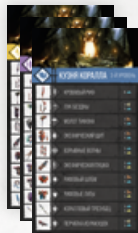
44 карты действий Хелерен



6 карт мастерства Хелерен



2 карты-памятки



27 обновлённых планшетов кухни



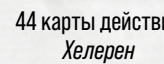
1 жетон угрозы



4 жетона аркеума



1 жетон усадка сил



44 карты действий Хелерен

6 карт мастерства Хелерен



2 жетона износа



1 жетон ожога



1 жетон ускорения



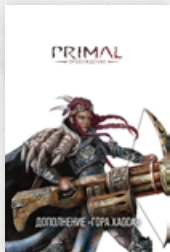
1 жетон защиты



1 жетон заминки



1 жетон ошеломления



Книга правил дополнения



Листы персонажей для «Горы Хаоса»



8 жетонов счёта



2 жетона выносливости



1 жетон потери сознания



1 жетон блокировки



5 жетонов урона со значениями «1»/«5»



2 жетона урона со значениями «10»/«50»



2 жетона бонуса +5/+10 к урону оружием



2 жетона бонуса +1/+3 к урону оружием



19 карт шлемов



19 карт доспехов



36 карт предметов



4 эпические карты шлемов и доспехов



18 карт зелий



4 карты ран



6 карт яда (Гидара)



8 карт яда (Рейкала)



2 карты кровотечения (Кситерса)



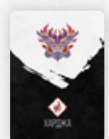
8 карт бессилия (Оруксена)



8 карт парализующих спор (Пазиса)



2 карты кровотечения (Пробуждённого)



6 карт случайных встреч

## НОВЫЕ ПРАВИЛА

Это дополнение вводит несколько новых правил и ключевых слов для новых персонажей — *Хелерен* и *Кары*. Все правила подробно описаны в этом разделе, поэтому обращайтесь к нему, если у вас возникают вопросы во время партий с новыми охотниками.

### БОЕВОЙ ТАНЕЦ (КАРА)

Боевой танец — это особое правило, которое можно использовать только при игре за персонажа *Кару*. Каждый раз, разыграв в свою последовательность чётную наступательную карту (♣) подряд, вы наносите монстру дополнительный урон. Количество урона указано на планшете *Кары*:



Урон от боевого танца

Чем больше наступательных карт подряд вы разыграете, тем больше урона нанесёте монстру. Как показано на схеме выше, **за каждую 2, 4 и 6-ю ♣ подряд вы активируете боевой танец и наносите указанное количество урона: 3 (♣), 5 (♣) и 7 (♣) соответственно.**

**Пример игры за Кару.** Вы разыгрываете в свою последовательность 2-ю ♣ подряд, поэтому наносите 3 (♣) урона из отдельного источника. Разыграв 3-ю ♣ подряд, вы не активируете боевой танец и, следовательно, не наносите дополнительный урон. Однако 4-я ♣ подряд позволит нанести ещё 5 (♣) урона.

**Примечание.** Если вам удастся разыграть подряд 6 ♣, вы нанесёте в общей сложности 15 (♣) урона с помощью боевого танца: 3 (♣) за 2-ю карту, 5 (♣) за 4-ю и 7 (♣) за 6-ю. Любая дополнительная ♣, которую вы разыграете после 6-й, уже не активирует боевой танец.

### ШКАЛА ПАТРОНОВ (ХЕЛЕРЕН)

Патроны — это особый ресурс, который можно использовать только при игре за персонажа *Хелерен*. На планшете *Хелерен* есть шкала патронов — отмечайте на ней текущее количество ваших патронов.

При подготовке к игре поместите маркер патронов на деление «3», чтобы указать, что у вас 3 патрона. Некоторые способности *Хелерен* требуют потратить X патронов, чтобы разыграть особый эффект. Каждый раз, когда вы получаете или тратите патроны, перемещайте маркер по шкале патронов на соответствующее количество делений вправо или влево.



Шкала патронов

## НОВЫЕ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

### Вернуть за: [условие]

Пока карта с этим ключевым словом лежит в вашей стопке сброса, вы можете в любое время выполнить [условие], чтобы найти эту карту в своём сбросе и добавить её в руку.

**Примечание.** Такое ключевое слово на карте действует только в случае, если сама карта лежит в стопке сброса.

**Пример.** Вы разыграли в свою последовательность 2 карты атаки подряд [♦♦], поэтому можете забрать из своей стопки сброса карту с текстом «вернуть за: ♦♦» и добавить её в руку.

### Оббежать

Ключевое слово способностей. Когда вы решаете оббежать монстра, поместите свою фигурку в сектор, противоположный текущему (см. пример справа). Оббежав монстра, сбросьте жетон угрозы, как если бы выполнили обычное перемещение.

**Примечание.** Когда персонаж оббегает монстра, для любых эффектов это не считается перемещением. Например, если на охотника действует эффект «до конца хода вы не можете перемещаться», он тем не менее может оббежать монстра.



Пример. Кара оббегает монстра

### Обстрел: [способность]

Если способность на карте начинается с ключевого слова «обстрел», то эта [способность] активируется, когда вы тратите хотя бы 1 патрон. Даже если вы тратите несколько патронов за раз (на один эффект), эта [способность] всё равно активируется только один раз.

**Примечание.** Это ключевое слово встречается только на картах оружия *Хелерен*.

### Патрон

Это ключевое слово обозначает уникальный ресурс *Хелерен* — патроны (P), количество которых она отмечает на своём планшете (подробнее о шкале патронов см. на с. 4).

**Примечание.** Отмечайте текущее количество патронов на планшете *Хелерен*, перемещая маркер по шкале патронов на соответствующее количество делений вправо или влево.

### Перезарядиться X раз

Ключевое слово способностей. Когда вы получаете указание «перезарядиться X раз», немедленно получите X патронов — переместите маркер по шкале патронов на X делений вправо (у вас не может быть более 3 патронов).

### Присоединяется к [цвет]

Не оплачивайте стоимость карты с таким ключевым словом, если разыгрываете её в свою последовательность сразу после карты указанного [цвета].

### Шкала патронов

С помощью маркера патронов (P) обозначайте на соответствующей шкале на планшете *Хелерен*, сколько у неё сейчас патронов.

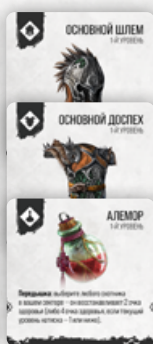
# ГОТОВЫЕ НАБОРЫ ОХОТНИКОВ

## КАРА, ПАРНЫЕ КЛИНКИ

*Кара* наносит урон один за другим с помощью наступательных карт — манёвра и атаки. У её карт невысокая стоимость, при этом способности увеличивают предел последовательности и позволяют добавлять в неё некоторые карты бесплатно из-за ключевого слова «присоединяется к [цвет]». С этими преимуществами *Кара* разыгрывает длинные цепочки карт и наносит дополнительный урон в боевом танце — её уникальной механике боя.

*Кара* — невероятно подвижный и юркий персонаж. Она может легко добраться до любого сектора благодаря способностям со словом «оббежать». Кроме того, её карты со «скрытностью» помогут проскользнуть незамеченной.

Стратегия готовых наборов построена вокруг карты мастерства «*Коллющий выпад*» — *Кара* сможет не просто оббежать монстра, но и добирать за это карты или наносить урон. Подобранные снаряжение поможет добирать больше карт, чтобы легче находить наступательные карты для боевого танца.



Воздушный клинок

Удар исподтишка

Удар полумесяцем

Лязг клинков

Коллющий удар

Серп



Пересечь

Прорваться

Танец

Половинка луны

Удар из тени

Срез



Спротивляться

Отвлечь

Природная ловкость

Наступательный порыв

Совершенство

Стена из клинков



Обхитрить

Изыщество

Бег напролом

Шаг сквозь тень

Замах

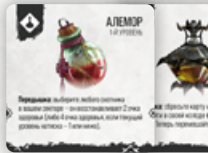
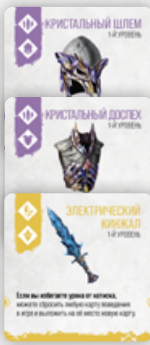
Кручение



Коллющий выпад

## НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР





Удар исподтишка  
Удар полумесяцем  
Лязг клинков  
Удар молнии  
Колющий удар  
Возвращающийся клинок



Пересечь  
Прорваться  
Танец  
Прелюдия  
Удар из тени



Сопротивляться  
Отвлечь  
Природная ловкость  
Совершенство

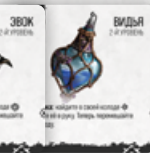
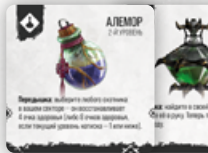
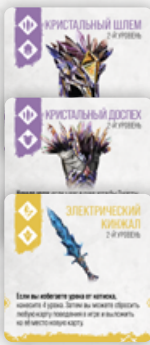


Изящество  
Бег напролом  
Шаг сквозь тень  
Замах  
Кручение



Колющий выпад

## НАБОР 1-ГО УРОВНЯ



Удар исподтишка  
Выпад клинком  
Удар полумесяцем  
Удар молнии  
Колющий удар  
Возвращающийся клинок



Пересечь  
Прорваться  
Танец  
Прелюдия  
Удар из тени



Сопротивляться  
Отвлечь  
Природная ловкость  
Совершенство

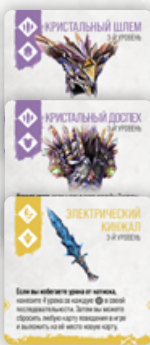


Бросок с клинками  
Изящество  
Бег напролом  
Замах  
Кручение



Колющий выпад

## НАБОР 2-ГО УРОВНЯ



Удар исподтишка  
Выпад клинком  
Удар полумесяцем  
Двойной удар  
Колющий удар  
Возвращающийся клинок



Пересечь  
Прорваться  
Танец  
Прелюдия  
Удар из тени



Отвлечь  
Танцующий щит  
Природная ловкость  
Динамическая защита



Бросок с клинками  
Изящество  
Бег напролом  
Замах  
Кручение



Колющий выпад

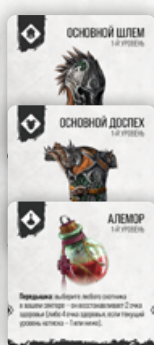
## НАБОР 3-ГО УРОВНЯ

## ХЕЛЕРЕН, АРБАЛЕТ-ПУШКА

Хелерен использует особый ресурс — патроны (P). Её арбалет-пушка — мощное оружие, требующее тактики и вдумчивого управления ресурсами. Вот почему большинство способностей Хелерен либо тратят патроны, либо позволяют получить их благодаря ключевому слову «перезарядиться».

Когда Хелерен тратит патроны, активируется особая способность на её карте оружия после слова «обстрел». Это позволит провести дополнительную атаку, поддержать союзников, наложить оглушение или даже избежать урона.

Готовые наборы включают карту мастерства «Точная перезарядка», что подталкивает Хелерен чаще перезаряжаться. Подобранные снаряжение поддерживает любой стиль игры, сочетая защиту от натиска, замену карт, восстановление здоровья и нанесение дополнительного урона.



Шквал пуль  
Пушечное ядро  
Огневое прикрытие  
Пальба  
Отрицание  
Быстрое  
воспламенение



Бомбардировка  
Не в этот раз!  
Выстрел наповал  
Перезарядка  
Перегруппировка  
Штурм



Мгновенные  
рефлексы  
Отвлечение  
Напряжение  
Быстрая перезарядка  
Пора блистать!  
Резкое отклонение



Дальний бой  
Сбор патронов  
Большая дальность  
Мгновенный прыжок  
Боеприпасы  
Тактическая  
перезарядка



Точная перезарядка

## НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР



**ОКЕАНИЧЕСКАЯ ПУШКА**  
1-й уровень

Открытие: элемент Тихоту

**ГРОМОВОЙ ШЛЕМ**  
1-й уровень

**ЖЕЛЕЗНЫЕ ДАТЫ**  
1-й уровень

**ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ КРИСТАЛЛ**  
1-й уровень

Если вы владеете двумя из них, можете выбрать, какой карту выложить в руку и выложить на её место новую карту

**АЛЕМОР**  
1-й уровень

**ИМПЕРИМ**  
1-й уровень

**ХАТРОКС**  
1-й уровень

Передается по воздуху любого элемента в любом порядке - восстанавливает 2 очка здоровья (лишь в очку здоровья, если текущий уровень здоровья равен 0 - безлимит)

Может лечить 3 очка, сдвиг 3 очка (лишь в очку здоровья, если текущий уровень здоровья равен 0 - безлимит)

Может лечить 3 очка, сдвиг 3 очка (лишь в очку здоровья, если текущий уровень здоровья равен 0 - безлимит)



- Пушечное ядро
- Огненный каскад
- Пальба
- Отрицание
- Быстрое воспламенение
- Бомбардировка
- Безупречный прицел
- Выстрел наповал
- Перезарядка
- Перегруппировка
- Штурм
- Круговорот пуль
- Быстрая перезарядка
- Пора блистать!
- Резкое отклонение
- Тактическая перезарядка
- Сбор патронов
- Большая дальность
- Мгновенный ответ
- Дальний бой
- Точная перезарядка

## НАБОР 1-ГО УРОВНЯ

**ОКЕАНИЧЕСКАЯ ПУШКА**  
2-й уровень

Открытие: элемент Тихоту, восстановление 2 очка здоровья (лишь в очку здоровья, если текущий уровень здоровья равен 0 - безлимит)

**ГРОМОВОЙ ШЛЕМ**  
2-й уровень

**ЖЕЛЕЗНЫЕ ДАТЫ**  
2-й уровень

**ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ КРИСТАЛЛ**  
2-й уровень

Если вы владеете двумя из них, можете в руке задержать карту, которую выложите в руку и выложить на её место новую карту

**АЛЕМОР**  
2-й уровень

**ИМПЕРИМ**  
2-й уровень

**ХАТРОКС**  
2-й уровень

Передается по воздуху любого элемента в любом порядке - восстанавливает 2 очка здоровья (лишь в очку здоровья, если текущий уровень здоровья равен 0 - безлимит)

Может лечить 2 карты

Может лечить 3 очка, сдвиг 3 очка (лишь в очку здоровья, если текущий уровень здоровья равен 0 - безлимит)



- Пушечное ядро
- Огненный каскад
- Пальба
- Отрицание
- Быстрое воспламенение
- Бомбардировка
- Безупречный прицел
- Выстрел наповал
- Быстрый выстрел
- Перезарядка
- Штурм
- Круговорот пуль
- Быстрая перезарядка
- Резкое отклонение
- Передовая
- Сбор патронов
- Большая дальность
- Мгновенный ответ
- Дальний бой
- Восполнение
- Точная перезарядка

## НАБОР 2-ГО УРОВНЯ

**ОКЕАНИЧЕСКАЯ ПУШКА**  
3-й уровень

Открытие: вы можете добить Тихоту или заменить 2 карты

Открытие: элемент Тихоту, восстановление 3 очка здоровья (лишь в очку здоровья, если текущий уровень здоровья равен 0 - безлимит)

**ГРОМОВОЙ ШЛЕМ**  
3-й уровень

**ЖЕЛЕЗНЫЕ ДАТЫ**  
3-й уровень

Передается по воздуху любого элемента

**ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ КРИСТАЛЛ**  
3-й уровень

Если вы владеете двумя из них, можете в руке задержать карту, которую выложите в руку и выложить на её место новую карту

**АЛЕМОР**  
3-й уровень

**ИМПЕРИМ**  
3-й уровень

**ХАТРОКС**  
3-й уровень

Передается по воздуху любого элемента в любом порядке - восстанавливает 3 очка здоровья (лишь в очку здоровья, если текущий уровень здоровья равен 0 - безлимит)

Может лечить 2 карты и уронить 2 карты (лишь в очку здоровья, если текущий уровень здоровья равен 0 - безлимит)

Может лечить 3 очка, сдвиг 3 очка (лишь в очку здоровья, если текущий уровень здоровья равен 0 - безлимит)



- Пулемётная очередь
- Пушечное ядро
- Огненный каскад
- Пальба
- Отрицание
- Безупречный прицел
- Выстрел наповал
- Быстрый выстрел
- Перезарядка
- Штурм
- Оглушительный выстрел
- Круговорот пуль
- Быстрая перезарядка
- Резкое отклонение
- Передовая
- Сбор патронов
- Большая дальность
- Мгновенный ответ
- Дальний бой
- Восполнение
- Точная перезарядка

## НАБОР 3-ГО УРОВНЯ

## КАМПАНИЯ «ГОРА ХАОСА»

«Гора Хаоса» — это короткая кампания для 1-5 игроков. Она состоит из 3 последовательных сценариев, не связанных сюжетно с основной кампанией.

**Примечание.** Рекомендуем пройти основную кампанию прежде, чем приступить к кампании «Гора Хаоса», чтобы вы могли насладиться отсылками к миру игры и при этом раньше времени не раскрыли определённые особенности монстров. Кроме того, у этой кампании высокая сложность, поэтому приступайте к ней, только если готовы испытать свои навыки.

В этом разделе вы найдёте все правила, необходимые, чтобы подготовить и пройти кампанию «Гора Хаоса». Если какие-либо правила не описаны в этом разделе, следуйте обычным правилам из базовой книги правил.

### КАК ПОДГОТОВИТЬ КАМПАНИЮ

В кампании «Гора Хаоса» в основном вы будете использовать компоненты из базовой игры.

Чтобы подготовить кампанию «Гора Хаоса», выполните следующее:

- Перемешайте 6 карт случайных встреч и положите их лицевой стороной вниз рядом с полем.
- Каждый игрок выбирает себе одного из 6 доступных охотников (отряд должен состоять из 2–5 охотников; если вы играете в одиночку, выберите двух или более охотников).
- Каждый игрок берёт планшет и начальный набор выбранного охотника. Начальный набор состоит из 24 карт действий этого охотника и его карты мастерства, отмеченных в правом нижнем углу буквой «Н» (определителем карты).
- Каждый игрок берёт лист персонажа для «Горы Хаоса» и вписывает в соответствующие ячейки своё имя и класс персонажа. Ниже см. описание структуры нового листа персонажа.

### СТРУКТУРА ЛИСТА ПЕРСОНАЖА

The image shows a character sheet for the 'Гора Хаоса' campaign. It is divided into several sections, each marked with a red number:

- 1:** Fields for 'ИМЯ ИГРОКА' (Player Name) and 'КЛАСС' (Class).
- 2:** 'ДРЕВО НАВЫКОВ' (Skill Tree) with a grid of boxes labeled A1-A2, B1-B2, F1-F2, D1-D2.
- 3:** 'ГЛАВЫ КАМПАНИИ' (Campaign Chapters) with a row of three boxes numbered 1, 2, 3.
- 4:** 'ТРОФЕИ' (Trophies) with a grid of boxes for 'ХИЩКА', 'МОНСТАС', 'ДИТРОС', 'ИНОРОС', 'ДРУКЕН', and 'ТАРПЕВА'.
- 5:** 'РАНЫ' (Wounds) with a diamond-shaped icon.
- 6:** 'ЗАМЕТКИ' (Notes) with a large text area.

Лист персонажа для «Горы Хаоса»

- 1. Имя игрока и класс персонажа.** Впишите сюда своё имя и класс своего охотника.
- 2. Древо навыков.** Отмечайте здесь, какие ветви древа навыков вы использовали.
- 3. Шкала глав кампании.** Обводите номер главы, на которой остановились, а номера завершённых глав зачёркивайте.
- 4. Трофеи.** У каждого монстра свой символ трофея. Отмечайте здесь монстров, которых победили.
- 5. Раны.** В конце сценария оставьте в своей колоде действий все полученные карты ран (подробнее см. на с. 11). После каждой главы отмечайте здесь, сколько сейчас в вашей колоде карт ран — от 0 до 3.
- 6. Заметки.** Ведите здесь любые заметки о своём охотнике, его картах снаряжения и зелий.

## СТРУКТУРА КАМПАНИИ

Кампания «Гора Хаоса» состоит из 3 последовательных глав, каждая из которых считается отдельной партией в один из сценариев. Структура этой кампании отличается от основной кампании.

В каждой главе кампании «Гора Хаоса» по порядку проходите 3 этапа: **этап привала**, **этап сюжета** и **этап случайной встречи**.

Если вы завершили главу победой, переходите к следующей главе. Если вы завершили победой главу 3, вы побеждаете в кампании. Однако, если вы завершили любую главу поражением, ваша кампания окончена и вам придётся начать заново с главы 1. Завершив кампанию, см. раздел «Конец кампании» на с. 13.

В кампании «Гора Хаоса» у каждой главы свой уровень: у главы 1 — 1-й уровень, у главы 2 — 2-й, а у главы 3 — 3-й. На этапе привала каждый охотник готовит **снаряжение и набор охотника** соответствующего уровня, а на этапе случайной встречи у монстров будет соответствующий **уровень враждебности**.

### ЭТАП ПРИВАЛА

Вы начинаете кампанию со снаряжением 1-го уровня, а затем, после успешного завершения каждого сценария, открываете доступ к снаряжению следующего уровня, с которым перейдёте к новому сценарию.

**Примечание.** В кампании «Гора Хаоса» нет этапа создания снаряжения. Охотники получают новое снаряжение за успешное завершение сценариев.

Чтобы провести этап привала, найдите ниже текущую главу кампании и следуйте указаниям.

**Глава 1.** Каждый охотник выполняет следующее:

- Выберите 1 карту оружия, 1 шлем, 1 доспех и 1 предмет — это ваша начальная колода снаряжения. Вы можете **выбрать любые карты снаряжения 1-го уровня**, указанные на планшетах *кузни* 1-го уровня, но обязаны выбрать карты **как минимум из 2 разных стихий**.
- Выберите не более **3 карт зелий** из указанных на планшете *лаборатории* 1-го уровня — это ваша начальная колода зелий.

**Главы 2 и 3.** Каждый охотник выполняет следующее:

- Улучшите свою колоду снаряжения — замените каждую карту на соответствующую карту следующего уровня (например, в начале главы 2 замените карту «Кристалльный шлем» 1-го уровня на карту «Кристалльный шлем» 2-го уровня).
- Добавьте в свою колоду снаряжения не более 2 любых карт снаряжения из стихии монстра, которого вы победили в предыдущем сценарии. Убедитесь, что уровень этих карт соответствует уровню текущей главы.
- Добавьте в свою колоду зелий не более 3 любых карт зелий из указанных на планшете *лаборатории*. Убедитесь, что уровень этих зелий соответствует уровню текущей главы.
- Улучшите свой набор охотника X раз, где X равен уровню текущей главы. То есть в главе 2 вы должны дважды выбрать ступень улучшения своего древа навыков и получить доступ к указанным картам улучшений (трижды в главе 3). Подробнее о древе навыков см. на с. 50 базовой книги правил.

В конце этапа привала выложите на планшет своего охотника карты снаряжения и зелий, а также соберите его колоду действий (подробнее о составлении колод см. на с. 51 базовой книги правил).

В отличие от основной кампании, в конце сценария «Горы Хаоса» вы не возвращаете в свой запас все карты ран из своей колоды действий. **Перед каждым сценарием убедитесь, что в вашей колоде есть все полученные карты ран.**

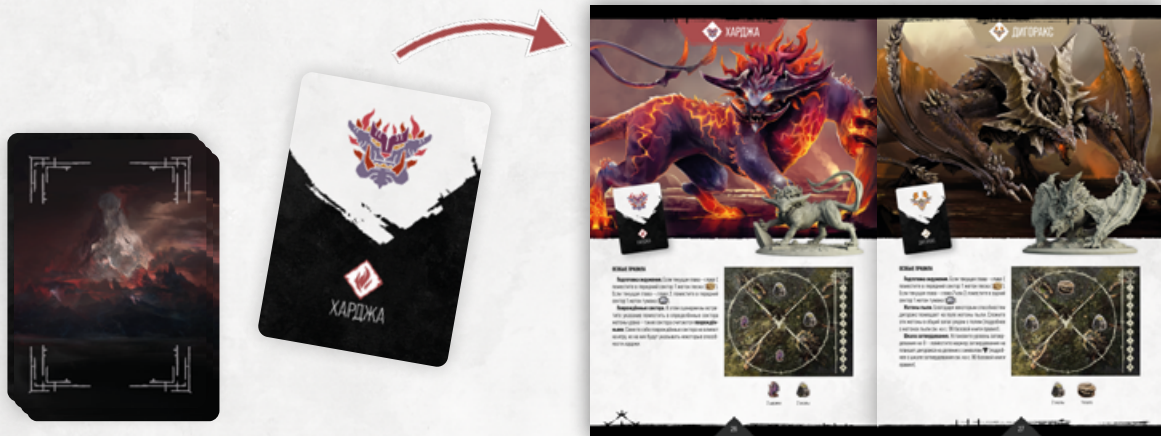
**Примечание.** В колоде охотника не может быть более 3 карт ран (в запасе каждого охотника только 3 карты ран).

## ЭТАП СЮЖЕТА

На этапе сюжета игроки читают художественное введение в предстоящую главу (введения к главам указаны в разделе «Главы кампании» со с. 16).

## ЭТАП СЛУЧАЙНОЙ ВСТРЕЧИ

В кампании «Гора Хаоса» вы не выбираете, какие задания выполнять и с какими монстрами сражаться. Вместо этого используйте колоду случайных встреч. Перемешайте эту колоду и раскройте одну карту, чтобы определить сценарий для текущей главы. Каждая карта в колоде случайных встреч указывает на сценарий против соответствующего монстра.



На с. 26–31 вы найдёте 6 сценариев, соответствующих 6 картам случайных встреч, и их особые правила.

Уровень **враждебности монстра** в сценарии совпадает с уровнем текущей главы (в *главе 1* — 1-й уровень враждебности, в *главе 2* — 2-й, а в *главе 3* — 3-й). Подготовьте монстра в соответствии с его уровнем враждебности.

**Примечание.** В одной кампании каждый сценарий можно пройти только один раз. После того как вы пройдёте сценарий, уберите в коробку раскрытую карту случайной встречи (не возвращайте её в колоду случайных встреч, чтобы она не выпала вам снова).

Подготовьте сценарий и пройдите его. Завершив сценарий, сделайте следующее:

- Если вы завершили сценарий победой, переходите к следующей главе (снова с этапа привала).
- Если вы завершили сценарий поражением, вы проиграли и ваша кампания окончена (см. с. 13).

## СЛАБОСТЬ К СТИХИЯМ

Когда вы откроете сценарий, который вам предстоит пройти, вы можете обнаружить, что монстр слаб к стихиям на ваших картах снаряжения. В этом случае при подготовке к сценарию вы получаете преимущества колоды, то есть можете изменить количество карт в своих колодах действий по правилу эффективного снаряжения (подробнее об эффективном снаряжении см. на с. 52 базовой книги правил).

## КАК СОХРАНИТЬ ИГРУ

Следуя этим правилам, вы легко сохраните всё, что требуется, чтобы продолжить кампанию «Гора Хаоса» позднее:

- Каждый игрок должен хранить все свои карты (набор охотника, карты снаряжения и зелий) отдельно от карт других участников. Либо каждый игрок может просто записать названия своих карт в раздел «Заметки» на своём листе персонажа.
- Каждый раз, переходя к новой главе, обводите её номер на листе кампании, а номер завершённой главы зачёркивайте [обведённая глава — следующая, которую предстоит пройти].

## КОНЕЦ КАМПАНИИ

Вы можете завершить кампанию «Гора Хаоса» одним из двух исходов: либо победой, либо поражением.

**Победа.** Игроки завершили кампанию победой, если успешно прошли все 3 главы. В этом случае прочтите эпилог на с. 22.

**Поражение.** В отличие от основной кампании, в «Горе Хаоса» нельзя заново попытаться пройти сценарий. Завершив любой сценарий поражением, вы немедленно проигрываете. В этом случае прочтите раздел «Поражение» ниже.

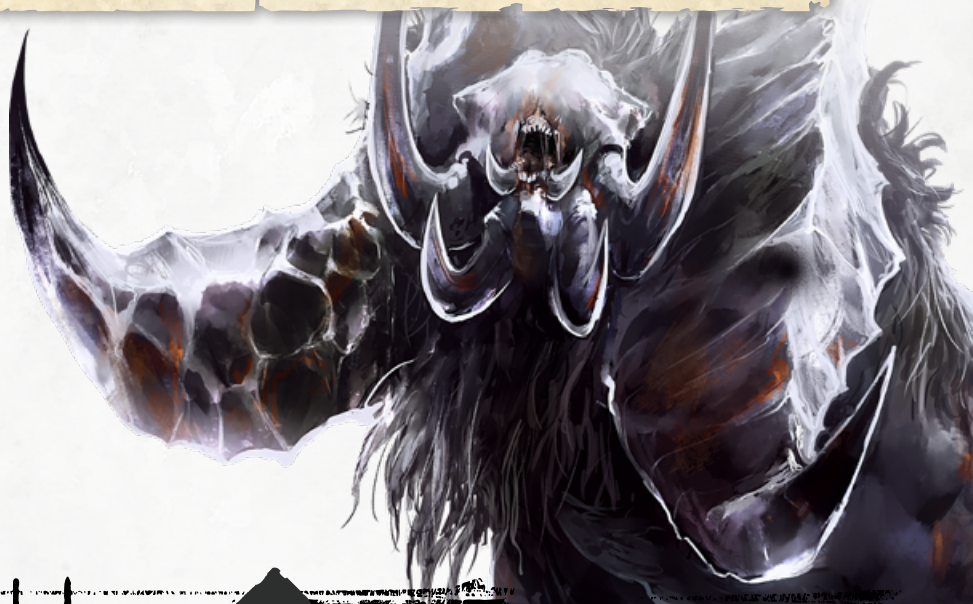
## ПОРАЖЕНИЕ

Внезапно я широко открываю глаза. Дрожу от страха всем телом. В руке обнажённый кинжал. Мышцы напряжены, и меня охватывает слепая ярость. Я встаю и тяжёлой поступью делаю пару шагов. Сейчас я смогу победить любого самого свирепого монстра Тиреи.

Останавливаюсь. Вдыхаю. Комнату заполняет утренний свет. Я снова чувствую, как дышу. Чувствую своё тело.

*Опять этот кошмар.*

Кинжал выпадает из руки. Я тут. Я это снова я. Иду через комнату к большому зеркалу. Осматриваю себя. Тело ещё дрожит, но оно живое. Поднимаю взгляд на лицо. Из глаз текут кровавые слёзы. Больно так, словно кровоточит рана в самой моей душе.



FF

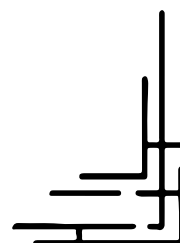
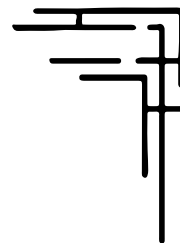




ГЛАВЫ КАМПАНИИ

---

ГОРА ХАОСА





## ГЛАВА 1

Открываю глаза. Надо мной нависает безучастное серое небо. Неподвижное солнце пускает блеклые лучи, и они совсем не греют. Шевелю руками — подо мной песок. Поднимаюсь. Как же тяжелы доспехи! Кажется, я слишком долго ношу их, не снимая. Мои соратники ещё спят.

*Где я?*

Вокруг простирается океан песка, а отпечатки ног бесследно тонут в склонах. Прямо на дюнах я вижу бесчисленные человеческие лица, словно вырезанные скульптором. Замершие в пустыне выцветшие образы далёкого прошлого. Я смотрю в их глаза на бесстрастных

лицах. Мне кажется, я знаю их, но сами воспоминания потеряли смысл.

Сжимаю в кулаке горсть тёмного песка.

*Здесь меня уже ничто не держит.*

Проснулись мои друзья. С отсутствующим видом они присоединились ко мне, не говоря ни слова. Вместе мы ринулись по дюнам, и каждый наш шаг засыпал и уродовал песчаные лица. Впереди, ревя с дикой яростью, поднялся сильный ветер. А спустя миг донёсся рокот.

*Мы здесь не одни.*

К нам приближается чья-то тень. И мы готовы дать бой.





## ГЛАВА 2

Кровавый закат залил всё мрачными тонами. Впереди возвышается гора. Одинокая, необъятная и бесподобная. Острая вершина проткнула свинцовое небо, а подступы окутаны красной бурей, мигающей, как биение беспокойного сердца. Во все стороны от горы, насколько хватает глаз, простираются унылые бесплодные земли.

*Я взберусь на неё.*

На руках ещё не обсохла кровь после битвы, но жажда насилия не отступала. Я чувствую, как она течёт по венам.

Подъём оказался крутым, но в сердце нет места усталости. Гора зовёт меня, я её слышу. Она говорит на языке предков, более древнем, чем сам мир.

Скалы сужаются вокруг нас, словно хотят проглотить. В каждом камне я вижу звериный оскал или когтистую



лапу. Отродья возникают из склона горы, широко разевают пасти и хотят наброситься. Я смотрю на их искажённые яростью морды и чувствую отчаянную жестокость.

Ладони сжали оружие так сильно, что пошла кровь. Она смешалась с липкой кровью монстра, и в сердце закипела неудержимая решимость.

*Я доберусь до вершины. Меня ничто не остановит.*

Мы с гневом вперили взгляды наверх. Дальше тропа вьётся через острые пики и уводит во тьму. И там, в темноте, я чувствую движение. Звуки копошения. Тяжёлое дыхание зверя.

*Оно приближается к нам. И нападёт при первой возможности.*

Но мы готовы к встрече.



## ГЛАВА 3

— Ты уже почти на вершине... — перекрыл грохот бури незнакомый холодный голос. Он звучал отрешённо и бесстрастно. — Ты пойдёшь дальше?

*Кто это сказал? Откуда это донеслось?*

Я оглядываюсь на проделанный путь. Голова закружилась, будто меня вытянуло из беспокойного сна. Тропа прорезала склон горного хребта, словно рана на спине чудовища. По обеим её сторонам, как вежи нашего пути, простирались лужи крови и останки убитых нами монстров.

*Как мы сюда забрались? Совсем не помню.*

Из земли вырывается белый туман. Странно, но внутри пелены почти не слышно рёва бури. Пробираясь вперёд приходится на ощупь. Внезапно в дымке мы видим силуэт сидящего человека, подсвеченный фонарём у ног. Несмотря на длинный плащ и капюшон, скрывающий лицо, мне кажется, что это женщина. Она медленно подняла руку и указала за туман.

— Как только дойдёшь до самого верха, — зашептала она, — пути назад уже не отыщешь.



Порыв ветра развеял туман и открыл взору острей пики. Нас отделяет всего один крутой подъём. Зрелище так завораживает, что невозможно оторваться — вершина столь же ужасна, сколь и могущественна одновременно. Я оглядываюсь. Женщина в капюшоне исчезла, но её фонарь ещё слабо горел. Вдруг пламя ярко моргнуло и погасло.

Над головой всё ещё яростно свирепствует красная буря, пробуждая во мне охотничьи инстинкты.

*Поздно останавливаться. Мне нужно на вершину.*

Как голодный хищник, я бросаюсь вперёд. Мои громоздкие доспехи больше не мешают — теперь они одно целое со мной. С каждым шагом я наливаюсь невидимой силой.

Ныряю во тьму. Она окутывает меня, рассеиваясь только от вспышек молний. Впереди движение — очередной враг задумал помешать нам. Он приближается, но ему не остановить меня. Он не представляет, что его ждёт. Никогда прежде во мне не было столько мощи. Я просто уничтожу его.



## ЭПИЛОГ

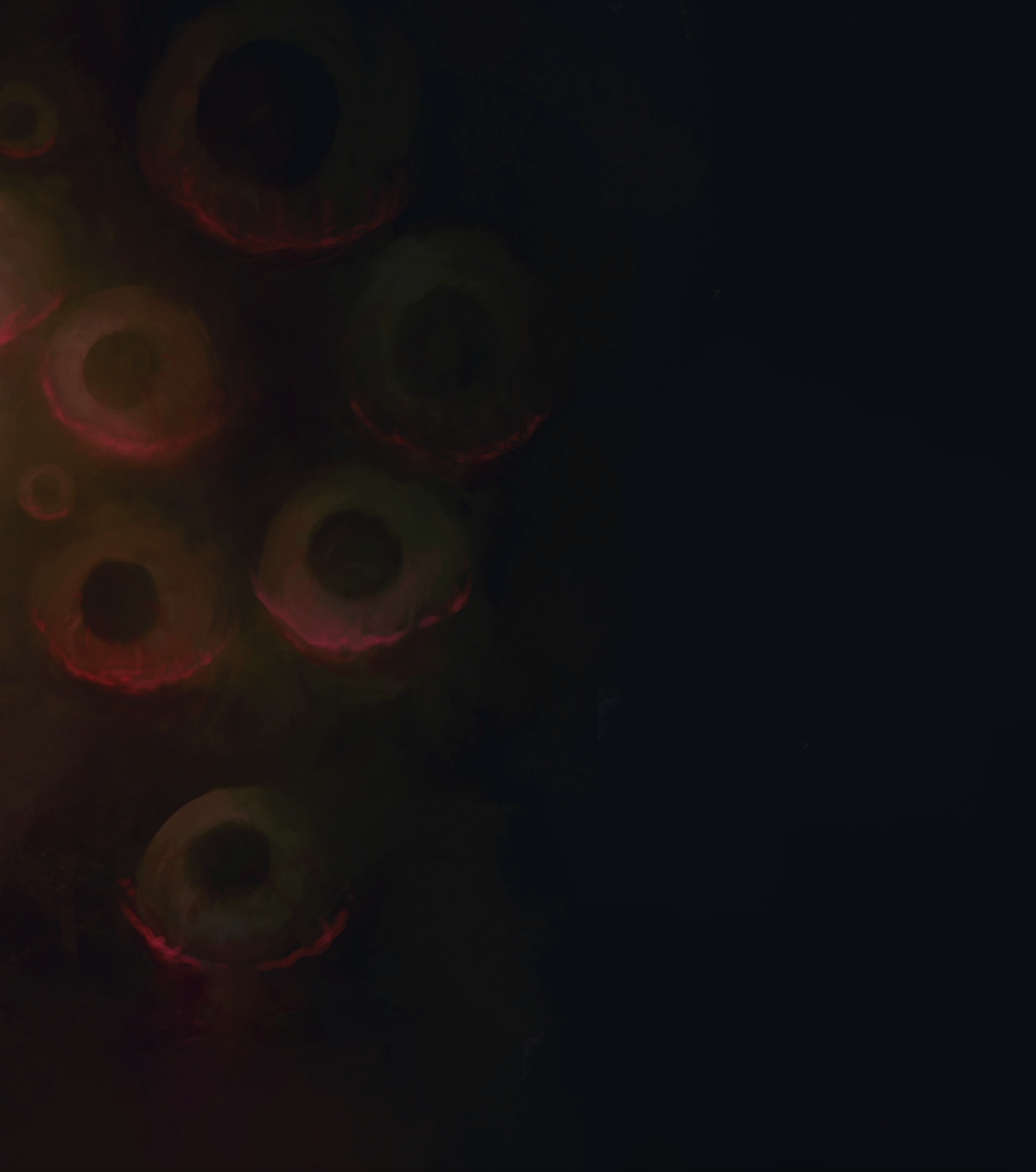
Мы взобрались на вершину — здесь царит лишь красная буря.

Я слышу далёкий звериный рёв, глухой треск ломающихся костей и пережёвывание сердец, безжалостно вырванных из груди.

Кругом темнота, и в ней только я. Полная тишина. Двигаться всё труднее, под ногами пустота, а шагов не слыш-

но. Моё тело стало сильнее, но теперь оно будто не моё — я не узнаю его раздувшихся мышц. Я пытаюсь набрать в лёгкие воздух, но дышать здесь нечем. Я задыхаюсь, я кричу, но не могу издать ни звука.

Я падаю в бездну бесконечной тьмы. У неё нет ни формы, ни края. Лишь чернильная неизвестность, которая всё объединяет, но и всё пожирает..

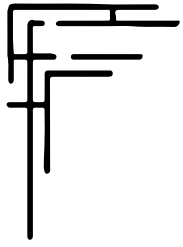


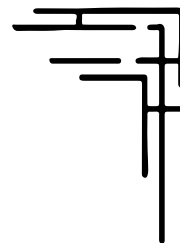
Внезапно я широко открываю глаза. Дрожу от страха всем телом. В руке обнажённый кинжал. Мышцы напряжены, и меня охватывает слепая ярость. Я встаю и тяжёлой поступью делаю пару шагов. Сейчас я смогу победить любого самого свирепого монстра Тиреи.

Останавливаюсь. Вдыхаю. Комнату заполняет утренний свет. Я снова чувствую, как дышу. Чувствую своё тело.

*Опять этот кошмар.*

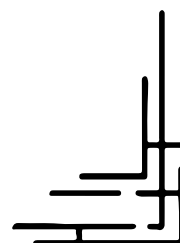
Кинжал выпадает из руки. Я тут. Я это снова я. Иду через комнату к большому зеркалу. Осматриваю себя. Тело ещё дрожит, но оно живое. Поднимаю взгляд на лицо. Из глаз текут кровавые слёзы. Больно так, словно кровоточит рана в самой моей душе.





# СЦЕНАРИИ КАМПАНИИ

## ГОРА ХАОСА







# ХАРДЖА



## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

**Подготовка окружения.** Если текущая глава — глава 1, поместите в передний сектор 1 жетон песка [  ]. Если текущая глава — глава 3, поместите в передний сектор 1 жетон тумана [  ].

**Повреждённые сектора.** В этом сценарии вы встретите указание поместить в определённые сектора жетоны урона — такие сектора считаются **повреждёнными**. Сами по себе повреждённые сектора не влияют на игру, но на них будут указывать некоторые способности *харджи*.



2 цюрики





2 скалы




# ДИГОРАКС



## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

**Подготовка окружения.** Если текущая глава — глава 1, поместите в передний сектор 1 жетон песка [  ]. Если текущая глава — глава 2 или 3, поместите в задний сектор 1 жетон тумана [  ].

**Жетоны пыли.** Благодаря некоторым способностям *дигоракс* помещает на поле жетоны пыли. Сложите эти жетоны в общий запас рядом с полем (подробнее о жетонах пыли см. на с. 96 базовой книги правил).

**Шкала затвердевания.** Установите уровень затвердевания на 0 — поместите маркер затвердевания на планшет *дигоракса* на деление с символом  (подробнее о шкале затвердевания см. на с. 96 базовой книги правил).



2 скалы





1 плато



# ОРУКСЕН



## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

**Подготовка окружения.** Если текущая глава — глава 1, поместите в передний и задний сектора по 1 жетону песка [  ]. Если текущая глава — глава 3, поместите в передний и задний сектора по 1 жетону тумана [  ].

**Карты бессилия.** Каждый охотник использует свой запас из 4 карт бессилия (см. символ класса на обороте карты). Отложите эти карты, пока какой-либо эффект не укажет вам взять их из своего запаса (подробнее о картах бессилия см. на с. 97 базовой книги правил).



2 скалы



1 плато



2 воды



# МОКРААС



## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

**Подготовка окружения.** Если текущая глава — глава 1, поместите в задний сектор 1 жетон песка ( ). Если текущая глава — глава 3, поместите в задний сектор 1 жетон тумана ( ).



2 скалы



1 циррика



# ИЕКОРОС



## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

**Подготовка окружения.** Если текущая глава — глава 1, поместите в передний сектор 1 жетон песка (🏖️).

**Шкала заряда.** Установите уровень заряда на 0 — поместите маркер заряда на планшет иекороса на деление с символом ⚡ (подробнее о шкале заряда см. на с. 96 базовой книги правил).

**Особые карты натиска.** Уберите из колоды натиска все основные карты со значением «1». Добавьте в эту колоду 5 особых карт натиска иекороса (подробнее об особых картах натиска см. на с. 99 базовой книги правил).



2 скалы



2 воды



1 цирика



1 бетанис



# ТАРРАГУА



## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

**Подготовка окружения.** Если текущая глава — глава 1, поместите в передний сектор 1 жетон песка [🏖️]. Если текущая глава — глава 2 или 3, поместите в каждый боковой сектор по 1 жетону тумана [🌫️].



3 скалы



1 бетанис



1 плато

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

### ДОПОЛНЕНИЕ «ГОРА ХАОСА»

**Разработчики игры:** Томмазо Мондадори, Альберто Паризи.

**Правила игры:** Томмазо Мондадори, Джованни Гамбарелли.

**Вычитка книги правил:** Харриет Купер из "Board Game Circus".

**Тестирование:** "Play Up Game Studio".



**Художественное руководство:** Томмазо Мондадори, Лаура Вальдиночи.

**Создание мира и сюжета:** Томмазо Мондадори, Джованни Гамбарелли, Лаура Вальдиночи.

**Авторы художественных текстов:** Лаура Вальдиночи, Томмазо Мондадори.

**Дополнительные авторы:** Лоренцо Требби, Маурицио Ландини, Томмазо Тафани.

**Перевод на английский язык и редакция:** Киаран Майкл Дуркан, Маргерита Дзоттола для "Centro Linguistico Cesena".

**Перевод и проверка содержания:** Лаура Вальдиночи, Сара Барони.



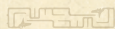
**Графический дизайнер:** Даниэль Комерчи.

**Верстальщики:** Альберто Паризи, Элиза Амадори.

**Иллюстраторы:** Даниэль Комерчи, Консуэло Пеккенино.

**Создание 3D-фигурок:** Даниэле Анджелоцци, Алессандро Депаоли, Андреа Ди Натале.

**Консультант по 3D-фигуркам:** Майкл Кинг.



**Руководители производства:** Альберто Паризи, Томмазо Мондадори, Лука Риччи.



© 2021 Reggie s.r.l. Все права защищены.

Никакую часть этого продукта нельзя воспроизводить, распространять и передавать третьим лицам в любой форме и любыми средствами, включая фотокопирование, запись и прочие электронные или механические методы, без предварительного письменного согласия правообладателя, за исключением кратких цитат в обзорах и других видов некоммерческого использования, разрешённых законом об авторском праве.



### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Главный редактор:** Иван Реморов.

**Выпускающий редактор:** Лайла Сатирова.

**Редакторы:** Сосо Микаелян, Игорь Горбачев.

**Переводчики:** Наталья Просунцова, Ксения Москвичева, Сосо Микаелян.

**Корректор:** Полина Сикацкая.

**Верстальщик:** Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

