

НАШЕСТВИЕ МОНСТРОВ

(сценарий-дополнение к настольной игре “Лес. Легенда о Мантикоре”)

Идея сценария: Алексей Бурлака

Игра по сценарию «Нашествие монстров» состоит из 3-х этапов:

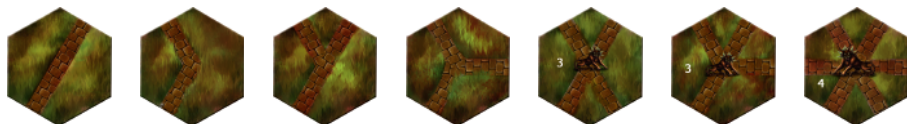
- I. Подготовка к игре.
- II. Прокладка дорог.
- III. Нашествие монстров.

I. Подготовка к игре

1. Положите игровое поле на стол.

2. Определите очередность хода для Игроков, и выберите персонажей по правилам, изложенным на стр. 4 Книги правил. Выставьте фишки выбранных персонажей на игровое поле в локации «Город» (в центре игрового поля), и положите перед каждым из Игроков карточку его персонажа.

3. Отберите следующие тайлы (жетоны) дороги:



7 штук

7 штук

5 штук

5 штук

3 штуки

3 штуки

1 штука

Оставшиеся жетоны отложите в коробку – в этом сценарии они Вам не понадобятся.

4. Выложите отобранные жетоны рядом с игровым полем рубашками вверх, и перемешайте их.

5. Сложите жетоны артефактов стопками (в каждой из стопок должны быть артефакты одного вида).

При этом жетоны магических артефактов (заклинания, шлем, амулет) используются полностью, независимо от количества Игроков, а жетоны физических артефактов каждого вида (сапоги, щит, меч, лук) используются в количестве, равном количеству Игроков в Игре – т.е., если в игре участвуют двое Игроков, то возьмите по два жетона физических артефактов каждого вида, если три Игрока, то возьмите по три жетона и т.д.

Жетоны физических артефактов выбираются вслепую (если играет четверо Игроков, то это действие выполнять не надо): для этого отберите жетоны одного



вида, положите их перед собой рубашками вверх, перемешайте, и отберите нужное количество жетонов, а оставшиеся верните в коробку.

Разложите стопки жетонов в локации на игровом поле так, как это показано на рисунке на стр. 5 Книги правил.

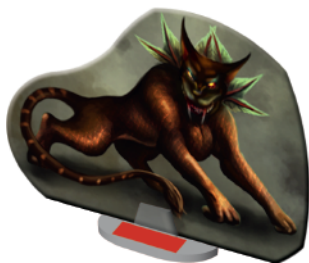
5а. Если Вы решили усложнить игру, то сделайте следующее:

а). Возьмите стопки с магическими артефактами (заклинания, шлем, амулет), переверните их рубашками вверх, и несколько раз поменяйте стопки местами так, что бы Игроки не знали, артефакты какого вида в какой стопке находятся.

б). Не подсматривая содержимое стопок, разложите их рубашками вверх в локации для магических артефактов (локации для магических артефактов состоят из 3-х ячеек). Теперь Вы узнаете, какие артефакты лежат в той или иной локации только после того, как доберётесь до неё в процессе игры. В одну локацию можно класть только одну стопку артефактов.

в). Повторите действия, указанные в пунктах а) и б) для жетонов физических артефактов (сапоги, щит, меч, лук). Жетоны физических артефактов выкладываются в локации для физических артефактов (локации для физических артефактов состоят из 4-х ячеек).

6. Возьмите 3 фишки монстров 3-го уровня, и наклейте на их пластиковые подставки кусочки красной бумаги так, как показано на рисунке – это будут Агрессивные монстры (чем они отличаются от обычных - Вы узнаете в разделе III).



На этом первый этап завершён.

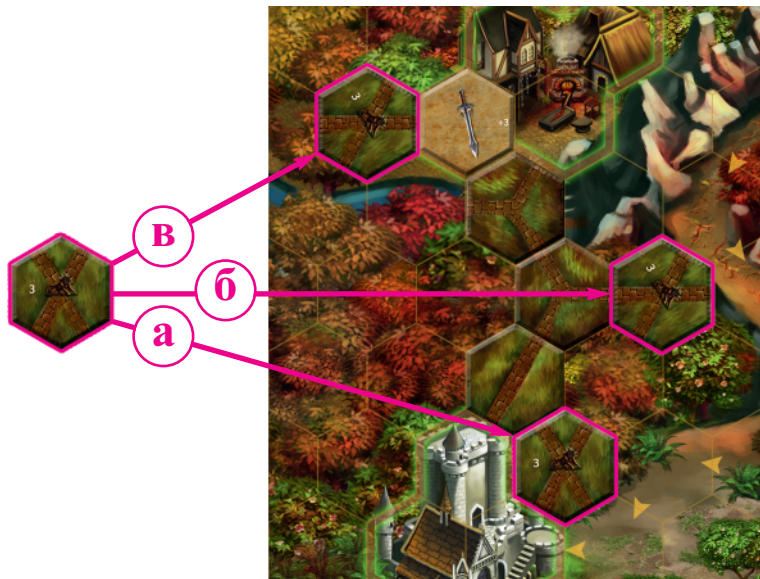
II. Прокладка дорог

1. Игроки по очереди берут по одному жетону дороги, и выкладывают на игровое поле. При этом необходимо, чтобы при выкладке жетона соблюдалось как минимум одно из следующих условий:

а). Жетон прилегает к локации «Город».

б). Жетон прилегает к уже выложенному жетону дороги, и изображение дороги на таком жетоне совмещено с изображением дороги на ранее выложенном жетоне.

в). Жетон прилегает к локации, к которой уже проложена дорога.



2. Если очередной жетон оказался жетоном с изображением монстра – он выкладывается по тем же правилам, что и обычные жетоны, и на него выставляется фишка монстра соответствующего уровня.

3. Если жетон монстра имеет такой вид: то на него выставляется фишка Агрессивного монстра.

Второй этап заканчивается после того, как все жетоны дорог выложены на игровое поле.

*Пример игрового поля
после завершения второго этапа
(участвуют два Игрока, жетоны арте-
фактов выложены в открытую)*



III. Нашествие монстров.

Третий этап состоит из **раундов**, в течении которых:

- а). Ходят Игроки.
- б). Ходят монстры.
- в). Ходит Мантикора.
- г). Игроки учитывают повреждения от монстров, находящихся в локации «Город» (если монстры там есть).

Раунды следуют один за другим до тех пор, пока не будет выполнено одно из **условий окончания третьего этапа** (и игры в целом):

1. Убита Мантикора и все монстры (Великая победа Игроков)
2. Убита Мантикора (а часть монстров на момент её смерти ещё жива) (победа Игроков)
3. Убиты все персонажи Игроков (Великая победа Мантикоры)
4. Мантикора вошла в локацию «Город» (победа Мантикоры)

Жоды игроков

В течении своего хода каждый Игрок может:

- Перемещать фишку своего персонажа по дороге (затраты очков инициативы – 1 очко за каждый пройденный жетон дороги), по правилам, указанным на стр. 8 Книги правил.
- Улучшать свои характеристики (затраты очков инициативы – не расходуются), по правилам, указанным на стр. 9 Книги правил.
- Атаковать монстров и/или Мантикору (затраты очков инициативы – 1 очко за каждую атаку), по правилам, указанным на стр. 8-16 Книги правил.
- Исцелять своего персонажа (затраты очков инициативы – 2 очка за каждую восстановленную единицу жизни), по правилам, указанным на стр. 9 Книги правил.
- Стоять на месте и ничего не делать.

Особенности действий Игроков в сценарии.

Дополнительные возможности Игроков:

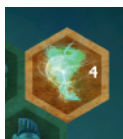
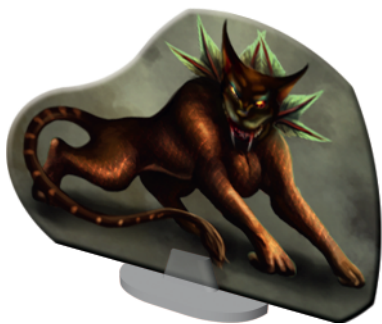
- Перемещать фишку своего персонажа вне дорог (затраты очков инициативы – 3 очка за каждую пройденную клетку игрового поля вне дороги).
- Исцелять персонажей других Игроков (исцелять других могут только персонажи класса «Маг»). Затраты очков инициативы – 2 очка за каждую восстановленную единицу жизни. Исцеляемый персонаж должен находиться на соседней клетке с персонажем, который его исцеляет.
- Переносить артефакты. Персонаж может нести несколько артефактов одного вида, один на себе (в соответствующей ячейке карточки персонажа), остальные в импровизированном мешке (выкладываются стопкой на карточку персонажа, и не учитываются при подсчёте очков атаки и защиты), но за каждый такой лишний артефакт персонаж лишается 1 очка инициативы. Для передачи артефакта другому игроку используется 1 очко инициативы (персонажа, который нес артефакт), при этом необходимо оказаться с другим персонажем на соседних клетках.
- Проводить совместную атаку. В совместной атаке может участвовать любое количество персонажей.

Правила совместной атаки:

- Все персонажи, совместно атакующие монстра или Мантикору, должны иметь для этого достаточное количество очков инициативы, которые они и используют;
- Все проводящие совместную атаку персонажи должны стоять на

клетках, соседних с клеткой, на которой находится атакуемый монстр или Мантикора.

- Вид первой атаки выбирается Игроком, который инициировал совместную атаку;
- Для атакующей стороны суммируются характеристики всех персонажей с учетом улучшений + результат одного броска кубика, для защищающейся стороны подсчет очков идет по обычным правилам;



4

+



3

+



1

=8

Базовая характеристика монстра

3

+



6

=9

- Урон, в случае проигрыша атакующей стороны, наносится всем персонажам в полном объеме (пример: два персонажа, атакующие совместно магией, результат - атака 8/защита 9, урон атакующей стороне 1, **каждый** из атаковавших персонажей получает **по 1 повреждению**);



- Ответная атака, после выбора случайного способа ответной атаки, проводится по аналогичным правилам, то есть сила атаки монстра рассчитывается по обычным правилам, а очки защиты для всех персонажей считаются как сумма их характеристик с улучшениями + 1 бросок кубика;
- Урон, в случае проигрыша группы, также наносится в полном объеме каждому участнику групповой атаки;
- Игроки заранее договариваются о распределении бонусных очков силы, получаемых в случае победы над монстром, и его артефактов, если они есть. Если такой договоренности не было, то трофей может забрать Игрок, персонаж которого имеет больше очков инициативы, а при их равенстве – Игрок, предложивший совместную атаку.

Действия при скрытых артефактах

(артефакты раскладывались согласно п. 5а этапа I Сценария)

До прихода любого из персонажей в локацию артефакты в ней остаются скрытыми (лежат в стопке рубашками вверх). После того, как любой из персонажей доберётся до локации, артефакты в ней открываются – укладываются вверх изображением.

Атака монстров с артефактами

(как монстр может получить артефакты – описано далее)

Если монстр имеет при себе артефакт – его значение увеличивает соответствующую характеристику монстра. Если монстр имеет при себе заклинание – он его использует при первой же магической атаке.

Атака персонажем агрессивных монстров

Агрессивные монстры столь быстры, что первая атака на них в текущем ра-



унде может проводиться Игроками только с использованием таких видов атаки как «Магия» или «Стрельба». Последующие атаки в этот же раунд выполняются по решению Игроков (первая атака), или по указаниям карточек случайного боя (последующие атаки).

Ходы монстров

Ходы монстров начинаются после того, как все Игроки сделали свой ход. Перемещение фишек монстров и броски кубиков за монстров выполняет Игрок, который ходит первым (если кто-то из Игроков выбыл из игры – эта обязанность переходит к выбывшему Игроку).

Перемещение монстров

Обычные монстры 3-го и 4-го уровней каждый ход перемещаются в направлении локации «Город» по дорогам и по клеткам локаций (монстры перемещаются с соблюдением тех же правил, что и Игроки). За один ход монстр проходит одну клетку. Первыми перемещаются фишки монстров, которые находятся ближе всего к локации «Город».

Агрессивные монстры стремятся к городу не разбирая дороги, кратчайшим путём. Каждый ход агрессивный монстр проходит одну клетку поля по направлению к локации «Город», независимо от того, есть в этой клетке жетон дороги, или нет.



На рисунке показаны маршруты движения **обычного** (жёлтые стрелки) и **агрессивного** (пурпурные стрелки) монстров.

Если один монстр блокирует проход другому, то фишка монстра, который заблокирован, в этот ход не перемещается.

Получение монстрами артефактов

Если монстр оказался не далее двух клеток от локации с артефактами, то монстр кратчайшим путём следует в такую локацию. Кратчайший путь прокладывается без учёта того, есть в клетке, по которой перемещается монстр, жетон дороги, или нет. При этом за один ход монстр проходит одну клетку.

После прихода в локацию монстр получает 1 артефакт (если он есть в локации).



Если артефакты в локации лежат в открытую (изображением вверх), то монстр получает сильнейший артефакт из имеющихся в локации.

Если артефакты лежат в локации в закрытую (рубашками вверх), то монстр получает верхний артефакт из стопки. При этом артефакт укладывается под подставку фишки монстра (если артефакт брался в закрытую, то также, в закрытую, он и укладывается под подставку фишки монстра) и перемещается вместе с ним.



Пурпурной линией обозначена зона вокруг локации, при нахождении в которой монстр направляется в локацию за артефактом

После получения артефакта монстр также кратчайшим путём возвращается на дорогу, и продолжает движение к локации «Город» по дорогам.

Агрессивные монстры не реагируют на локации, и не собирают артефакты.

Атака монстра

Обычный монстр 3-го и 4-го уровня атакует персонажа в том случае, если тот стоит у него на пути при движении к локации «Город». При этом монстр не перемещается, а выполняет одну атаку персонажа по правилам, указанным на стр. 8-16 Книги правил (в зависимости от вида атаки). Вид атаки монстра определяется вытащенной из колоды карточкой случайного боя. Если у монстра есть при себе артефакт – его значение прибавляется к соответствующим характеристикам монстра (если артефакт был скрыт, то при атаке он открывается). Если монстр имеет при себе заклинание – он его использует при первой же магической атаке.

Агрессивный монстр атакует любого персонажа, который на момент начала хода такого монстра (монстр ещё не перемещался) оказался с ним на соседних клетках. Если на соседних клетках находится несколько персонажей – монстр атакует того персонажа, который ближе всего к локации «Город». Если персонажи расположены на равном расстоянии от локации «Город» - монстр атакует того персонажа, у которого ниже значение инициативы.

Если в результате атаки персонаж будет убит – **агрессивный монстр** становится на клетку, которую занимал убитый персонаж. Если персонаж остался жив - **агрессивный монстр** остаётся на месте.

Последствия убийства монстра Игроком

Игрок имеет право заменить артефакты своего персонажа на те, которые были у монстра. Артефакты, которые заменяются, выходят из игры (считается, что





они уничтожены в сражении с монстром). Игроки получают очки опыта за убийство монстров, и распределяют их, как указано на стр. 9 Книги правил.

Последствия убийства персонажа монстром

Фишка персонажа снимается с игрового поля, а Игрок, которому принадлежал персонаж, выбывает из Игры (но может продолжить участие в ней, выполняя ходя за Мантикору и монстров). Все артефакты, которые имелись у убитого персонажа, считаются уничтоженными, и выбывают из Игры.

Последствия прихода монстра в локацию «Город»

Если **обычный** или **агрессивный монстр** вошёл в локацию «Город» - все персонажи немедленно получают урон, равный уровню монстра. **Обычный монстр** 3-го или 4-го уровней в локации «Город» больше не перемещается, и первым никого не атакует.

Агрессивный монстр в локации «Город» атакует персонажей, оказавшихся с ним на соседних клетках, но, в случае их убийства, не перемещается на клетку, которую занимал убитый персонаж.

Ход Мантикоры

Мантикора начинает ходить после убийства первого монстра. Мантикора ходит после того, как все монстры завершили свои ходы. Мантикора ходит и атакует персонажей по правилам, указанным на стр. 15 Книги правил. В этом сценарии Мантикора перемещается только по Огненному пути.

Учёт повреждений от монстров, находящихся в локации «Город»

За каждого монстра, который находится в локации «Город», персонажи получают по 1-й единице урона в конце каждого раунда. Монстр, который зашёл в локацию в текущем раунде, урона не наносит. Персонажи будут получать урон, пока монстр (монстры) в локации «Город» не будет убит.

Как только выполнено одно из условий окончания III этапа – игра заканчивается победой Игроков или Мантикоры.

