

WASTE KNIGHTS



MISSION BOOK

ВСТУПЛЕНИЕ

Каждая игра *Waste Knights* основана на выполнении целей миссии – разыгрывании сценария, который задает атмосферный фон и повод для рыцарей бороться за лучшее будущее. Эта книга миссий содержит "Дорогу в Гангрэн" – пример игрового раунда, который иллюстрирует основные игровые механики, – а также 5 ошибок для нормальной игры.

Лист Миссии

Все миссии представлены на отдельных страницах, называемых Листами миссий. Каждый лист миссии содержит информацию, необходимую для выполнения данной миссии.



- 1. Название:** Название миссии.
- 2. Введение:** Краткий текст рассказа, описывающий предысторию данной миссии и роли рыцарей в ней.
- 3. Ограничение по времени:** Количество раундов, которые должны быть сыграны до окончания игры.
- 4. Специальная подготовка:** Уникальные шаги, которые должны быть совершены при подготовке игры перед выполнением данной миссии.
- 5. Особые правила:** Уникальные правила действуют только при выполнении данной миссии.
- 6. Завершение миссии:** Описание условий, которые – как только они будут выполнены – приведут к окончанию игры.
- 7. Условия победы:** Описание целей миссии и условий, которые – после их выполнения – позволяют рыцарю выиграть игру.
- 8. Сложность миссии:** Цветная полоса, указывающая, насколько трудна данная миссия, основанная на ее ограничении по времени и целям (зеленый – легкая миссия; желтый – сложная миссия; красный – тяжелая миссия; синий – героическая миссия).
- 9. Количество рыцарей:** Информация о минимальном требуемом количестве игроков.

Игроки выбирают миссию для игры на шаге 4 настройки игры (см. Свод правил, стр. 7). Если они не могут договориться, Расточитель выбирает миссию. Кроме того, Расточитель несет ответственность за все решения, которые должны быть приняты до начала миссии

Важно: Обязательно прочтите все правила из Книги правил перед первой игрой и проверьте пример раунда "Дорога в Гангрэн". Первая предложенная миссия для игры – "Спаситель Пустоши".

Маркеры миссии

Во время миссий игроки используют различные маркеры и жетоны, которые могут иметь уникальные правила при выполнении данной миссии.

Маленькие маркеры миссии

имеют на своей спине

числовые значения 1-6. Они используются, когда необходимо

указать порядок определенных событий или особые способности врагов.

Большие маркеры миссии функционируют как общие маркеры,

используемые для указания на

определенные гексы поля. Они бывают двух цветовых вариаций. Эти маркеры будут использоваться в будущих миссиях.

Маркер Превосходства Миссии

указывает на игровой компонент, который оспаривается рыцарями и Расточителем. Лицевая сторона маркера информирует, кто в данный момент контролирует данный игровой компонент – рыцари (флаг спереди) или Расточитель (Цербер сзади). Иногда он также подбрасывается, как монета, чтобы сделать случайный выбор относительно некоторых эффектов миссии. Этот маркер будет использоваться в будущих миссиях

Тайл Миссии может заменить тайл поля, который используется для специальных целей в определенных миссиях или которая была удалена с поля по каким-то причинам. Его единственная функция-заполнить пустое место на игровом поле. Этот тайл будет использоваться в будущих миссиях.

ДОРОГА В ГАНГРЕН

Пример раунда в игре для 2 игроков

Chris Hammersworn, Проповедник ¹, и Naomi Vatt, Механик ², играют в „Спасителя Пустоши“. Крис-Первый Игрок, а Наоми - его Расточитель. *Nice Trophy!* общее задание карты требует, чтобы рыцари победили любого врага из карт пустоши и заставляет Расточителя играть врагами. Кроме того, у каждого рыцаря есть 2 задания выложенных лицом вниз, 3 карты удачи и набор дополнительных карт снаряжения (*Medishot, Extra Bullets, Rad-out*). Для сюжетных целей рыцари не начинают игру в Гангрэне.

Раунд 1. Фаза Пустоши. Шаг Перемещения

Вовремя 1-го раунда Фаза подготовки пропускается-игроки начинают с фазы Пустоши

Крис, используя *Heavy-duty*, начинает шаг перемещения в качестве Активного рыцаря. Он берет жетоны маршрута из запаса маршрутов и планирует свой маршрут, помещая 1 жетон на гекс гор и 1 на гекс **Gangraen [1]**. Он видит, что ему нужно потратить 3 , чтобы покрыть этот маршрут. Сверхпрочная скорость заставляет Криса тратить 2  – он обновляет свой счетчик топлива, вращая его против часовой стрелки на 2 деления.

Как Расточитель Проповедника, Наоми проверяет его запланированный маршрут. На нем  нет, поэтому в начале движения Криса, Наоми вытягивает 1 карту из колоды пустошей и раскрывает ее, положив лицевой стороной вверх на стол - она получает *Hell Raiders*. Наоми читает карту вслух и решает разыграть ее в горах, прежде чем Крис доберется до Гангрэны.

Крис решает встретиться с Адскими рейдерами, поэтому бой начинается немедленно (см. "Иллюстрированный боевой пример" в Своде правил, стр. 26). Пока вопрос не решен, Крис приостанавливает свой ход. Рыцарю удается победить Адских Налетчиков. Он получает все награды со своей карты (1  и 1 ) и также награды за выполнение доступного общего задания *Nice Trophy!* (2  и 1 ).

Выполнив задание, он помещает свой маркер игрока на лист миссии и учитывает полученные 2 , перемещая свой маркер репутации на 2 деления вправо по треку Репутации и времени. Затем Крис продолжает свое движение и заканчивает его на гексе Гангрэны. Наконец, он возвращает 2 маркера маршрута в запас и берет на себя роль Расточителя для Наоми.

Наоми (Расточитель) действует как Адские Рейдеры в бою. Ей удается заставить Криса потерять 2 ♥ (излеченных Крисом картой Med-shot), но враг побежден. После боя Наоми сбрасывает карту пустоши в стопку сброса пустоши. Когда Крис выполнил общее задание Nice Trophy!, Наоми убирает его из игры и вытягивает 2 карты из колоды общих заданий. Она читает их и решает ввести в игру *Tactical Retreat*, которое требует от рыцарей совершить действие побега от карт пустоши. Наоми кладет новую карту заданий в нижней части общей колоды заданий. Тем временем Крис получает свои награды за победу в бою и заканчивает свой ход в Гангрене. Теперь Наоми становится Активным Рыцарем и может решить свой ход с Крисом в качестве своего Расточителя.

Наоми, используя *Off-road* для передвижения, планирует свой маршрут по шоссе через гекс Гангрены. Она знает, что ей нужен только 1 ⓐ, а *Road Map* в кармане (часть ее стартового снаряжения) дополнительно предоставляет ей 1 ⓐ при использовании транспортного средства для перемещения. Теоретически Наоми даже не пришлось бы тратить ⓐ (у нее есть 1 ⓐ), но каждое использование транспортного средства для перемещения требует расходования по крайней мере 1 ⓐ, поэтому она проворачивает свой топливный счетчик против часовой стрелки на "3". С другой стороны, движение пешком позволит ей игнорировать ⓐ, но тогда она будет двигаться только 1 гексу за ход – этого недостаточно.

Крис (Расточитель) проверяет запланированный маршрут Наоми. Он видит 1 ⚡ на гексе шоссе. Хотя Наоми начинает двигаться с гекса **Rusty's Garden [12]** с 2 ⚡, начальный гекс не считается частью Активного маршрута Рыцарей – единственные гексы, которые имеют значение, – это те, в которые входит рыцарь. Поэтому Крис вытягивает 1 базовую карту пустоши и еще 1, когда Механик входит на гекс шоссе. Расточитель тенет и показывает и то, и другое, а затем решает *Radiation Storm* на шоссе. Вторую карту он сбрасывает.

Наоми решает пройти проверку на побег от Радиационной бури. Она делает необходимую проверку: сложную (7) Проверку на Выживание. Она бросает 3 кубика – 2 для своего навыка и 1 за набор стартового снаряжения *Prepper's Kit* – получая "3", "6" и "8". Проверка пройдена, поэтому Механик игнорирует эффекты карты и заканчивает свой ход в Гангрене. Кроме того, она помещает свой маркер игрока на доступную общую карту задания *Тактического отступления* (она прошла проверку на побег).

Наоми проходит свой тест на спасение от Радиационного шторма, но карта требует, чтобы игроки размещали жетоны радиации на поле. Крис берет их из общего пула и кладет 1 на гекс шоссе, где он разыграл карту, а также 1 на каждый

гекс, прилегающий к нему. Затем он сбрасывает разыгранную карту пустоши. Наоми достигает Гангрены, и Шаг Перемещения заканчивается – Проповедник снова становится Активным Рыцарем и может перейти к Шагу Исследования.

Раунд 1. Фаза Пустоши. Шаг исследования

Крис исследует Гангрена. Этот гекс не требует никакой исследовательской проверки, поэтому Проповедник выполняет 1 действие Исследования. Он смотрит справочный лист и выбирает Ⓢ, которое позволяет ему сбросить 1 ⓐ и рискнуть игрой в покер в местном салоне. Крис сбрасывает *Rad-out*, с которым он начал игру, и бросает 1 кубик, получая "3" – он должен потерять 1 ♥! Он мог использовать свою особую способность, чтобы повторить бросок, но он использовал ее в бою. Вот почему он должен учесть потерю 1 ♥, перевернув жетон здоровья на своем счетчике здоровья. Он должен потерять 1 ♥, хотя у него есть *Vest-броня* не защищает от прямых потерь ♥. У Криса нет частных заданий, которые он мог бы получить в Гангрене, поэтому он позволяет Наоми провести ее исследование.

Наоми исследует Гангрена и выбирает ⓐ, что позволяет ей торговать картами снаряжения из тех, что доступны на рамке Рынка. Она видит *Lucky Charm* – зеленую карту снаряжения. Наоми предлагает за нее свой зеленый *Medi-shot* – сбрасывает его и берет *Lucky Charm* с рамки. Она тут же кладет его в пустой карман своего рыцарского листа. Затем она снова наполняет Рынок, вытаскивая верхнюю карту из зеленой колоды снаряжения и помещая ее на освободившееся место на Рынке.

После выполнения ⓐ, Механик раскрывает одну из своих частных карт заданий лицом вниз- *Treasure Map*. Она может это сделать, потому что исследует Гангрена. Раскрыв карту, она пытается выполнить первое требование – Сложную (9) проверку на Выживание. Опасаясь неудачного броска, Наоми разыгрывает карту удачи *Piece of Cake* и автоматически проходит проверку. Таким образом, она выполняет первое требование и принимает задание *Treasure Map*. Затем Этап исследования заканчивается.

Раунд 1. Фаза Пустоши. Шаг Отдыха Игроки могут проводить этот шаг одновременно.

Крис находится на том же гексе, что и Наоми, но он не хочет торговать – у Механика нет интересных карт. Тем не менее, рыцарь ранен, так как он потерял 1 ♥ в драке в баре из-в гангрены, поэтому он использует свою *First-aid Kit* (стартовое снаряжение из своего рыцарского листа). Это снаряжение покрыто *Extra Bullets*, но на Шаге Отдыха все карты снаряжения, принадлежащие рыцарям, считаются доступными. Таким образом, Проповедник исцеляет 1 ♥ и обновляет свой счетчик здоровья. Затем он помещает *First-aid Kit*, поместив общий маркер в правом верхнем углу панели кармана.

В то же время Наоми отказывается от использования любого снаряжения, но проверяет свои карты удачи. Она решает отбросить *Chop, chop!* чтобы получить 1 ⓐ – она обновляет свой топливный счетчик, вращая его по часовой стрелке на одно деление. Она больше ничего не хочет делать на Шаге Отдыха, поэтому 1-й раунд игры заканчивается, и игроки переходят ко 2-му раунду.

Раунд 2. Фаза Подготовки. Шаг Расточителя

Наоми по-прежнему Расточитель (после проведения шага Движения роль вернулась к ней). Поэтому она перемещает жетон раунда по треку Репутации и времени на деление "2" и помещает 1 общий жетон на карту общего задания *Tactical Retreat* – в играх с 2 игроками частные задания никогда не устаревают. Затем она напоминает, что жетон Излучения от *Радиационного Шторма* влияет на Гангрена – оба рыцаря получают 1 ⚡ и вращают свои счетчики излучения по часовой стрелке. К счастью, оба также находятся внутри ⓐ, так что они могут получить или исцелить любой 1 ресурс. Таким образом, Крис получает 1 ⓐ, в то время как Наоми излечивает 1 ⚡. После этого она сбрасывает с планшета все жетоны радиации. Миссия не влияет на игру, и Наоми не хочет обновлять Рынок, поэтому Крис передает ей Жетон Первого игрока и становится Расточителем.

Раунд 2. Подготовительный этап. Рыцарский шаг

Крис сбрасывает общие маркеры со своего рыцарского листа и с карты *First-aid Kit*. У Наоми нет никаких помеченных игровых компонентов. Оба меняют конфигурацию своих карт снаряжения, перемещая их между рыцарскими листами и рюкзаками, а затем вытягивают карты удачи. Наоми начинает: она использует *Lucky Charm*, который купила в прошлом раунде, чтобы вытянуть 2 карты удачи вместо 1, и помещает карту. После нее Крис вытягивает 1 карту удачи.

Это конец фазы подготовки, и игроки переходят к Фазе Пустоши с ее Шагом Передвижения. Игра ведется таким образом до тех пор, пока миссия не закончится, как описано в разделе "Окончание миссии" листа миссии.



СПАСИТЕЛЬ ПУСТОШЕЙ

Сумасшедшее Цербро никогда не позволит нам забыть о ней, даже спустя десятилетия после Бедствия. В одной из их секретных лабораторий атомные часы начали отсчитывать дни до взрыва. Огромный ядерный груз, спрятанный глубоко под нашими ногами, мог бы расширить Великое Дно и, наконец, положить конец нашим надеждам на объединение Австралии.

Одному из ученых Ордена Старого Мирового удалось обнаружить этот объект Цербера, однако только умный и умелый смельчак сможет обойти усовершенствованные системы безопасности и обезвредить бомбу. Прежде чем генералы ОСП решат послать кого-либо к такому судьбоносному и ответственному гостю, они должны быть уверены, что избранник преодолеет все препятствия. У одного из вас есть уникальный шанс стать легендой Пустоши и доказать, что даже в этом разрушенном мире все еще можно найти настоящих героев.

Кто будет тем самым? Кто из вас окажется достойным взять будущее континента в свои руки? Кто пожертвует всем ради общего блага всех выживших?

ЛИМИТ ВРЕМЕНИ

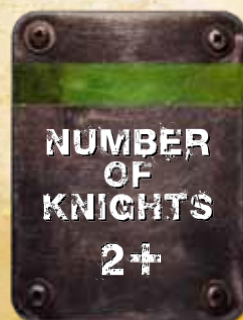
6 Раундов

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА

Нет

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Каждый раз, когда рыцарь выполняет задание, он помещает свой маркер игрока на этот лист миссии. Используйте панель, показанную ниже, для хранения жетонов игрока.



ОКОНЧАНИЕ МИССИИ

Эта миссия заканчивается в конце раунда, когда по крайней мере один игрок помещает свой жетон 3-го игрока на этот лист миссии или в конце 6-го раунда.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победителем становится рыцарь, у которого в конце этой миссии будет больше всего жетонов игроков на этом листе миссии.

Если 2 или более рыцарей имеют равное количество жетонов игроков на этом листе миссии, победителем становится рыцарь, у которого больше всего 🏆. Если все еще есть ничья, сравните стоимость всех карт снаряжения, принадлежащих рыцарям связывания. Если есть еще ничья, то все претендующие рыцари разделяют победу.



ОСТАТЬСЯ ДОЛЖЕН ТОЛЬКО ОДИН

Когда новость об убийстве Натана Уильямса, самозваного президента Возрожденной Австралии, правящего из сгоревшей скорлупы Новой Сиднейской оперы, распространилась по пустыне, многие покачали головами и вернулись к поискам. Другие увидели шанс на новую жизнь и направились в сторону крупнейшего мегаполиса континента.

Несколько недель спустя, когда политические пререкания, убийства соперников и пустые обещания будущего сотрудничества наконец закончились, городской совет принял решение избрать нового лидера. Ее члены — всегда прагматичные — считали, что им следует найти в Пустыне самого изобретательного человека.

И вот вы снова отправляетесь в путь, но на этот раз вы не сражаетесь за топливо или патроны, вы не защищаете слабых и не разгадываете тайны мира от Напасти. Вы затеваете кровавый поединок, победитель которого найдет безопасное убежище — место отдыха от всех зол и опасностей дикой природы. Покажешь ли ты наконец свой пыл коррумпированным политикам Нового Сиднея?

ЛИМИТ ВРЕМЕНИ

6 Раундов

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА

Начиная с Первого игрока и по кругу, каждый рыцарь помещает свой жетон рыцаря на любой текс  без какого-либо рыцаря.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Поисковые проверки Простые (5) Проверки на выживание.

Всякий раз, когда рыцарь побеждает другого рыцаря в поединке, он получает +3  вместо +1 .

Если рыцарь теряет сознание во время поединка с другим рыцарем, он немедленно выбывает из игры.

ОКОНЧАНИЕ МИССИИ

Эта миссия заканчивается, когда в игре остается только 1 рыцарь или в конце 6-го раунда.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победителем становится тот рыцарь, который является единственным оставшимся в игре

Если в конце этой миссии в игре осталось 2 или более рыцарей, то победителем становится тот рыцарь, у которого больше . Если есть ничья, сравните стоимость всех карт снаряжения, принадлежащих претендующим рыцарям. Если есть еще ничья, то все претендующие рыцари разделяют победу..



ДЕВИЦА В БЕДЕ

Мэнджи Рико, мэр шахтерского городка Гангрэн, всегда был бабником, несмотря на свое уродливое лицо. Однако местные жители могли простить ему почти все, потому что дела шли хорошо, и многие путешественники были готовы посетить город и потратить свои деньги в салуне или помочь в шахте.

Но никогда не знаешь, когда случится настоящая любовь. Рико совершил свою первую ошибку, когда ему наскучили рабочие девушки из Гангрэна и он начал искать приключений. Вторую ошибку он совершил, когда влюбился в Кровавую Мэри, печально известную воровку и мошенницу, черную вдову Пустыни, которая оставила в пустыне больше людей, истекающих кровью, чем голодная саранча.

На этот раз Рико повезло сохранить свою никчемную жизнь, но девушка взяла кое – что гораздо более ценное – выплату шахтерам. Куча полезного снаряжения исчезла вместе с Мэри. Рико был ошеломлен, а синие воротнички просто взбесились! Суть в том, чтобы найти Кровавую Мэри и доставить ее в Гангрэн. Она окажется в любовных объятиях мэра или с петлей на изящной шее – в любом случае, очень весело!

NUMBER
OF
KNIGHTS

2+

ЛИМИТ ВРЕМЕНИ

12 Раундов

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА

Возьмите маркер злодея Кровавой Мэри, вставьте его в пластиковую основу и поместите жетон на этот лист миссии.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Когда рыцарь достигает 10 🏆, его Расточитель выбирает любой гекс из уровня 3, который не является гексом 🏢 и помещает туда стенд злодея Кровавой Мэри. Любой рыцарь с по крайней мере 10 🏆 может исследовать этот гекс, чтобы сделать Сложную (9) проверку любого навыка, который он выберет.

Если эта проверка пройдена, этот рыцарь получает +1 🏆 и помещает маркер злодея Кровавой Мэри на свой рыцарский лист. В противном случае этот рыцарь должен выбрать и сбросить 1 карту снаряжения, которой он владеет.

Рыцарь с маркером злодея Кровавой Мэри не может ни проходить проверки на побег, ни разыгрывать какие-либо карты или эффекты для уклонения от карты пустоши или автоматически пройти проверку на побег (например, мудрец с промо-картой удачи). Если он побежден или теряет сознание, то он должен выбрать и сбросить 1 карту снаряжения, которой он владеет. Затем его Расточитель помещает маркер злодея Кровавой Мэри на поле, как описано выше.

Расточитель

может

использовать свои карты удачи, выступая в роли врага из карт пустоши, участвующего в бою против рыцаря с маркером злодея Кровавой Мэри.

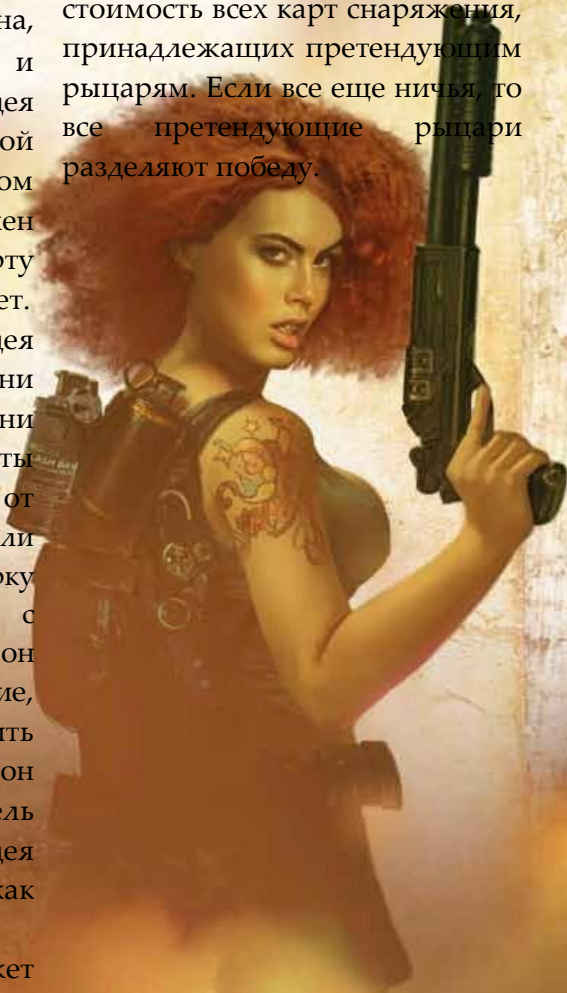
ОКОНЧАНИЕ МИССИИ

Эта миссия заканчивается в конце раунда, когда рыцарь с маркером злодея Кровавой Мэри находится в Гангрэне [1] или в конце 12-го раунда.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Победителем становится тот рыцарь, который имеет маркер злодея Кровавой Мэри на своем рыцарском листе и находится на Гангрэне [1] в конце этой миссии.

Если такого рыцаря нет, то побеждает тот, у кого больше 🏆. Если есть ничья, сравните стоимость всех карт снаряжения, принадлежащих претендующим рыцарям. Если все еще ничья, то все претендующие рыцари разделяют победу.

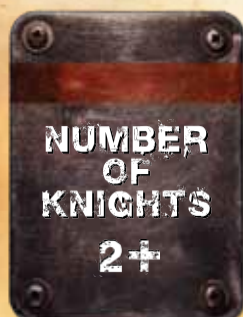


МСТИТЕЛИ

Когда Гумус впервые появился в Пустошах, он был просто еще одним выжившим, достаточно харизматичным, чтобы возглавить группу отчаявшихся байкеров на разрушенных машинах. Лучшее, что он мог сделать, - это запугать кучку деревенщин из какого-нибудь богом забытого захолустного городка. Но у каждого монстра всегда скромное начало...

Никто не знал, откуда он взялся, и кто на самом деле скрывается за красной маской, венчающей массивный костюм штурмовой кибернетики, взятый у одного из элитных лакеев Цербера. Но слишком скоро люди поняли, что у Гумуса было то, чего явно не хватало другим выжившим - у него было видение...

Прошло несколько лет. Теперь мы все понимаем, что видение Лорда Гумуса не включает мутантов, туземцев, белых или китайцев - на самом деле, оно не включает никого, кто отказывается преклонить колено и присоединиться к его фанатичным ордам. Сегодня практически везде можно встретить сумасшедших фанатиков, почитающих Лорда Гумуса богом убийства и хаоса. Сотни присоединяются к его делу каждый день, и тысячи умирают, где бы он ни ступал. Пришло время положить конец его кровавому правлению и отомстить за всех тех несчастных, которые попали в голодные шестеренки его военной машины.



ЛИМИТ ВРЕМЕНИ

12 раундов

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА

Возьмите маркер злодея Лорда Гумуса, вставьте его в пластиковую основу и поместите маркер на этот лист миссии.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Когда рыцарь достигает 10 , его Расточитель выбирает любой гекс из уровня 3, который не является гексом , и помещает туда маркер злодея Лорда Гумуса. Любой рыцарь с по крайней мере 10  может исследовать этот гекс, чтобы начать бой с лордом Гумусом. С лордом Гумусом обращаются как с врагом из карт пустоши. Его карта показана ниже.

Бой с лордом Гумусом длится до тех пор, пока лорд Гумус не будет побежден или рыцарь, сражающийся с ним, не потеряет сознание. Если рыцарь теряет сознание во время боя с лордом Гумусом, он немедленно выбывает из

ОКОНЧАНИЕ МИССИИ

Эта миссия заканчивается, когда лорд Гумус побежден, или когда все рыцари выбывают из игры, или в конце 12-го раунда.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если лорд Гумус не будет побежден, то все рыцари проигрывают.

Побеждает тот рыцарь, который победит лорда Гумуса.

Во время этого боя Расточитель может использовать свои карты удачи. Ваши особые способности игнорируются (если их можно использовать в бою). Ваши проверки атаки штрафуются "-".



КУЛЬТ МНОГООБРАЗИЯ

Некоторые угрозы легко распознать. Бандитов и племена мутантов можно рассеять или отбить охоту убивать их лидеров. Конструкции Цербера легко обездвиживаются, как только они выходят из зоны действия штаба. Звери возвращаются в свои логова, когда утоляют голод. Однако иногда враг прячется глубоко внутри. В такие моменты вчерашние друзья начинают подозрительно поглядывать друг на друга, и родные места наполняются тенями, которых никогда не было.

В последнее время Пустошь сжимается в тисках неизвестности. Среди жителей редких городов появляются незнакомцы, проповедующие тревожные истины на углах заваленных щебнем улиц, в то время как пустошь полна свирепых существ, проклятых злым разумом. Люди говорят, что в Австралии поднимается новая темная сила – сила настолько великая, что может подчинить себе любую волю.

Сумеете ли вы защитить измученных жителей Пустоши? Сумеете ли вы преодолеть Культ Многообразия, прежде чем он окончательно отравит сердца и умы выживших?

ЛИМИТ ВРЕМЕНИ

12 раундов

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА

Разделите колоду пустошей на карты событий и карты врагов. Затем перетасуйте вражеские карты и тяните до тех пор, пока у вас не будет 5 вражеских карт с разными названиями. Эти враги представляют собой Культистов Многообразия

NUMBER
OF
KNIGHTS
2+

(отныне именуемых "Культистами"). Перетасуйте карты культистов и положите их лицевой стороной вниз в ряд рядом с полем. Все остальные карты пустоши должны быть подготовлены нормально, как описано в шаге 3 подготовке к игре (см. Свод правил, стр. 7).

Наконец, соберите маленькие жетоны миссии, пронумерованные 1-5, перетасуйте их, не глядя, и поместите 1 маркер лицевой стороной вниз на каждую карту Культиста.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Во время шага Расточителя **каждого** четного раунда, начиная со 2-го раунда, Расточитель показывает самую левую карту Культиста лицом вниз в ряду вместе с жетоном миссии, помещенным на эту карту. Выявленный Культист заражает гекс  с номером гекса, совпадающим с номером из выявленного жетона миссии.

Зараженные гексы  могут быть исследованы, но они теряют все способности, рыцари не могут выполнять там никаких исследовательских действий, не могут принимать и/или выполнять задания, а также отдыхать. Ради правил зараженный гекс считается нормальным гексом. Если рыцарь исследует зараженный гекс , то он вступает в бой Культистом, заражающим . Если этот Культист побежден, то  **очищается** и с начала следующего раунда его можно использовать как обычно. Победенный Культист должен быть удален из игры.

Если рыцарь побеждает единственного выявленного Культиста в игре, Расточитель немедленно выявляет нового Культиста, как описано выше, не дожидаясь четного раунда.

Культисты имеют следующие особые правила:

- ✦ Каждый культист имеет  и приобретает способность **свирепый**.
- ✦ Каждый культист выигрывает +2/+3/+4  при 2/3/4-игроках. Все потери  Культистов отмечаются на их картах жетонами потери здоровья и переносятся из раунда в раунд (т. е. остаются на их картах).
- ✦ Каждый культист получает следующую особую способность, связанную с заражением его :
 - **Gangraen [1]:** Культист получает .
 - **Pumps [2]:** Атаки этого культиста усиливаются .

- **Queen's Valley [3]:** Один раз за бой, после проверки атаки, этот Культист может перебросить любое количество своих кубов атаки.
- **Новый Сидней [4]:** Перед боем противник этого Культиста должен выбрать и сбросить 1 карту снаряжения. Если он не может, он теряет 1 .
- **Alice Offsprings [5]:** Этот Культист излечивает 1  во время каждого Шага Отдыха.

Если рыцарь проводит бой с Культистом и в результате этого боя этот Культист не побежден, но **теряет хотя бы 1 **, то он получает +1 .

Если рыцарь побеждает Культиста и очищает гекс , то в дополнение к обычным наградам он получает +2  и кладет жетон миссии с карты побежденного Культиста на свой рыцарский лист. Отныне этот рыцарь получает особую способность того Культиста, чей гекс  он очистил (отнеситесь к игровому тексту этой способности так, как если бы выражение "этот культист" было заменено на "этот рыцарь"). Рыцари могут иметь любое количество маленьких жетонов миссии на своих листах. Эти жетоны ни в коем случае нельзя уничтожить, украсть или сбросить.

ОКОНЧАНИЕ МИССИИ

Эта миссия заканчивается, когда последний Культист побежден, **или** когда 3 Культиста все еще обнаруживаются в конце любого раунда, **или** в конце 12-го раунда.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если все 5 Культистов не будут побеждены, **то все рыцари проиграют** игру.

Если рыцари побеждают всех 5 Культистов, **то побеждает тот рыцарь, у которого больше всего .**

Если есть ничья, сравните количество маленьких жетонов миссии на листах претендующих рыцарей – победителем становится рыцарь, у которого есть наибольшее количество этих жетонов.

Если все еще есть ничья, сравните стоимость всех карт снаряжения, принадлежащих претендующим рыцарям. Если есть еще ничья, то все претенденты разделяют победу.