

DOOM THE EXPANSION SET

Перевод: Турчанинов Владитир
(vturchan@inbox.ru)

ТРЕВОГА! ТРЕВОГА! ТРЕВОГА!

Всему персоналу UAC соблюдать осторожность. Обнаружен новый прорыв захватчиков. Ранее неизвестные захватчики обладают мощными способностями, и персонал должен быть чрезвычайно осторожен с ними. Мы собрали следующую информацию о новых типах захватчиков.



Условное Определение вида: Зомби-коммандос

Эти захватчики являются работниками UAC, подвергшимися какому-то воздействию. Они так же медлительны, как обычные зомби, и их даже чуть проще убить. Однако будьте осторожны, т.к. они могут стрелять из оружия.



Условное Определение вида: Ревенант

Эти захватчики могут стрелять из своих наплечных ракетниц из-за углов. К счастью, выпущенные ими ракеты не очень быстры, и десантники обычно могут успеть от них скрыться.



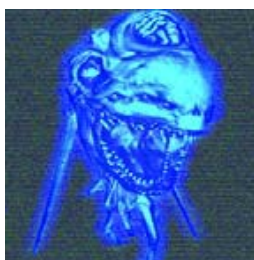
Условное Определение вида: Черуб

В этих маленьких летающих захватчиков очень трудно попасть. Они быстро перемещаются, и десантники должны тщательно прицеливаться, стреляя по ним.



Условное Определение вида: Маггот

Несмотря на то, что убить этих захватчиков легче, чем Демонов, десантники должны стараться не сходить с ними в ближнем бою. Атакуя независимо двумя головами, Маггот может каждой из них нанести тяжелые ранения. Как и Демон, Маггот способен к упреждающим атакам врагов, которые подходят слишком близко.



Условное Определение вида: Какодемон

Эти создания медленно перелетают с места на место, выбрасывая большие огненные шары, способные взрываться с большим радиусом поражения. Какодемонов очень трудно убить, и десантники должны быть очень осторожны, встретив их.



Условное Определение вида: Вагари

Хотя мы и предполагаем, что это существо является менее мощным, чем Кибердемон, его возможности в значительной степени являются загадкой для нас. Однако, по всей видимости, оно обладает способностью телекинеза, поэтому будьте осторожны!

ВАЖНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ!

Весь персонал УАС будет оповещен дополнительно. Наши ученые обнаружили свидетельство наличия мощного инопланетного устройства, которое было использовано для победы над захватчиками тысячи лет назад. Если вы обнаружили местонахождение этого устройства, вы должны захватить его любой ценой!



Описание оружия: Куб души

Это инопланетное оружие, по всей видимости, заряжается жизненной энергией. После зарядки оно стреляет, убивая любого захватчика за одну атаку и забирая у жертвы жизненную энергию для исцеления своего владельца. Получите Куб душ любой ценой. Это устройство может совершить прорыв в нашей борьбе против захватчиков, которого мы так долго ждали.

DOOM EXPANSION SET

Благодарим за покупку расширения к игре DOOM: THE BOARD GAME. Это расширение добавляет к базовой игре множество новых потрясающих возможностей: новые компоненты, новые правила и два совершенно новых режима игры – «битва» (deathmatch) и «захват флага» (capture the flag!).

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Это руководство содержит новые правила для DOOM: THE BOARD GAME. Эти правила состоят из изменений и пояснений к правилам оригинальной игры, абсолютно новых правил расширения, правил для игры в режимах «битвы» и «захвата флага» и набора опциональных правил, известных как «модификации игры» («моды»). Кроме того, в конце руководства вы найдете описание пяти сценариев новой кампании, а также новые карты для режимов «битвы» и «захвата флага».

СОСТАВ

1 Книга правил и сценариев (эта книга)
4 Справочных карты
36 пластиковых миниатюр:
 3 фигурки Десантников с цепными пилами
 3 фигурки Вагари
 3 фигурки Какодемона
 6 фигурок Ревенанта
 6 фигурок Черуба
 3 фигурки Маггота
 12 фигурок Зомби-коммандос
84 Карты:
 66 карт Захватчика
 10 карт Десантников
 5 карт Уровней сложности
 3 карты для замены карт «Осечка»
3 Карты учета снаряжения Десантника
17 Фрагментов карты:
 5 безвоздушных коридоров
 1 безвоздушный поворот
 2 безвоздушных пересечения
 2 безвоздушных тупика
 1 комната

1 пересечение
1 поворот
4 преграды
4 Жетона Шлюзовых камер
4 Подставки для Шлюзовых камер
8 Жетонов Антуража:
 2 Жетона Постаментов для флагов
 4 Жетона Струй огня
 2 Жетона Телепорта
8 Жетонов Ран
6 Жетонов Брони
9 Жетонов Приказов Десантника
10 Жетонов Сторожевых Ботов
34 Жетона Фрагов
6 Жетонов Пунктов Возрождения
6 Жетонов Хода игрока
33 Жетона снаряжения:
 8 Жетонов Оружия
 5 Жетонов Души
 8 Жетонов Кислородных Баллонов
 4 Жетона Невидимости
 4 Жетона Мегасферы
 4 Жетона Берсерка

НОВЫЕ ДЕСАНТНИКИ И КАРТЫ УЧЕТА СНАРЯЖЕНИЯ



Три новые фигурки десантников и Карты учета снаряжения предназначены для использования в режимах «битвы» и «захвата флага». Новые Карты учета снаряжения помечены значком цепной пилы для напоминания о том, что они относятся к фигуркам десантников, держащим в руках это оружие. **Впрочем, это не означает, что новые десантники начинают игру с цепной пилой в инвентаре.** Новые фигурки десантников могут быть также использованы в обычной игре при условии, что у всех игроков будут десантники разных цветов. Во всех сценариях остаётся ограничение в 3 десантника. Однако в режимах игры «битва» и «захват флага» могут участвовать до 6 игроков.

НОВЫЕ ЗАХВАТЧИКИ



Новые фигурки представляют собой новых захватчиков, которые могут быть введены в игру. Каждый новый захватчик, кроме Вагари – королевы пауков, **эквивалентен** одному из базовых захватчиков. До начала игры игрок-захватчик должен выбрать, скольких новых захватчиков он будет использовать (и будет ли их использовать вообще), после чего должен заменить старые фигурки захватчиков на новые. Таблицу эквивалентности захватчиков см. на стр.7.

НОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ КАРТЫ



Помимо нескольких дополнительных фрагментов карты, используемых в новых сценариях, расширение содержит несколько фрагментов карты **безвоздушного пространства**. Это места, подверженные влиянию губительной марсианской атмосферы и требующие наличия баллонов с кислородом для их безопасного прохождения.

ШЛЮЗОВЫЕ КАМЕРЫ



Расширение включает четыре Шлюзовые камеры. Шлюзовые камеры устанавливаются и используются как обычные двери, но имеют две особенности. Во-первых, шлюзовые камеры автоматически закрываются в конце любого хода, в течение которого были открыты. Во-вторых, шлюзовые камеры нельзя уничтожить, даже картой *Таран*.

НОВЫЙ АНТУРАЖ



В дополнение к новому набору телепортаторов расширение содержит два **Постаменты для флагов** для режима «захват флага» и несколько **Струй огня** для применения в любых режимах. Жетоны Постаментов флагов обозначают стартовые позиции флагов в соответствующем режиме игры. Струи Огня представляют собой периодические огненные вспышки. Они безвредны, когда «выключены» (жетоны лежат «выключенной стороной» вверх), но поражают любого, проходящего сквозь них, когда находятся во «включенном» состоянии.

СПРАВОЧНЫЕ КАРТЫ



В начале игры каждый игрок получает справочную карту, в которой перечислены свойства и особенности новых захватчиков и оружия, добавленного в расширение.

НОВЫЕ КАРТЫ ДЕСАНТНИКОВ



Карты Десантников из расширения должны быть замешаны до начала игры в одну колоду с базовыми картами десантников.

НОВЫЕ КАРТЫ ЗАХВАТЧИКОВ



В расширение входит вторая (альтернативная) колода Захватчика. Новая колода содержит тот же набор карт прироста, как и в оригинальной колоде, но при этом содержит множество новых увлекательных карт событий. Игрок-захватчик до начала игры может выбрать, какой из колод (новой **или** оригинальной) он будет играть. Изменить своё решение позже по ходу игры он не вправе. Две колоды не следует смешивать вместе, для предотвращения этого карты новой колоды имеют

другую рубашку.

ЗАМЕНИТЕЛИ КАРТ *ОСЕЧКА*



Эти карты предназначены для замены карт *Осечка* в оригинальной колоде захватчика и содержат изменения, исправляющие игровой баланс. Выбросьте старые карты или просто отложите их в сторону, и замешайте новые карты в старую колоду захватчика.

КАРТЫ УРОВНЕЙ СЛОЖНОСТИ



Эти карты используются в режиме «**Выбор сложности**» (см. стр.15). Они способны изменить сложность игры, сделав победу десантников более простой или, наоборот, более сложной. Это позволяет игрокам «настраивать» игру в соответствии со своими предпочтениями и навыками.

ЖЕТОНЫ ХОДА ИГРОКА



Эти жетоны используются в режиме «**Организованные десантники**» (см. стр.15) или в режиме «захвата флага». Они нужны для того, что отмечать, сделал ли десантник свой ход в данном раунде. У десантников, ещё не выполнивших свой ход, жетон лежит зеленой стороной вверх, у тех, кто уже походил – красной.

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ОРУЖИЯ



Дополнительные жетоны оружия предназначены для использования в режимах «битвы» и «захвата флага». Эти жетоны, вместе с жетонами из базовой игры, формируют 4 полных комплекта жетонов оружия.

Кроме того, добавлено новое мощное оружие – **Куб Душ**, которое никогда не используется в режимах «битвы» и «захвата флага». Куб Душ может быть использован десантниками только после убийства пяти захватчиков (другим оружием), поэтому в игре присутствуют пять жетонов душ, чтобы отмечать количество душ, помещенных в Куб.

ЖЕТОНЫ КИСЛОРОДНЫХ БАЛЛОНОВ



Эти жетоны обозначают кислородные баллоны, которые десантники могут использовать для безопасного прохождения безвоздушных пространств. Они используются лишь в тех сценариях, где есть безвоздушные пространства.

ЖЕТОНЫ ПРОЧЕГО НОВОГО СНАРЯЖЕНИЯ



Новые жетоны Берсерка призваны заменить аналогичные жетоны из базовой игры, поскольку те имели ошибочное изображение на одной из сторон (не было сделано затемнение).

Кроме того, добавлены два новых типа снаряжения: **невидимость** и **мегасфера**. Невидимость делает десантника временно неуязвимым для атак, а мегасфера даёт очень мощные способности по исцелению. Эти новые жетоны используются только в режимах «битвы» и «захвата флага».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ БРОНИ, РАНЕНИЙ И ПРИКАЗОВ



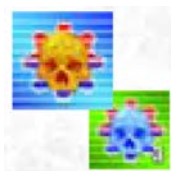
Эти жетоны добавлены для того, чтобы их хватало для шестерых игроков в режимах «битвы» и «захвата флага».

ЖЕТОНЫ СТОРОЖЕВЫХ БОТОВ



В новых сценариях, представленных в данном руководстве, у десантников появляются новые мощные союзники – сторожевые боты. Эти маленькие роботы оснащены мощным оружием и запрограммированы, будучи активированными, защищать десантников.

ЖЕТОНЫ ФРАГОВ



Игроки используют эти жетоны, чтобы вести счёт в режимах «битвы» и «захвата флага». Жетоны фрагов с цифрой «3» стоят трех обычных жетонов и добавлены для того, чтобы ни при каких обстоятельствах не было нехватки в данных жетонах.

ЖЕТОНЫ ПУНКТОВ ВОЗРОЖДЕНИЯ



Эти жетоны используются в режиме «битвы» для обозначения разрешенных точек возрождения для десантников. Числа на Пунктах возрождения используются при случайном выборе места появления десантника.

ИЗМЕНЕНИЯ И ПОЯСНЕНИЯ К ОРИГИНАЛЬНЫМ ПРАВИЛАМ

Пожалуйста, учитывайте следующие изменения и пояснения.

ИЗМЕНЕНИЕ НАБОРА КАРТ ЗАХВАТЧИКА

Игрок-захватчик теперь должен брать две карты каждый ход, независимо от количества десантников, участвующих в игре.

АТАКА ПО ЗАНИМАЕМОЙ ЗОНЕ

Персонажи не могут атаковать, если занимают ту же зону, что и другой персонаж (как, например, в случае, когда десантник с картой *Разведчик* проходит «сквозь» вражеские фигурки). Это правило помогает избежать некоторых запутанных ситуаций.

СМЕНА БРОНИ ВО ВРЕМЯ КАМПАНИИ

Десантники могут увеличить свой базовый уровень брони между этапами только раз за кампанию.

ЗАМЕНИТЕЛИ КАРТ *ОСЕЧКА*



Новые карты *Осечка* предназначены для замены аналогичных карт из оригинальной колоды. Просто выбросьте старые карты и замешайте новые карты в колоду. Новые карты *Осечка* менее сильны, они позволяют десанникам использовать любое оружие как минимум один раз после того, как оно найдено.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ ДЕСАНТНИКОВ

Десантники владеют своими картами десантников на протяжении всей игры и могут пользоваться ими так часто, как это позволяют свойства этих карт. Они никогда не сбрасываются после применения.

ПОЯСНЕНИЯ К ВЫХОДУ С ИГРОВОГО ПОЛЯ

В случае, когда целью десантников является, к примеру, «сбежать через красный шлюз», это означает, что для победы сквозь этот шлюз должны пройти все десантники. Как только десантник покидает игровое поле таким образом, он уже не может вернуться обратно, чтобы помочь своим товарищам, оставшимся на поле.

ПОЯСНЕНИЯ К АТАКАМ С РАССЕИВАНИЕМ

При проведении атаки с рассеиванием по пустой зоне, бросок кубика не производится, поэтому боезапас не расходуется. Однако возможна ситуация, при которой за одну атаку с рассеиванием расходуется более одного жетона боезапаса (поскольку при каждом броске кубиков атаки возможен расход боезапаса).

Линия обзора определяется сразу перед броском кубиков. То есть, можно убить одного захватчика и перевести атаку в зону, которая ранее блокировалась мертвым захватчиком.

Наконец, **при атаке крупного захватчика** с помощью оружия с рассеиванием можно указать его целью **несколько раз** за одно и то же “действие атаки”. Единственное ограничение – атака не может быть направлена несколько раз на одну и ту же **зону**.

Другие часто задаваемые вопросы по игре DOOM: THE BOARD GAME – в FAQ на сайте www.fantasyflightgames.com.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел содержит правила для новых игровых элементов, включенных в расширение.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Для правильного использования новых игровых элементов учтите следующие изменения во время подготовки игры:

Выбор колоды захватчика: Игрок-захватчик должен выбрать, использует ли он новую колоду захватчика или колоду из базовой игры. Новая колода состоит из того же набора карт прироста, как и оригинальная колода, но при этом содержит множество новых увлекательных карт событий. Неиспользуемая колода захватчика должна быть возвращена в коробку до начала игры.

Новые карты десантников: Перед первой игрой с расширением не забудьте замешать новые карты десантников в общую колоду с картами десантников из базовой игры

Выбор захватчиков: Несмотря на то, что у игрока-захватчика теперь больше выбор типов захватчиков, их количество по большому счёту остаётся прежним. Игрок-захватчик должен до игры определить, какой набор захватчиков будет использоваться. Для этого он выполняет следующие шаги:

1. Нужно взять все фигурки из базовой игры DOOM: THE BOARD GAME и добавить три фигурки Вагари из расширения.
2. Далее нужно удалить все фигурки, которые не используются, если в игре принимают участие меньше трех десантников (например, если играют только красный и зеленый десантники, удаляются все синие фигурки). Удаленные фигурки возвращаются в коробку.
3. Наконец, можно заменить любые фигурки базовой игры DOOM: THE BOARD GAME на **такое же количество эквивалентных фигурок того же цвета** из расширения. Все неиспользуемые фигурки отправляются в коробку. Полный список эквивалентных захватчиков приводится ниже.

***Пример:** Игрок-захватчик может заменить двух своих красных Зомби двумя красными Зомби-коммандос, по одному Бесу каждого цвета Ревенантами, а двух Манкубов каждого цвета – Какодемонами.*

ЭКВИВАЛЕНТНЫЕ ЗАХВАТЧИКИ

Новые захватчики, включенные в расширение, беспрепятственно интегрируются в оригинальную игру без необходимости изменения карт прироста или существующих сценариев. Каждый из новых захватчиков (кроме Вагари) является «**эквивалентным**» для одного из базовых захватчиков. В начале игры Игрок-захватчик может заменить некоторые фигуры старых захватчиков на этих новых (см. выше «**Изменения в подготовке к игре**»).

Полный список эквивалентных захватчиков:

- **Зомби-коммандос** эквивалентны **Зомби**.
- **Черубы** эквивалентны **Трайтам**.
- **Ревенанты** эквивалентны **Бесам**.

- **Магготы** эквивалентны **Демонам**.
- **Какодемоны** эквивалентны **Манкубам**.

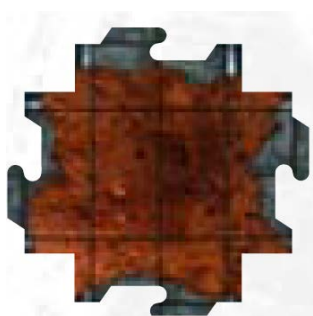
Во время игры новые захватчики могут прирастать и появляться на карте в тех же ситуациях, в которых могли это сделать их эквиваленты.

Пример 1: По сценарию на карте появляется красный Демон. Магготы эквивалентны Демонам, поэтому Игрок-захватчик может выставить красного Маггота вместо Демона.

Пример 2: Игрок-захватчик играет карту прироста с Бесом и Зомби. Он решает разместить на поле Зомби, а вместо Беса выбирает Ревенанта.

В режиме кампании Зомби-коммандос, Черуб, Ревенант приносят по одному очку за голову, Магготы и Какодемоны – по два, а Вагари стоит четырех очков.

БЕЗВОЗДУШНОЕ ПРОСТРАНСТВО



В данном расширении появляются **безвоздушные пространства** - места на карте, которые подвержены влиянию губительной марсианской атмосферы. Десантникам необходимы **жетоны Кислородных баллонов** для безопасного прохождения этих мест. На захватчиков безвоздушное пространство не оказывает воздействия. **Каждый раз, когда десантник заканчивает свой ход в зоне безвоздушного пространства, он должен либо сбросить один жетон кислородного баллона, либо получить две раны вне зависимости от брони.**

ШЛЮЗОВЫЕ КАМЕРЫ



Шлюзовые камеры – это автоматические двери, отделяющие безвоздушное пространство от прочих частей карты для предотвращения потери воздуха. Шлюзовые камеры идентичны обычным дверям, кроме следующих особенностей:

1. Открытая Шлюзовая камера автоматически закрывается в конце того хода, когда она была открыта (для предотвращения потери воздуха, необходимого для дыхания). Десантник с картой *Инженер* не может этому препятствовать, а любой большой захватчик, блокирующий закрытие шлюзовой камеры, автоматически погибает и убирается с поля при закрытии Шлюзовой камеры (захватчик раздавлен тяжелыми дверьми Шлюзовой камеры).
2. Шлюзовые камеры невозможно уничтожить. Даже карта захватчика *Таран* не может убрать Шлюзовую камеру с игрового поля.

КУБ ДУШ



Куб Душ – уникальное и мощное инопланетное оружие, которое десантники могут отыскать, отыгрывая сценарии из данного руководства. Есть несколько специальных правил, связанных с ним:

1. Десантник, владеющий Кубом Душ, получает по одному Жетону Душ за каждого захватчика, убитого им с помощью оружия, отличного от Куба Душ. У десантника не может быть одновременно больше пяти Жетонов Душ. Все собранные Жетоны Душ сбрасываются, если Куб Душ передаётся другому десантнику или бросается.



2. Десантник, владеющий Кубом Душ, может провести атаку с его помощью только сбросив пять собранных Жетонов Душ.

3. Куб Душ обладают способностью «**Опустошения души**». Она позволяет делать следующее: при атаке с помощью Куба десантник целится в любую зону, которую видит при проведении линии обзора на расстояние восьми зон от него. Затем десантник бросает красный кубик. Любой результат, кроме промаха, приводит к **автоматической смерти** фигуры, располагаемой в зоне, по которой проводилась атака, **независимо от ран и брони**. Каждый раз, когда с помощью Куба проведена атака и убита как минимум одна вражеская фигура, десантник может излечить три свои раны.

СТОРОЖЕВЫЕ БОТЫ



Сторожевые боты - маленькие роботы, оснащенные встроенным мощным оружием. Они запрограммированы после активации защищать персонал УАС. Их способности перечислены в Справочных картах.



Активация: Изначально сторожевые боты находятся на карте в **дезактивированном** состоянии. В этом состоянии они не могут ничего делать и **не получают повреждений**. Дезактивированный бот при движении или атаке через занимаемую им зону рассматривается как вражеская фигура.

Десантник может **активировать** или дезактивировать сторожевого бота, подойдя к нему вплотную и потратив два очка движения. После активации бота десанником замените жетон бота жетоном активированного сторожевого бота того же цвета, что и активировавший его десантник. Этот десантник теперь контролирует активированного сторожевого бота, управляя его движением и атаками. Активированные сторожевые боты рассматриваются как обычные дружественные к десанникам фигурки. Десантник может иметь не более двух активированных сторожевых ботов под своим контролем одновременно. Однажды активированный сторожевой бот остаётся на игровом поле до своего уничтожения.

Движение и атака: Активированный сторожевой бот получает ход всякий раз после хода контролирующего его десантника. Если десантник контролирует двух сторожевых ботов, он сам выбирает порядок, в котором они будут действовать. Сторожевой бот **проходит до четырех зон и может провести одну атаку** за ход, как десантник в *Наступлении*. Сторожевые боты блокируют линию обзора, а во всем остальном рассматриваются как фигурки десантников, за исключением того, что **захватчики могут прирастать в пределах линии обзора сторожевых ботов**. Однако, сторожевые боты, как и десантники, получают способности *Меткость* и *Убойность*, находясь в пределах трех зон от *Офицера*.

Получение ран: Если сторожевой бот ранен, поместите жетон раны на него, так же как это делается с фигурками захватчика. Когда количество ран у сторожевого бота достигает его предела ранений, он разрушается и убирается с игрового поля. **Сторожевые боты не могут быть вылечены никакими способами, если только сценарий специально не оговаривает обратное.**

Ограничения движения: Сторожевые боты не могут выполнять никаких специальных действий, **кроме** прохождения через телепорты. Таким образом, они не могут подбирать снаряжение, активировать других сторожевых ботов, открывать или закрывать двери и т.д. Жетоны приказов десантников так же не могут быть положены на ботов.

СТРУИ ОГНЯ



Струи огня обозначают препятствия, наносящие повреждения... но не всегда. Жетон Струи огня имеет две стороны – «включено» и «выключено». При подготовке к игре разместите Струи огня именно так, как это предписано сценарием (в положении «включено» или «выключено»). В конце каждого раунда переверните все жетоны Струй

огня. Таким образом, все включенные Струи огня станут выключенными и наоборот. Фигура получает одну рану (независимо от брони), если:

1. Входит в зону с включенной Струей огня
2. Выходит из зоны с включенной Струей огня
3. Заканчивает ход в зоне с включенной Струей огня
4. Находится в зоне с выключенной Струей огня в момент её включения

Пример 1: Десантник входит и выходит из зоны с включенной Струей огня за один и тот же ход. Он получает одну рану при входе в эту зону и ещё одну при выходе из неё.

Пример 2: Десантник заканчивает ход в зоне с выключенной Струей огня. В конце раунда Струя включается, и десантник получает одну рану. В свой следующий ход, он выходит из зоны, получая ещё одну рану.

СНАРЯЖЕНИЕ

В данном расширении появляются следующие новые типы жетонов снаряжения.

КИСЛОРОДНЫЕ БАЛЛОНЫ



Кислородные баллоны используются для безопасного прохода безвоздушных пространств. Каждый раз, когда десантник заканчивает свой ход в зоне безвоздушного пространства, он должен либо сбросить жетон кислородного баллона, либо получить две раны, независимо от брони. Жетоны кислородных баллонов могут передаваться другим десантникам так же, как жетоны оружия.

НЕВИДИМОСТЬ



Этот жетон обозначает устройство, делающее десантника невидимым. Когда десантник подбирает жетон Невидимости, он тут же должен положить его на свою карту учета снаряжения затемненной стороной вверх. Владеющий жетоном невидимости десантник **не может быть выбран в качестве цели или подвергнуться какой-либо атаке (включая взрывы)**, однако он подвержен влиянию агрессивных препятствий, безвоздушного пространства и других не связанных с атакой повреждений. Как и жетон Берсерка, эффект невидимости быстро заканчивается. В конце **следующего** хода десантника жетон переворачивается наполовину затемненной стороной вверх. Затем в конце **следующего** хода жетон невидимости сбрасывается. Если десантник становится фрагом, он должен немедленно сбросить жетон невидимости.

МЕГАСФЕРА



Этот жетон обозначает мощное исцеляющее устройство, способное на некоторое время увеличивать сопротивляемость десантников к повреждениям. Если десантник подбирает Мегасферу, он тут же **восстанавливает полностью** своё здоровье, а его **верхний предел ранений увеличивается на две раны**. Т.е., если у данного десантника был верхний предел в восемь ранений, после получения Мегасферы верхний предел ранений будет равен десяти. Поместите Мегасферу рядом с своей картой учета снаряжения, как напоминание об увеличении верхнего предела ранений. Если десантник становится фрагом, сбросьте Мегасферу и верните предел ранений десантника к обычному значению.

ПРАВИЛА РЕЖИМА "БИТВЫ"

Режим «битвы» - специальный вариант игры без Игрока-захватчика. Вместо этого десантники атакуют друг друга, набирая «фраги» за каждое убийство. Победителем объявляется десантник, первым набравший определенное количество фрагов, или набравший наибольшее число фрагов к моменту срабатывания таймера. В игре в режиме «битвы» могут участвовать до 6 человек. Следуйте указанным ниже шагам для подготовки к игре в режиме «битвы»:

1. ВЫБОР СЦЕНАРИЯ БИТВЫ И ПОБЕДНОГО КОЛИЧЕСТВА ФРАГОВ

Игроки выбирают одну из трех карт для битвы (см. стр. 18–20). Затем они договариваются о количестве фрагов, необходимых для победы. Для справки: игра до трех фрагов – короткая игра, до пяти – средняя по продолжительности, до семи – долгая. Впрочем, по желанию может быть выбран любой иной предел фрагов.

2. СБОРКА ИГРОВОГО ПОЛЯ И ПУЛА ПРЕДМЕТОВ

Во-первых, игроки формируют пул предметов. Просмотрите карту, чтобы определить, какие предметы на ней могут быть доступны. Если игроков от двух до четырех, возьмите по три жетона каждого снаряжения, найденного на карте, и поместите в кучку рядом с картой. Если игроков от пяти до шести, используйте по четыре жетона каждого снаряжения. Сформированная таким образом кучка является пулом предметов.

Исключение: Жетоны Аптечек не входят в пул предметов, т.к. они не подбираются во время игры. Просто разместите жетоны аптечек, как указано на карте.

Затем игроки собирают игровое поле, как это показано на одной из карт на стр. 18–20. В отличие от обычных сценариев, карта со всеми жетонами снаряжения открыта полностью с самого начала. Жетоны снаряжения, которые нужно поместить при постройке поля на карту, берутся из пула предметов. Таким образом, если участвуют шесть игроков, и две цепные пилы размещены на игровом поле, после постройки карты в пуле предметов должно остаться ещё две пилы.

3. ПОДГОТОВКА СНАРЯЖЕНИЯ ДЕСАНТНИКОВ

Каждый десантник получает карту учета снаряжения и соответствующую фигурку десантника (помните, что карты снаряжения со значками цепной пилы отвечают фигуркам десантников с цепными пилами). Также каждый десантник получает пять Жетонов Ран и два Жетона Брони, помещая их на карту снаряжения. Фигурки захватчиков не используются в режиме битвы и должны быть возвращены в коробку.

Исключение: Если в игре участвуют два или три игрока, каждый из них управляет двумя десантниками.

4. РАЗДАЧА СТАРТОВЫХ КАРТ ДЕСАНТНИКОВ

Удалите из колоды десантников следующие карты: *Диверсант (Careful)*, *Следопыт (Danger Sense)*, *Киллер (Efficient Killer)*, *Проньра (Lithe)*, *Провидец (Prepared)*, *Разведчик (Recon)*, *Скаут (Scout)* и *Инженер (Tech Op)*. Перетасуйте колоду и раздайте по две карты каждому десантнику. Игроки должны посмотреть эти карты и выбрать по одной из них, сбрасывая остальные. После того, как каждый выберет карту, все одновременно вскрывают свои карты десантников.

5. РАССТАНОВКА ДЕСАНТНИКОВ И ПОДГОТОВКА ТАЙМЕРА

Случайным образом выберите игрока, который первым разместит на поле своего десантника. Разместить его можно на одном из Жетонов Пункта возрождения по выбору игрока. Затем игрок, сидящий **справа** от него, помещает фигуру своего десантника на любой **незанятый** Пункт возрождения. Это продолжается, пока все игроки не поместят своих десантников на игровое поле. Затем возьмите любую из колод захватчика (не имеет

значения какую) и поместите лицом вниз рядом с картой. Она будет использоваться в качестве таймера и, как и прежде, для учета разброса. Теперь можно начинать игру. Первым ходит игрок, **последним поставивший своего десантника**. Далее ход передаются игроку **слева** (таким образом, игрок, первым разместивший своего десантника будет ходить последним).

ТЕЧЕНИЕ РАУНДА

Раунд протекает так же, как и при обычной игре, за исключением того, что нет Игрока-захватчика, но может быть до шести Игроков-десантников, и раунд продолжается, пока не походит каждый из них.

Исключение: При игре вдвоём или втроём, за раунд делается два игровых круга, во время которых каждый игрок выполняет ход одним из своих десантников (по своему выбору, но при этом за раунд каждый десантник может ходить лишь однажды). Если хотите, можете использовать Жетоны Хода игрока, чтобы помечать тех десантников, которые уже ходили в текущем раунде.

В конце **каждого раунда** сбросьте **две карты** сверху колоды захватчика, используемой при этом в качестве таймера. Если из колоды сброшена последняя карта, игра немедленно прекращается (см. ниже «**Окончание игры**»).

ХОДЫ ДЕСАНТНИКОВ

Ход десантника точно такой же, как в обычной игре. Десантник может выполнить одно из действий: **Бросок, Отстрел, Наступление и Готовность**.

ДВИЖЕНИЕ И АТАКА

Движение и атака работают в основном так же, как в обычной игре, за исключением того, конечно, что **фигурки других десантников теперь являются вражескими**. Кроме того, в режиме битвы не используются боеприпасы. Вместо этого, при выпадении на кубике значка пули, сбросьте **Жетон Оружия**, с помощью которого проводилась атака (см. ниже «**Снаряжение**»), если только данное оружие не имеет бесконечный боезапас.

ПРИКАЗЫ ДЕСАНТНИКОВ

Приказы **Прицеливания, Уклонения и Лечения** остаются неизменными. Приказы **Засады** могут теперь применяться во время ходов других десантников. Приказ Засады может прервать ход другого десантника в любой момент, как и в обычной игре. В случае, если два Приказа Засады выходят одновременно, первым играется тот, что отдан ранее.

СНАРЯЖЕНИЕ

Подбирая жетоны снаряжения, десантники не убирают их с игрового поля. Вместо этого, они берут соответствующий жетон из пула предметов, **если это возможно**. Ни один из десантников никогда не может иметь при себе более одного Жетона снаряжения каждого типа.

Исключение: Как отмечалось в шаге 2 инструкций по подготовке к игре в режиме битвы, в пуле предметов нет Жетонов Аптечек. Вместо этого, находящиеся на поле Жетоны Аптечек при вхождении в зону с ними просто восстанавливают здоровье десантника до полного.

Жетоны Боезапаса не используются в режиме битвы. Вместо этого, если боезапас израсходован, Жетон использованного при этом оружия сбрасывается, **если только оружие не имеет бесконечный боезапас**, как, например, цепная пила.

ФРАГИ



Если десантник становится флагом в результате атаки или вследствие телефрага, игрок, сделавший флаг получает один Жетон Фрагов.

Если при этом он достиг установленного победного количества флагов, игра немедленно заканчивается, а этот игрок объявляется победителем.

Если игрок берет под свой контроль более одного десантника, он получает Жетоны Фрагов за все свои флаги. Поэтому, при игре, в которой игроки берут под контроль нескольких десантников, возможно, возникнет желание увеличить победный предел флагов.

Если игрок выполняет некое действие, в результате которого его десантник сам становится флагом (например, взрывает себя при разбросе или проходит через агрессивные препятствия), он теряет один Жетон Фрагов. Если при этом число флагов становится отрицательным, необходимо сделать какую-либо пометку об этом.

Десантник-флаг убирается с игрового поля и возвращается к своему стартовому состоянию, теряя всё подобранное оружие, броню и другое снаряжение. Если десантник становится флагом во время своего хода, ход немедленно заканчивается.

ВОЗРОЖДЕНИЕ



В начале своего следующего хода десантник-флаг возрождается. При этом, в-первых, нужно убедиться, что он сбросил снаряжение до стартового состояния. Затем следует бросить один зеленый кубик и посмотреть на выпавшее значение дистанции. Поместить своего десантника можно только на **незанятый** Пункт возрождения, на котором указано то же число, что и выпало на кубике. Если все подходящие Пункты возрождения заняты десанниками, можно сделать телефлаг любого из них. В отличие от обычного телефрага десантник не получает при этом очко за флаг. После того, как фигурка десантника вернулась на игровое поле в один из подходящих Пунктов возрождения, игрок продолжает свой ход как обычно.

ХРАНИЛИЩА И КЛЮЧИ

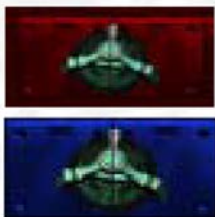
Определенные области на каждой из карт режима битвы, называемые **хранилища**, закрыты с помощью шлюзов. Эти шлюзы не могут быть открыты обычным образом. Вместо этого, игрок, владеющий подходящим ключом, просто может пройти через такую дверь, как будто её нет. Однако ключ сразу же возвращается на своё исходное место на игровом поле в конце хода десантника, использовавшего его. Если десантник при этом всё ещё находится в хранилище, он немедленно становится флагом и теряет одно очко флагов. Это правило не даёт десанникам возможности прятаться в хранилищах. Если десантник, владеющий ключом, становится флагом, ключ немедленно возвращается на своё исходное место.

КОНЕЦ ИГРЫ

Битва заканчивается, когда один из игроков достиг победного количества флагов или была сброшена последняя карта из колоды Захватчика.

Если колода Захватчика опустела, победителем объявляется игрок с наибольшим на данный момент времени количеством флагов (если таких будет несколько, они все объявляются победителями).

РЕЖИМ "ЗАХВАТ ФЛАГА"



«Захват флага» является командным вариантом режима «битвы», в котором две команды десантников пытаются похитить друг у друга командные флаги и доставить их на базу. Этот вариант играется так же, как и «битва» со следующими отличиями:

1. Используются специальные карты (см. стр. 21–22). На каждой карте находятся два штаба (синий и красный), каждый из которых содержит постамент для флага. Жетон Флага каждой из команд в начале игры находится на своём постаменте. Постаменты и Жетоны Флагов не мешают движению и не блокируют линию обзора.
2. Независимо от количества игроков всегда используются все шесть десантников. Трое с дробовиками составляют одну команду, три фигурки с цепными пилами – другую. Игроки должны между собой решить, кто какими десанниками управляет (один и тот же игрок не может управлять десанниками из разных команд). В начале игры случайно выбирается команда, которая будет ходить первой. Первая команда размещает одного из своих десантников внутри своего штаба. Затем команды по очереди размещают остальных десантников.
3. Игру начинает команда, первой разместившая десантника. Они выбирают одного десантника, который будет совершать ход. Когда этот десантник походит, другая команда выбирает одного десантника для своего хода и так далее, пока не походят все шесть десантников. Для того, что быть различить десантников, которые уже ходили в данном раунде, от тех, кто не ходил, используйте Жетоны Хода игрока (красный показывает, что десантник уже ходил; зеленый – что ещё нет).
4. Фраги не считаются. Вместо этого команда, у которой на постаменте одновременно находятся оба флага, немедленно получает одно победное очко (см. ниже «**Перенос флага**») и забирает один Жетон Фрагов, чтобы учесть это. Первая команда, набравшая определенное по договоренности число победных очков, объявляется победителем. В случае срабатывания таймера, победителем становится команда, лидирующая по очкам. При ничьей после срабатывания таймера игра продолжается до одного победного очка.
5. Десантник-фраг лишается своего следующего хода (убирается с игрового поля и сбрасывает своё снаряжение до начального уровня, как в режиме битвы). Во время возрождения десантники могут быть выставлены в любой свободной зоне внутри своего штаба (синяя или красная области на карте). Кроме пропуска хода нет никаких дополнительных наказаний за флаг ни для игрока, ни для его команды.

ПЕРЕНОС ФЛАГА



Десантник, находящийся в зоне постамента вражеского флага, может взять Жетон вражеского флага так же, как он берет другие Жетоны снабжения. Затем десантник должен попытаться донести флаг на постамент в своем штабе. **Если оба флага одновременно находятся на одном постаменте, команда получает одно победное очко, а флаги немедленно возвращаются каждый на свой постамент.** Десантник, несущий флаг, не может передать его другому десантнику.

Если десантник, несущий флаг, становится фрагм, он бросает флаг в той зоне, где был убит. Если после этого флаг будет подобран десанником вражеской команды, тот сможет продолжить попытку доставки флага на свою базу. Если же флаг подберет свой десантник, флаг немедленно возвращается на свой постамент.

МОДИФИКАЦИИ ИГРЫ (МОДЫ)

Модификациями называются опциональные правила, о которых игроки могут договориться перед началом игры. Рядом с названием каждого мода указаны метки, которые означают следующее:

- ♦ - может применяться для обычной игры по сценариям
- ✖ - может применяться для режима «битвы»
- 🏴 - может применяться для режима «захвата флага»
- 👍 - выбор разработчиков!

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ МОДЫ ДЛЯ ИГРЫ ПО СЦЕНАРИЯМ

Эти моды могут значительно повысить удовольствие от игры в DOOM: THE BOARD GAME и являются крайне рекомендуемыми разработчиками.

ВЫБОР СЛОЖНОСТИ [♦, 👍]

Некоторые игроки могут посчитать базовые правила DOOM: THE BOARD GAME слишком сложными для десантников или для захватчиков. Этот мод позволяет игрокам подбирать сложность по своему вкусу.

После шага 2 Подготовки к Игре выберите одну из пяти карт сложности и положите лицом вверх рядом с игровым полем. Правила, приведенные на этой карте, имеют эффект на протяжении всей игры.

Если игроки хотят сделать игру проще для десантников, они могут выбрать «Молод, чтобы умирать!» или «Эй, не так грубо!».

Если игроки хотят сделать игру за десантников сложнее они могут выбрать «Сверхжестокость» или «Кошмар».

ОРГАНИЗОВАННЫЕ ДЕСАНТНИКИ [♦, 👍]

Вместо того чтобы выполнять каждый раунд свои ходы по установленной очереди, десантники каждый раз могут выбирать свой порядок хода. В начале игры каждый десантник получает Жетона Хода игрока и помещает его рядом с Картой снаряжения зеленой стороной вверх. Во время хода десантников игроки выбирают одного из десантников с зеленым Жетоном Хода игрока. Этот десантник производит ход и переворачивает свой Жетон Хода красной стороной вверх. После того как все десантники походили, и все их Жетоны Хода перевернулись красной стороной вверх, начинается ход Игрока-захватчика. После этого все игроки-десантники переворачивают свои Жетоны Хода обратно зеленой стороной вверх, и начинается новый раунд.

СТАНДАРТНОЕ ОБУЧЕНИЕ [♦, 👍]

Независимо от количества игроков-десантников реально участвующих в игре, десантники получают снаряжение так, как будто игроков двое. Это означает, что каждый десантник получает три карты десантника, три жетона патронов, девять жетонов ран и два жетона брони.

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ [♦, 👍]

В начале игры десантники получают по одной дополнительной карте десантника, затем должны сбросить по одной любой карте десантника.

ОСНАЩЕННЫЕ [♦, 👍]

Помещая Жетон Оружия на карту, положите в ту же зону один Жетон Боезапаса, используемого данным оружием. Оружие с бесконечным боезапасом кладется без Жетона Боезапаса. Используйте данную модификацию в сценариях с нехваткой боезапаса.

СУПЕР-ДРОБОВИК [♦, ☠, ♠, ♣]

Все дробовики вместо Рассеивания получают способность Отбрасывания.

БЕСКОНЕЧНЫЙ ПИСТОЛЕТ [♦, ☠, ♠, ♣]

Пистолеты имеют бесконечный боезапас и не тратят патроны.

МОДЫ ДЛЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РЕЖИМОВ

Эти моды разработаны специально для режимов «битвы» и «захвата флага»..

ТЕХАССКИЙ ХОПДЕМ [☠, ♠, ♣]

Десантники не получают в начале игры карт десантника. Вместо этого одна карта десантника открывается и кладется на середину стола, и все десантники получают способности, указанные на этой карте. Например, если открыта карта *Спецназовец*, все десантники получают способность *Спецназовец*.

ИГРА В НАПЕРСТКИ [♠, ♣]

Десантники не получают в начале игры карт десантника. Вместо этого поставьте по одной фигурке Беса каждого цвета рядом с игровым полем, а потом положите к каждой из фигурок лицом вверх по одной карте десантника. Каждый десантник получает способность, указанную на карте, лежащей рядом с Бесом одного с ним цвета. Т.е., если карта *Спецназовец* сдана красному Бесу, два красных десантника получают способность *Спецназовец*.

БЫСТРЫЙ ТАЙМЕР [☠, ♠]

Колода таймера уменьшается быстрее, чем при стандартной битве или захвате флага. Сбросьте три карты из колоды захватчика в конце каждого раунда. Когда последняя карта сброшена, игра немедленно заканчивается.

МЕДЛЕННЫЙ ТАЙМЕР [☠, ♠]

Колода таймера уменьшается медленнее, чем при стандартной битве или захвате флага. Сбросьте одну карту из колоды захватчика в конце каждого раунда. Когда последняя карта сброшена, игра немедленно заканчивается.

БЕЗ ТАЙМЕРА [☠, ♠]

Колода таймера не уменьшается в этом варианте битвы или захвата флага. Не сбрасывайте карты из колоды захватчика в конце каждого раунда. Если последняя карта сброшена из колоды для проверки разброса, перемешайте сброшенные карты и сформируйте новую колоду.

ДРУГИЕ МОДЫ

Эти моды, возможно, покажутся некоторым игрокам слишком безумными, но найдутся и те, кто их оценит.

ВОИН С ЦЕПНОЙ ПИЛОЙ [♦, ☠, ♠, ♣]

Все десантники начинают игру с цепными пилами. При игре в режиме кампании цепные пилы никогда не могут сломаться. Кроме того, в режимах битвы и захвата флага цепные пилы никогда не могут быть потеряны вследствие расхода боезапаса.

СЛАВЬ КОРОЛЯ, ДЕТНА! [♦, ☠, ♣, ♠]

Все десантники начинают игру с цепными пилами и дробовиками. При игре в режиме кампании цепные пилы никогда не могут сломаться. Кроме того, в режимах битвы и захвата флага это оружие никогда не может быть потеряно вследствие расхода боезапаса. При использовании данного мода для максимального эффекта бойни крайне желательно также использовать мод «Супер-дробовик» (см.выше).

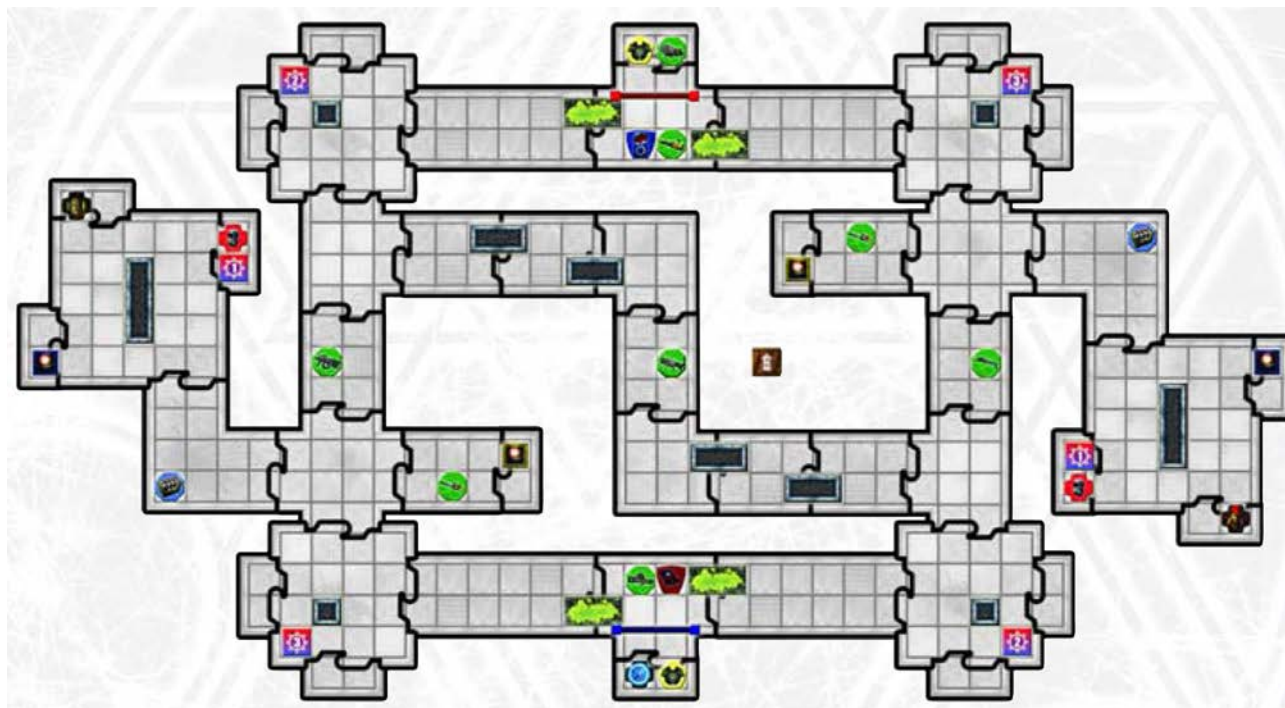
СПЕЦПОДГОТОВКА [♦, ☠, ♣]

Вместо случайной раздачи карт десантника, каждый десантник получает колоду карт и выбирает карты для себя. Начиная с первого игрока и продолжая против часовой стрелки, каждый игрок-десантник выбирает одну карту из колоды десантников. Это продолжается, пока у всех игроков не окажется требуемое количество карт десантников.

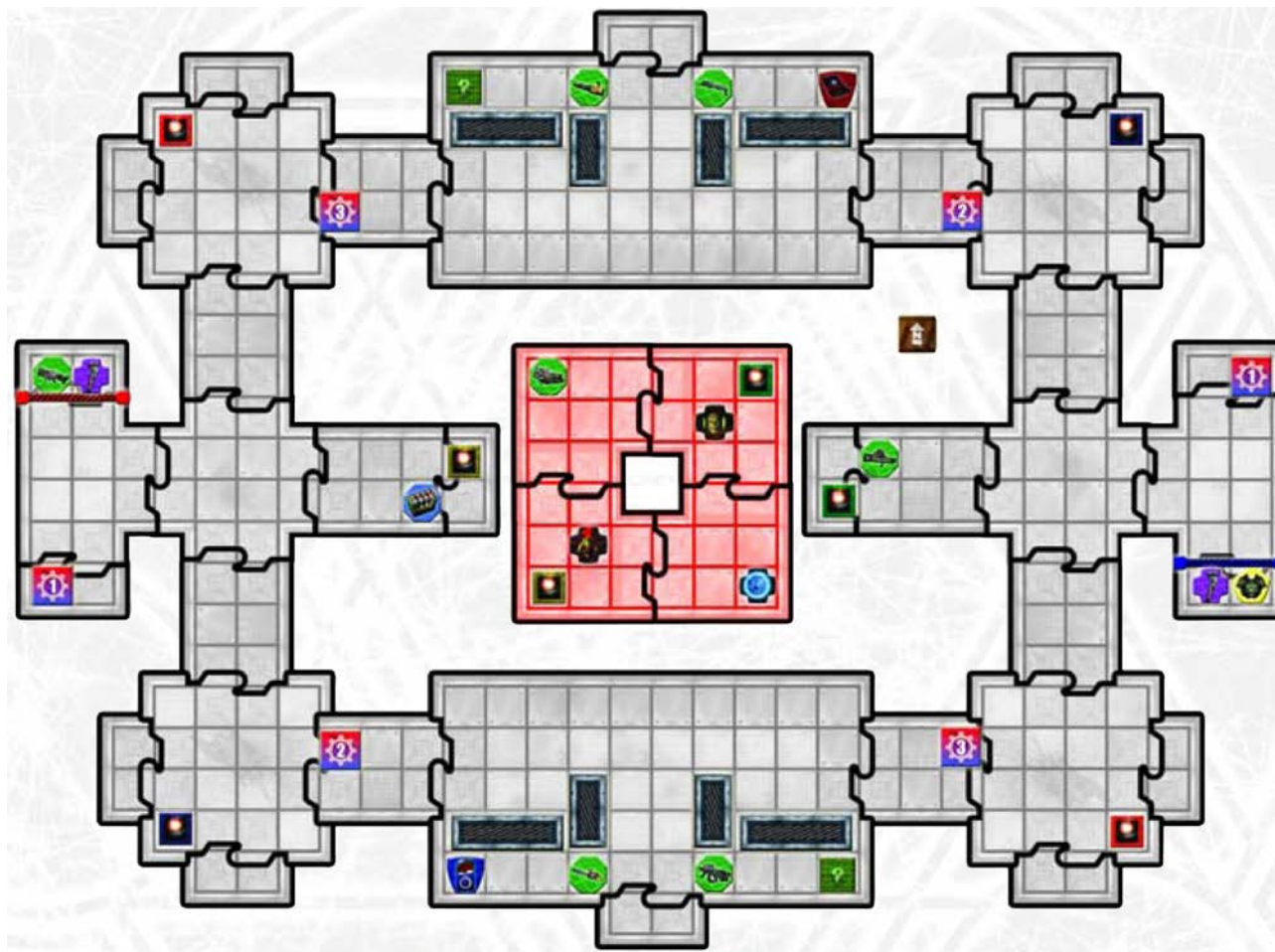
ТАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА [♦, ☠, ♣]

Десантники могут обмениваться картами десантников друг с другом до начала игры. Десантники могут совершать любые обмены с любыми другими десанниками, лишь бы в итоге у всех десантников оказалось требуемое количество карт десантников.

КАРТА БИТВЫ 1: ПИСТ КЛЕВЕРА

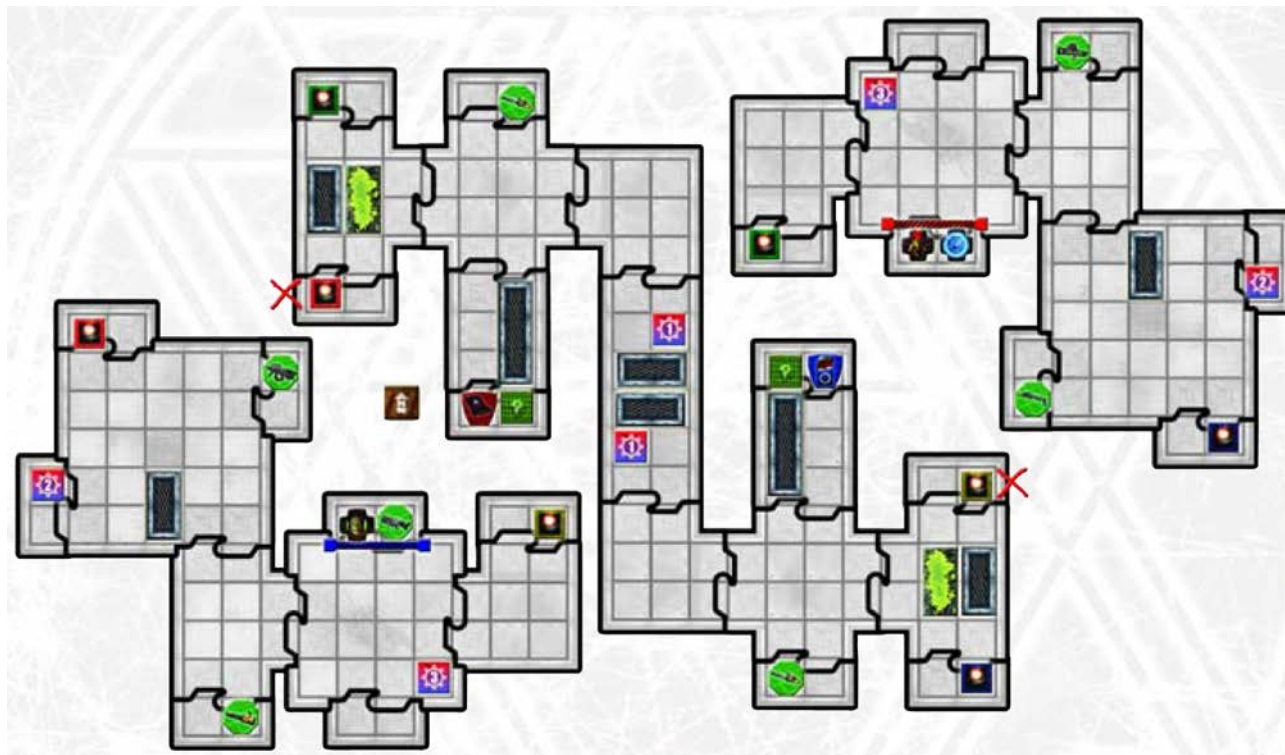


КАРТА БИТВЫ 2: АКТИВНАЯ ЗОНА РЕАКТОРА



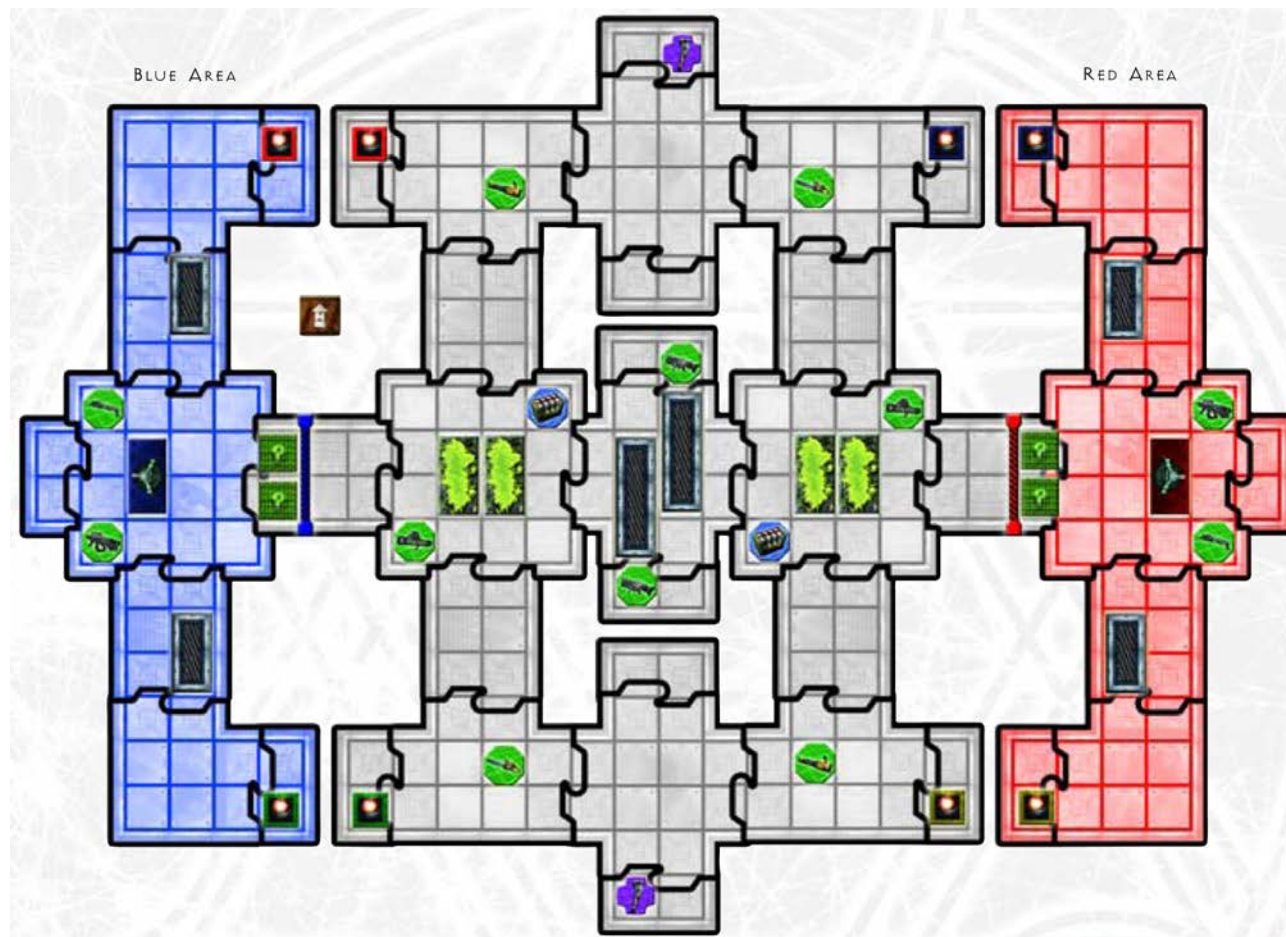
Если десантник входит в Зону События, защитный контур реактора отключается, и все десантники, находящиеся в красной зоне в центре карты немедленно становятся фрагами. Десантник, активировавший Жетон События, получает Жетон Фрага.

КАРТА БИТВЫ 3: ГАЛЛОУИНАЦИИ



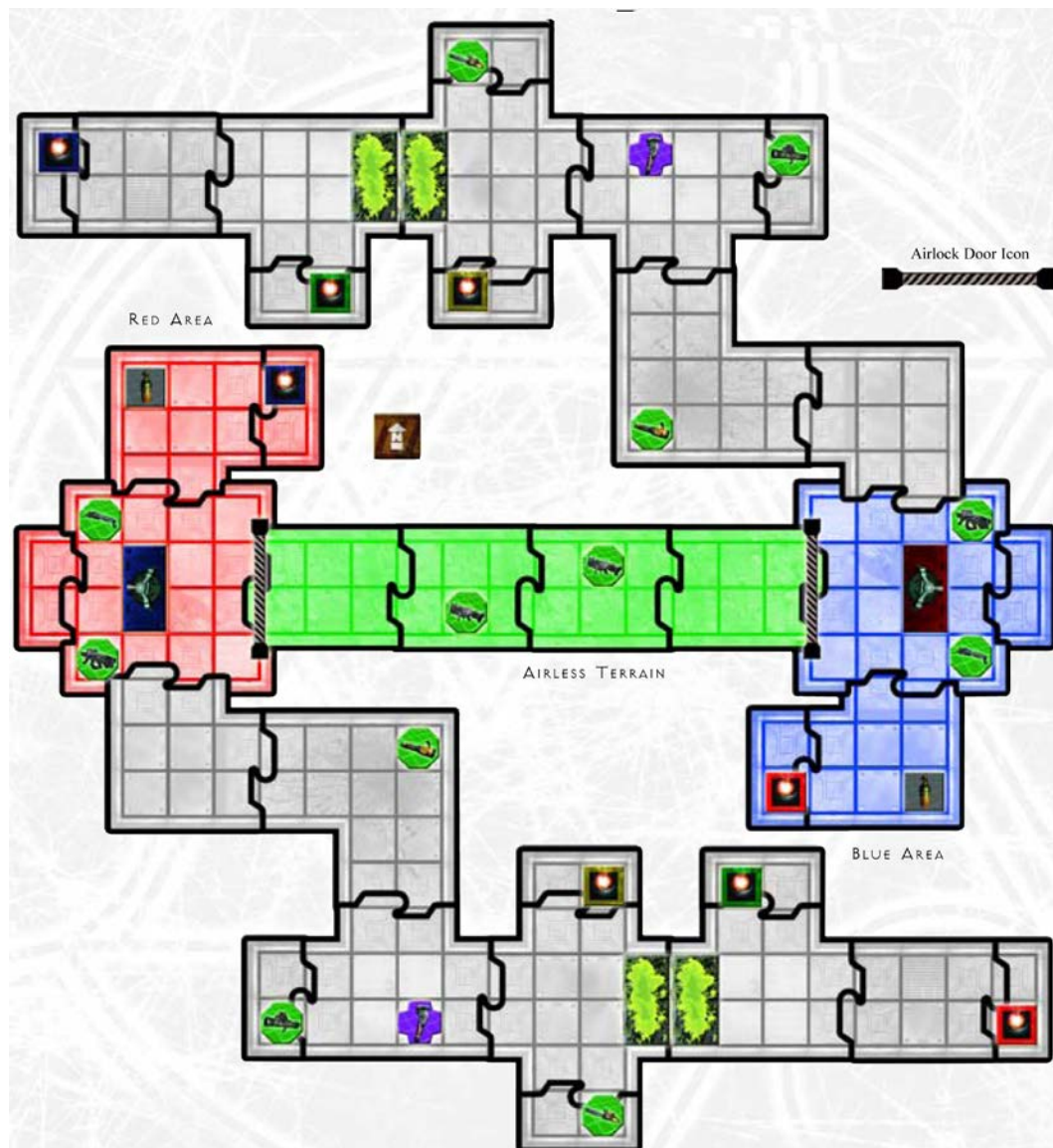
Если десантник входит в Зону События, два телепорта, помеченные красными крестиками, меняются друг с другом местами.

КАРТА ЗАХВАТА ФЛАГА Т ЗЕЛЕНАЯ ПЛОЩАДЬ

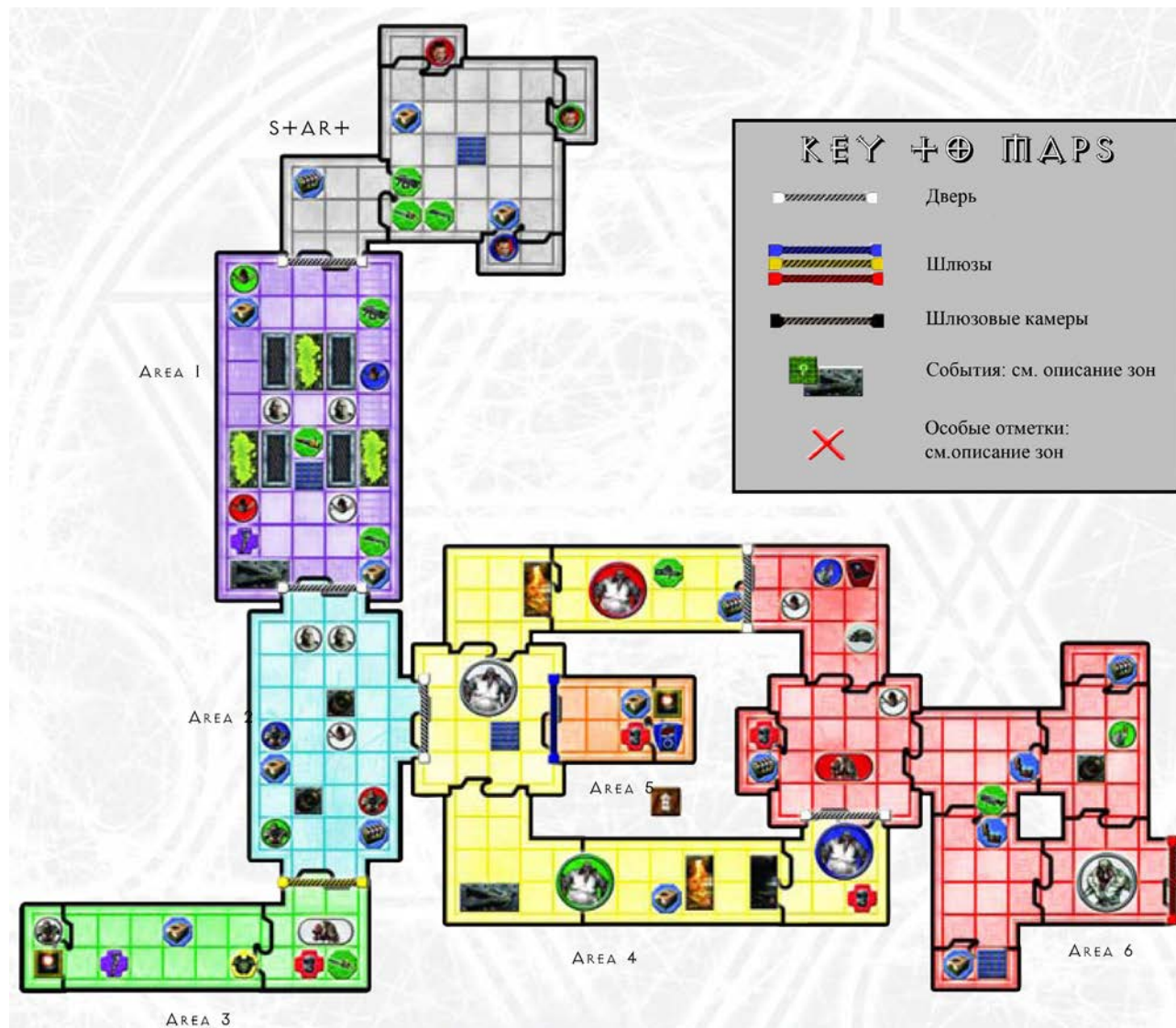


Если десантник входит в Зону События, открывается дверь, расположенная за Жетоном События. Дверь остаётся открытой, пока десантник находится на одном из Жетонов, но закрывается в конце любого хода, если в его результате ни один из десантников не стоит ни на одном из Жетонов.

КАРТА ЗАХВАТА ФЛАГА З: КАРУСЕЛЬ



СЦЕНАРИЙ Б: МИЗЕРНЫЙ ШАНС



ВНИМАНИЕ!

Игрокам-десантникам в доступе к данной информации отказано! Чтение сценариев может испортить все сюрпризы для играющих за десантников. Мы вас предупредили!

СЦЕНАРИЙ Б. МИЗЕРНЫЙ ШАНС

Этот сценарий продолжают кампанию базового DOOM: THE BOARD GAME и является простейшим из представленных в данном руководстве. Прежде чем продолжить, внимательно прочтите новые правила. Теперь вы готовы начинать.

ИНСТРУКТАЖ

Вы медленно приходите в себя. Понемногу память начинает возвращаться. Вы вспоминаете, как началась атака на марсианскую базу, как пытались добраться до стартовых площадок шаттлов, а потом... Что потом?

Шаттлы уничтожены. Путь с Марса отрезан, а прямо перед вами разверзся Адский Портал. Вооружившись, вы смело шагаете в него, в надежде померяться силами с демонами. Итак, это, должно быть, и есть Ад. Честно говоря, вы думали, что тут будет горячее... да и не так похоже на марсианскую базу. Возможно, осмотревшись получше, вы поймете, что происходит. Возможно, вам даже повезет выбраться отсюда.

ЦЕЛИ СЦЕНАРИЯ

Марсианская база и кошмарное царство Захватчиков, похоже, оказались как-то тесно переплетены друг с другом, словно они обладают единой кровеносной системой. Вы сможете покинуть сектор через красный шлюз. Вы должны сделать это, прежде чем я наберу шесть фрагов. Кроме того, каждый раз, когда выходит последняя карта из моей колоды, я получаю ещё один дополнительный фраг. Сейчас вы находитесь в помещении, которое кажется сделанным наполовину из металла, на половину из пульсирующей плоти. Неподалеку кем-то брошено оружие.

ОСМОТР ОТСЕКОВ

Эти описания зачитываются в тот момент, когда соответствующие отсеки открываются десантниками.

ОТСЕК 1

Комната пульсирует своими толстыми красными венами, идущими вдоль стен, а ядовитая жидкость капает на пол, образуя шипящие лужи. В дальнем углу комнаты вы видите мертвого десантника, почти полностью лишившегося своей кожи.

ЕСЛИ ДЕСАНТНИК ЗАВЕРШАЕТ ДВИЖЕНИЕ В ЗОНЕ СОБЫТИЯ:

Вы обыскиваете труп.

Бросьте один зеленый кубик и выберите действие из списка ниже в соответствии с выпавшей дистанцией:

Дистанция 1 - Желтый ключ

Обыскивая труп, вы нашли ключ.

Дай десантнику Жетон желтого ключа.

Дистанция 2 - Боезапас

В карманах убитого десантника вы нашли рожок с патронами.

Дай десантнику один Жетон патронов.

Дистанция 3 - Гранаты

Вы нашли гранаты, прикреплённые к бронежилету убитого десантника.

Дай десантнику один Жетон гранат/ракет.

ОТСЕК 2

Вы продолжаете наблюдать за причудливым переплетением металла и органической материи. Какой-то большой орган, возможно, сердце, качает черную жидкость сквозь вены, идущие вдоль стен.

ОТСЕК 3

Этот отсек выглядит не такими «органическим», как другие. В дальнем углу коридора издаёт гул телепорт, ведущий неизвестно куда. Несколько захватчиков устремили свой взгляд и начали двигаться на вас, как только вы открыли дверь.

ОТСЕК 4

Раздается громкий ритмичный гул, похожий на биение огромного сердца. Этот ритм сопровождается яркими вспышками света, словно струи огня бьют прямо из стены. С ужасом вы начинаете понимать, что находитесь внутри какого-то огромного демона.

ОТСЕК 5

Это маленький коридор почти пуст, в нём можно найти лишь несколько полезных предметов, включая ключ.

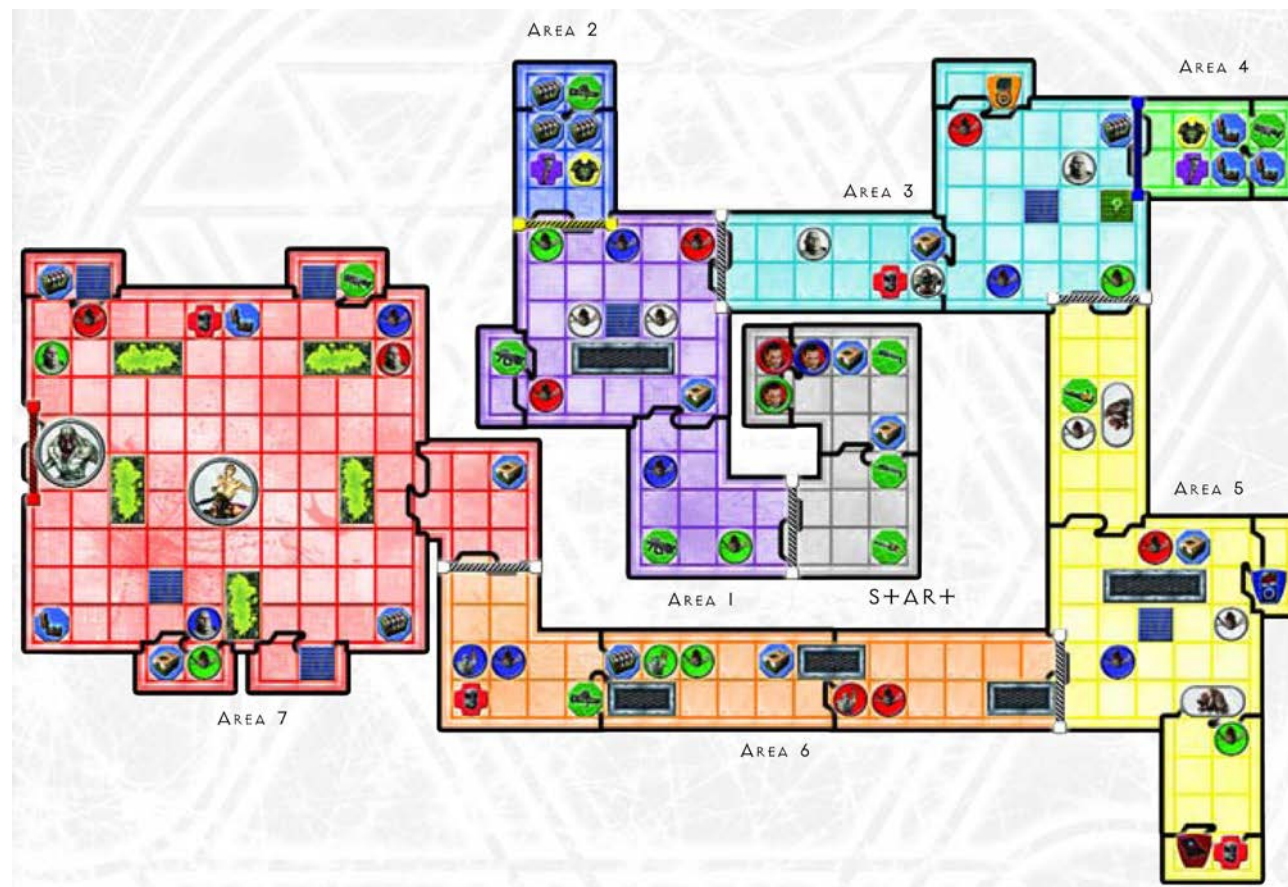
ОТСЕК 6

Некоторая доля «нормальности» возвращается в этот сектор. Стены вновь становятся полностью металлическими, и комната не кажется «живой», как это было несколькими коридорами ранее. Неподалеку, рядом с ключом вы можете видеть деактивированного сторожевого бота, похоже, вполне исправного. Если сможете до него добраться, вы получите мощный эскорт для дальнейших передвижений.

ЕСЛИ ДЕСАНТНИКИ ВЫХОДЯТ ИЗ СЕКТОРА:

Как только вы проходите шлюз, ведущий в другой сектор, пол под вашими ногами начинает пульсировать, погружая вас сквозь землю во что-то похожее на гигантскую паутину. Злорадный смех бьёт по ушам, и скрипучий голос произносит: «Не всё так просто, человек».

СЦЕНАРИЙ 7: ЗАПУТАННАЯ ПАУТИНА



СЦЕНАРИЙ 7. ЗАПУТАННАЯ ПАУТИНА.

Этот сценарий предполагает активное применение Трайтов и первое появление принцессы пауков Вагари. Десантники, если хотят остаться в живых, должны особенно опасаться на этой карте воздуховодов.

ИНСТРУКТАЖ

По окончании предыдущей миссии вы оказались запутанным в чем-то напоминающим огромную паутину. Отчаянно сопротивляясь, вам удалось разрезать паутину и выбраться на свободу. Вы оказались в коридоре, заполненном белой паутиной.

Небольшие неуловимые тени как будто парят где-то на периферии вашего зрения, исчезая, стоит вам повернуться, чтобы посмотреть на них более пристально.

ЦЕЛИ СЦЕНАРИЯ

Вы должны пройти через этот сектор. Вам нужно выйти через красный шлюз, прежде чем я наберу шесть фрагов. Кроме того, каждый раз, когда выходит последняя карта из моей колоды, я получаю ещё один дополнительный фраз. Неподалеку от вас можно найти запутавшееся в паутине оружие, которое всё ещё находится в рабочем состоянии.

ПАУТИНА

Вагари обладает практически бесконечным запасом Трайтов в этом секторе. В каждом раунде, в котором Игрок-захватчик не сыграл карту прироста, он может вывести на поле одного Трайта любого из используемых цветов. Учтите, что это должен быть именно Трайт – захватчик не может вывести вместо него Черуба.

ОСМОТР ОТСЕКОВ

Эти описания зачитываются в тот момент, когда соответствующие отсеки открываются десанниками.

ОТСЕК 1

Стены покрыты белой паутиной, внутри которой, похоже, корчатся какие-то человеческие фигуры. Внезапно толпа небольших черных быстро ползающих тварей понеслась через всё помещение прямо на вас.

ОТСЕК 2

Внутри этого небольшого шкафчика хранятся ракетомет, броня и несколько ящиков с ракетами. Есть надежда, что с помощью такого снаряжения вы сможете загнать в угол этих паучьих тварей.

ОТСЕК 3

Нити шелка мягко оседают с потолка непрерывным мелким дождём. Откуда эти пряди берутся - непонятно, но вы обнаружили, что они пытаются цепляться за вас, как только вы останавливаетесь. На дальней стороне комнаты видна какая-то приземистая фигура, запутавшаяся в паутине.

ЕСЛИ ДЕСАННИК ЗАВЕРШАЕТ ДВИЖЕНИЕ В ЗОНЕ, ПРИПЕГАЮЩЕЙ К ЗОНЕ СОБЫТИЯ:

Вы пытаетесь осторожно разглядеть, что за фигура запутана в паутине.

Бросьте один зеленый кубик и выберите действие из списка ниже в соответствии с выпавшей дистанцией:

Дистанция I – Сторожевой бот

Пристально всмотревшись, вы смогли разобрать в паутине смутные очертания дезактивированного сторожевого бота.

Заменя Жетон События на Жетон дезактивированного сторожевого бота.

Дистанция 2 – Труп

Разорвав несколько нитей, чтобы лучше разглядеть фигуру, вы вздрагиваете от испуга, когда из паутины выпадает труп человека. После того, как нервы приведены в порядок, вы обыскиваете труп, но ничего интересного не находите.

Дистанция 3 – Трайт

Разорвав несколько нитей, чтобы лучше разглядеть фигуру, вы вздрагиваете от испуга, когда из паутины прямо на вас выскакивает вопящее паукообразное существо.

Заменя Жетон События на фигуру Трайта (если необходимо, взяв её с любого другого места на игровом поле) и немедленно его активируй.

ОТСЕК 4

В этом небольшом хранилище находится немного брони, плазменная пушка и несколько батарей для этой пушки.

ОТСЕК 5

Паутина становится немного тоньше, и вы можете заметить следы того, что здесь неоднократно проходило множество больших существ. На мгновение в вашей голове проскакивает мысль, что, возможно, все они уже ушли отсюда, но низкое рычание прерывает ваши размышления и едва зародившуюся надежду.

ОТСЕК 6

Этот длинный узкий коридор в нескольких местах заложен какими-то обломками и огромными мотками паутины. Для начала вы понимаете, что каждый моток паутины полон человеческих костей – как будто это остатки какого-то ужасного и бесчеловечного пира.

ОТСЕК 7

Зеленая жидкость образует дымящиеся лужи в низинах этой скалистой местности, в то время как толстая паутина покрывает все оставшееся пространство слоем липкой пленки.

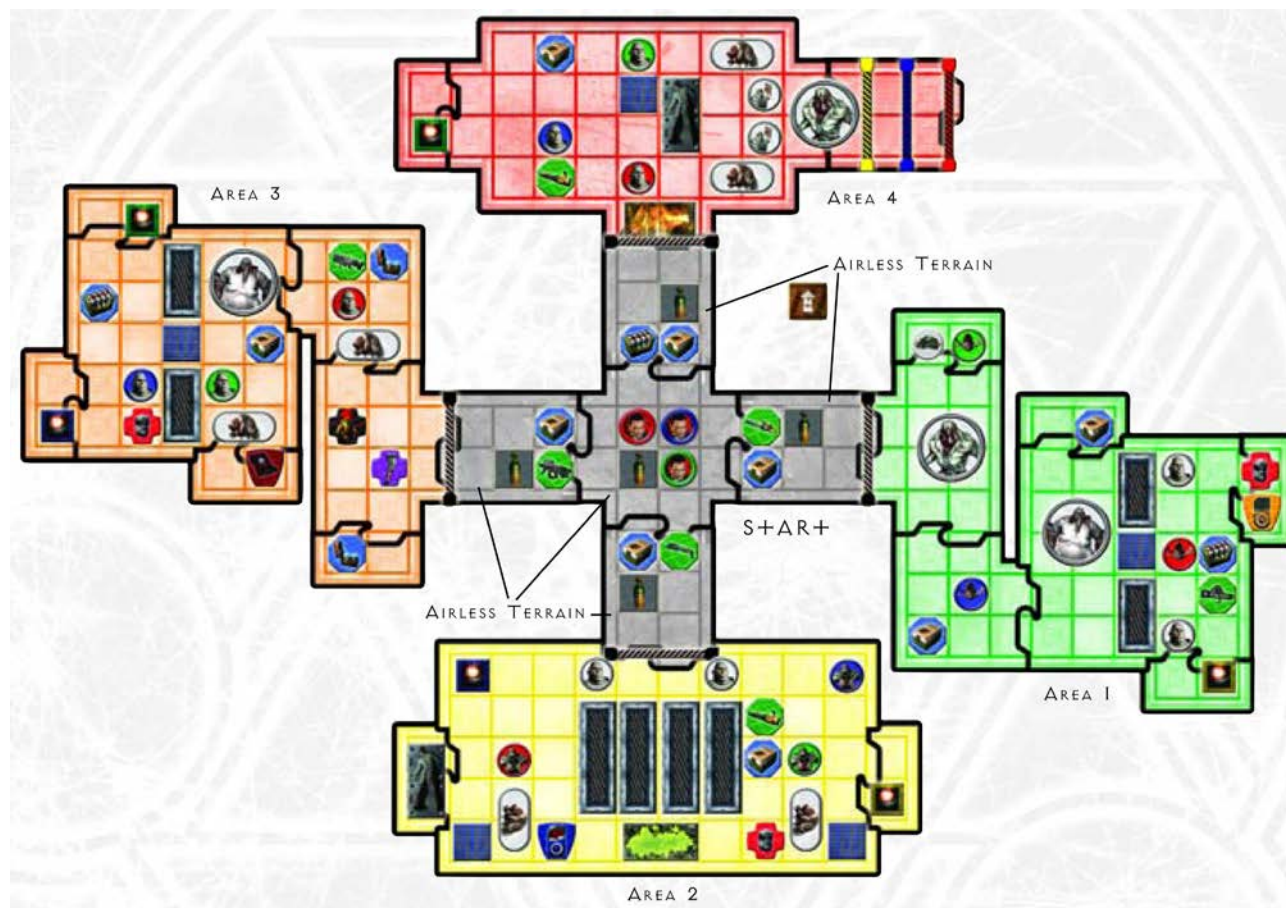
Ваши ноги прилипают к паутине, делая ваше перемещение медленнее. Как только вам удастся отлепить ноги, раздаётся мягкий шорох и ужасное паукообразное существо падает с потолка вниз прямо на середину комнаты.

Все десантники, начинающие свой ход в данном отсеке, получают на два очка движения меньше, как будто была сыграна карта «Пол из под ног» (*Shaky Footing*).

ЕСЛИ ДЕСАНТНИКИ ВЫХОДЯТ ИЗ СЕКТОРА:

Вытирая паутину с лица, вы пробираетесь к выходу и вдруг оказываетесь в кромешной темноте. Воздух становится холодным и разреженным, и через несколько мгновений вы начинаете его судорожно глотать ртом. В ваших глазах всё плывет, вам кажется, что вы видите блестящий металлический куб, парящий перед вами. Хор в десятки голосов звучит в вашей голове, причитая в унисон: «Спаси нас!». Потом видение с кубом исчезает, а вы остаётесь со страшным жжением в груди и понимаете, что не можете дышать...

СЦЕНАРИЙ 8: НЕ ДЫША



СЦЕНАРИЙ 8. НЕ ДЫША.

В этом сценарии используются области безвоздушного пространства для создания сложной карты в очень небольшой области. Т.к. безвоздушную зону в центре карты трудно сохранить свободной от врагов, десантники должны всегда внимательно относиться к приросту захватчиков.

ИНСТРУКТАЖ

Избежав огромной паутины, вы очутились там, где холодно, темно и нет воздуха.

В то время как легкие начинают гореть, глаза успевают привыкнуть к освещению, и вы замечаете несколько дверей шлюзовых камер UAC, выступающих из стен неподалеку. Возможно, вы сможете найти выход и из этого места... если раньше не задохнетесь.

ЦЕЛИ СЦЕНАРИЯ

Чтобы пройти этот сектор, вам нужно найти три ключа разных цветов. Вы должны сделать это прежде, чем я наберу шесть фрагов, т.к. в противном случае победа будет за мной. Каждый раз, когда выходит последняя карта из моей колоды, я получаю ещё один дополнительный фразг.

Конечно, ваша первоочередная задача – найти кислород. Если этого не сделать, ваша миссия закончится, так и не начавшись.

ОСМОТР ОТСЕКОВ

Эти описания зачитываются в тот момент, когда соответствующие отсеки открываются десанниками.

ОТСЕК 1

Это тускло освещенное помещение наполнено большими, покачивающимися фигурами, источающими запах ненависти и крови. Вы также слышите отдаленный гул телепорта. Вы снова подмечаете, что влияние царства захватчиков на этих территориях становится всё менее заметным. Если тенденция сохранится, вы, таким образом, скоро вернетесь в мир людей, а если вам по-настоящему повезет, возможно, даже найдете способ, чтобы отправиться домой. Дезактивированный сторожевой бот, находящийся неподалеку, привлекает ваше внимание тихим сигналом.

ОТСЕК 2

В центре комнаты гигантская металлическая глыба пробила потолок, словно кулак Бога, сносящий все, что стоит на его пути. Откуда-то из её глубины доносятся слабые скулящие звуки, как будто издаваемые кем-то, кому причиняют боль. Так как у вас всё равно нет возможности переместить такую огромную массу металла, будет разумным пока игнорировать эти звуки. Захватчики начинают собираться вокруг вас, как вдруг вы замечаете в одном из углов истекающего кровью человека.

ЕСЛИ ДЕСАНТНИК ЗАВЕРШАЕТ ДВИЖЕНИЕ В ЗОНЕ СОБЫТИЯ:

Вы аккуратно осматриваете истекающего кровью, пытаетесь понять, есть ли ещё шансы или нет...

Бросьте один зеленый кубик и выберите действие из списка ниже в соответствии с выпавшей дистанцией:

Дистанция 1 – Почти мертв

Человек очень слаб, но он успевает вложить распятие в вашу руку и прошептать «Удачи», прежде чем умереть.

Дай десаннику Жетон Фрага. Он может сбросить этот жетон после любого броска кубика любым игроком, чтобы произвести повторный бросок этого кубика.

Дистанция 2 – Труп

К сожалению, он уже мертв. Похоже, у него нет ничего полезного для вас.

Дистанция 3 – Кажется, мертв

Внезапно, он вскакивает, и его зубы тянутся к вашему горлу. С криком ужаса вы пытаетесь оттолкнуть его.

Замените Жетон События на фигурку Зомби (если необходимо, взяв её с любого другого места на игровом поле) и немедленно его активируйте.

ОТСЕК 3

Медицинские препараты и химикаты разбросаны по всему полу помещения, которое, по-видимому, было когда-то медицинской лабораторией. Тяжелый запах гниения и смерти висит в воздухе, а звуки мягких крадущихся шагов указывают на то, что вы здесь не одни.

ОТСЕК 4

Языки пламени вырываются из лопнувших труб неподалеку, наполняя комнату беспорядочными вспышками тепла и света. В центре комнаты какой-то человек отчаянно пытается сражаться с набросившимися на него существами. На восточной стене находится шлюз, для открытия которого требуется три ключа разных цветов. Вы даже не можете предположить, что же настолько важное может быть скрыто за такой серьезной защитой. Однако, судя по происходящему вокруг, вы каким-то образом нашли правильную дорогу обратно к марсианской базе, и выбрались из темного царства, в котором оказались ранее.

ЕСЛИ ДЕСАНТНИК ЗАВЕРШАЕТ ДВИЖЕНИЕ В ЗОНЕ, ПРИЛЕГАЮЩЕЙ К ЗОНЕ СОБЫТИЯ:

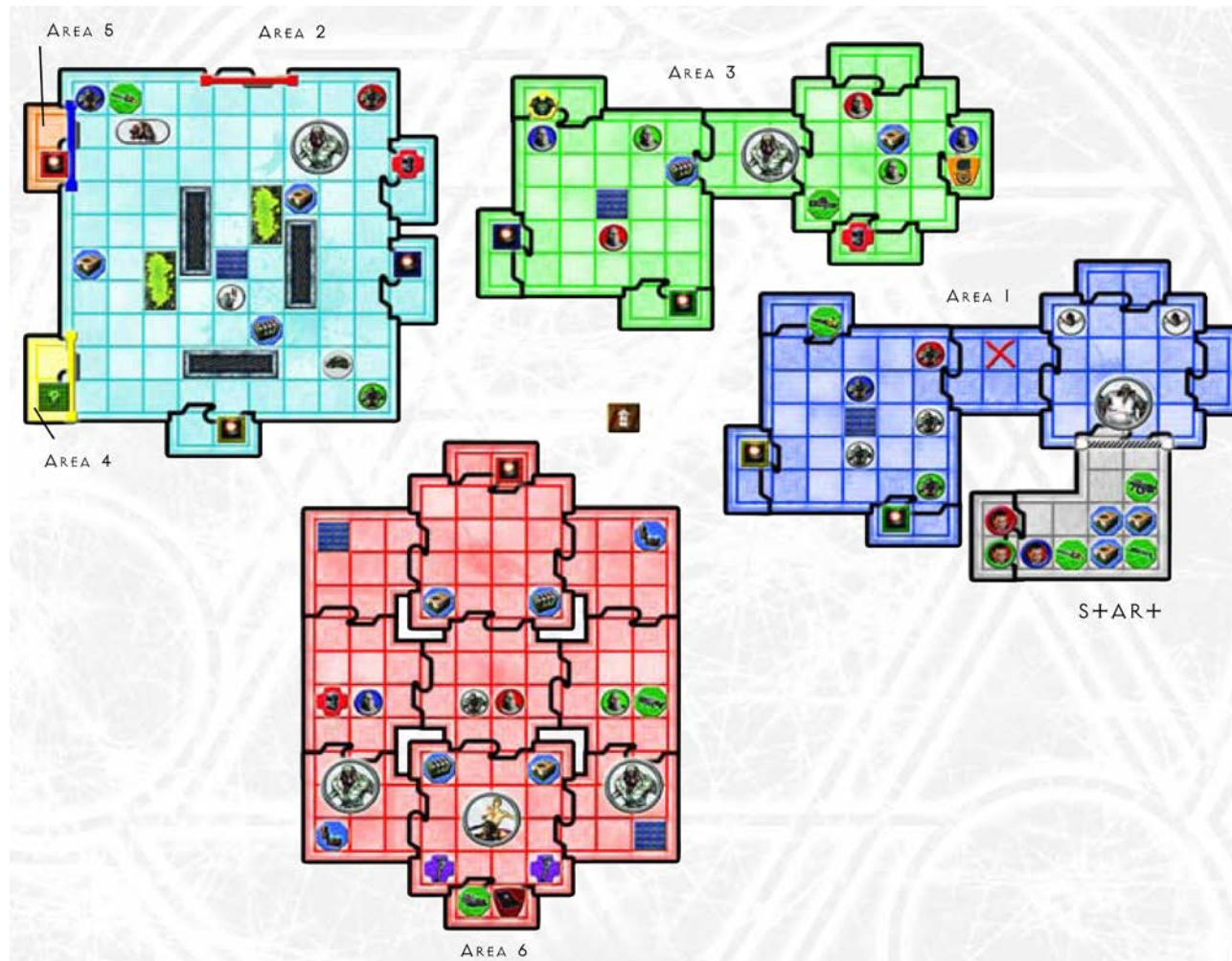
Похоже, у сражающегося человека в руках какое-то устройство. Заметив, что вы подошли, он слабо машет рукой: «Отойди, сейчас взорвется!»

В конце раунда взрывчатка детонирует, убивая самого человека и причиняя по одной ране каждой фигуре, находящейся в двух и менее зонах от него, независимо от брони.

ЕСЛИ ДЕСАНТНИКИ ВЫХОДЯТ ИЗ СЕКТОРА:

Вы проходите через тройной закрытый шлюз, и в изумлении смотрите на то, что находится перед вами. Древние каменные полуразрушенные строения, сделанные явно не людьми, находятся в огромных пещерах под поверхностью Марса. Некоторые из конструкций здесь напоминают вам Куб, который являлся вам ранее в видении. Возможно, где-то в этих развалинах находятся ответы на все ваши вопросы.

СЦЕНАРИЙ 9: В ЗЕРКАЛЕ ТЕМНОМ



СЦЕНАРИЙ 9. В ЗЕРКАЛЕ ТЕМНОМ.

По этому сценарию десантники должны пройти небольшую карту, в которой несколько раз придётся возвращаться в центральный отсек. Они столкнутся с определенным противодействием и должны стараться оставлять центральный отсек свободным от врагов, чтобы окончательно не увязнуть в толпе захватчиков.

ИНСТРУКТАЖ

Вы оказались среди развалин древней цивилизации, погребенных под поверхностью Марса. До вас доходили слухи, что специалисты UAC обнаружили нечто большое, но вы не догадывались, что именно...

В данный момент более важно, что вы чувствуете некую связь между этим местом и металлическим Кубом, который являлся вам в видении ранее. Казалось, что Куб почему-то звал именно вас, обещая показать путь к полному и безвозвратному уничтожению всех захватчиков, если вы только сможете его отыскать.

ЦЕЛИ СЦЕНАРИЯ

Вы чувствуете, что Куб рядом, но захватчики, похоже, становятся тем более агрессивными, чем ближе вы к нему подбираетесь. Вам нужно найти красный ключ и выйти из этого сектора через красный шлюз. Если я наберу шесть фрагов, прежде чем вы выберетесь из сектора, победа будет за мной. Каждый раз, когда выходит последняя карта из моей колоды, я получаю ещё один дополнительный фраг.

ОСМОТР ОТСЕКОВ

Эти описания зачитываются в тот момент, когда соответствующие отсеки открываются десанниками.

ОТСЕК 1

Вы видите древние рисунки, выгравированные на стенах из коричневого камня. Большинство из них разрушены временем до неузнаваемости, но один из них, похоже, изображает существо, открывающее какой-то проход, или, возможно . . . ворота?

Теперь, когда вы задумались об этом, вы понимаете, что UAC как-то слишком быстро усовершенствовали свои телепорты, как будто скорее воспроизводя имеющуюся технологию, чем изучив новую.

ОТСЕК 2

В этом парадном зале выделяются четыре большие каменные плиты. На этих скрижалях записана история, которая объясняет, что произошло с расой, когда-то жившей здесь. По-видимому, они обнаружили древнейшую технологию телепортации, но её использование привлекло внимание захватчиков. Они проиграли войну захватчикам, и к всеобщему отчаянию их души были запечатаны внутри некоего оружия, способного окончательно закрыть врата, которые были ими однажды открыты. Этим оружием и является тот небольшой металлический куб, который вы узнали из своего видения.

Кажется, из-за больших дверей в северном конце зала слышен сильный гул. Вы убеждены в том, что Куб находится где-то за ними.

ДЕМОНИЧЕСКАЯ АКТИВНОСТЬ

Захватчики внимательно наблюдают за любыми признаками активности в этом отсеке. В начале твоего каждого хода, если кто-нибудь из десантников находится в этом отсеке, ты можешь выставить Беса, Зомби или Трайта (или эквивалентную им фигуру) в этот отсек дополнительно к сыгранной карте прироста.

ОТСЕК 3

В этой каменной комнате находится заброшенное землеройное оборудование и прочее снаряжение, которое используется при археологических исследованиях. В нише в восточной части комнаты вы можете найти ключ, но нужно успеть взять его и быстро скрыться, так как несколько захватчиков движутся прямо к вам.

ОТСЕК 4

Станный резной светящийся узор идёт вдоль стен и пола в этой крохотной нише.

ЕСЛИ ДЕСАНТНИК ЗАВЕРШАЕТ ДВИЖЕНИЕ В ЗОНЕ СОБЫТИЯ:

Вы провели пальцем по узору вдоль стены, и стена вдруг озарилась светом. Где-то вдалеке вы слышите звук движения камня по камню, как будто что-то открывается.

Помести Жетон синего ключа на карту в зону в Отсеке 1, отмеченную красным крестом.

ОТСЕК 5

В этой нише находится лишь гудящий телепорт с надписью «Доступ ограничен».

ОТСЕК 6

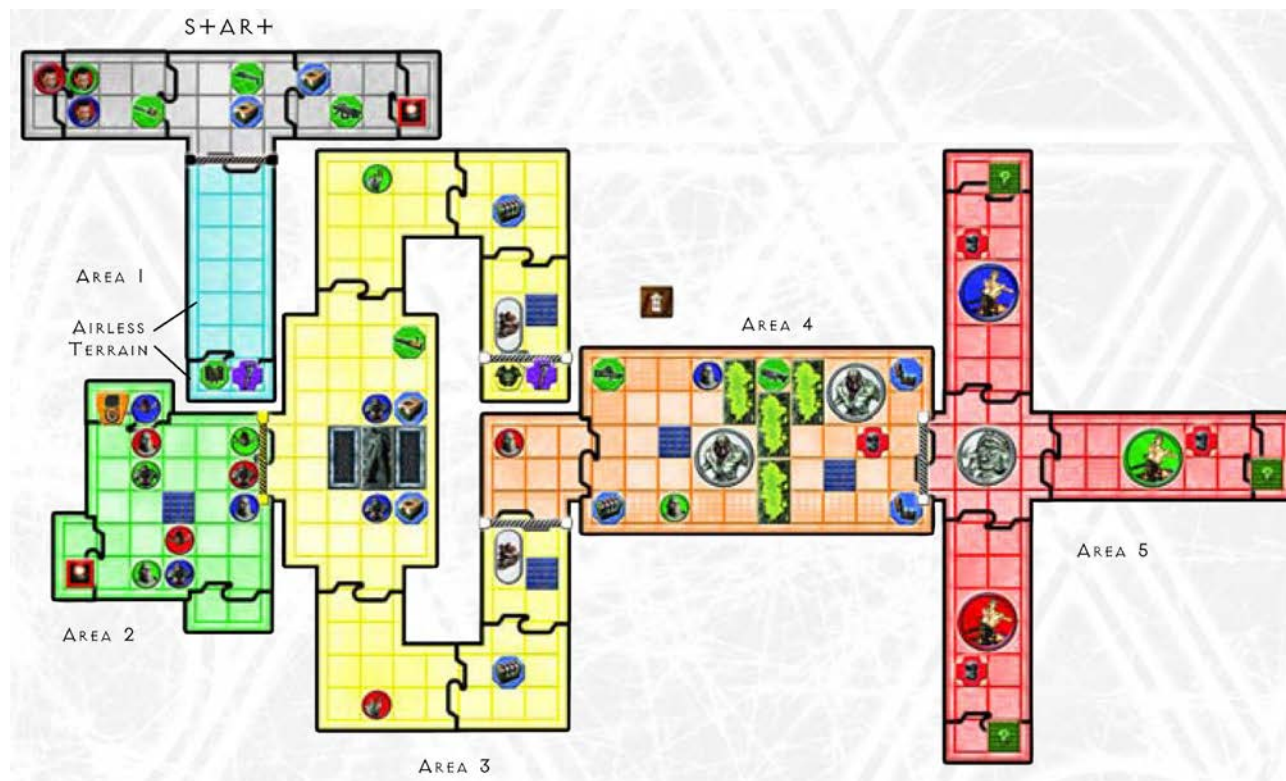
Этот зал забит предметами искусства давно забытой марсианской расы.

Керамика, скульптуры, настенные фрески украшают этот отсек. Тем не менее, вас интересует только ключ, который находится в южном конце комнаты, охраняемый не менее отвратительным паукообразным существом, чем то, с которым вы сражались ранее.

ЕСЛИ ДЕСАНТНИКИ ВЫХОДЯТ ИЗ СЕКТОРА:

В конце концов, вы проходите через красный шлюз в область, находящуюся за ним. Моментально ваш разум подвергается атаке, и некий голос внутри вашей головы произносит: «Спаси нас!». Вы трясете головой, чтобы прояснить разум, и наблюдаете неясное видение – Куб снова парит перед вами. Вы уверены, что подобрались очень близко к разгадке.

СЦЕНАРИЙ 10: ЗАКРЫВАЯ КНИГУ



СЦЕНАРИЙ 10. ЗАКРЫВАЯ КНИГУ.

Этот сценарий завершает кампанию, начатую в базовой игре и продолженную в четырех предыдущих сценариях в этой книге. Игрокам не рекомендуется играть этот Сценарий, пока они не прошли все предыдущие. В противном случае, они не смогут понять некоторые важные элементы сюжета, которые отсылают нас к событиям из предыдущих сценариев.

ИНСТРУКТАЖ

Вы вновь чувствуете, что попали в царство захватчиков. Однако вы знаете, что Куб где-то рядом. Его крики о помощи звучат эхом в ваших ушах. Вы чувствуете необъяснимую уверенность, что сможете завершить вражеское вторжение, если вам удастся заполучить в свои руки этот Куб. Конечно, то, что вы должны сделать с Кубом, после того как найдете его, остается для вас загадкой. Но всему своё время.

ЦЕЛИ СЦЕНАРИЯ

Ваша цель в этом сценарии - закрыть ворота в Ад раз и навсегда. Если я наберу шесть фрагов, прежде чем вы сделаете это, победа будет за мной. Каждый раз, когда выходит последняя карта из моей колоды, я получаю ещё один дополнительный фразг. В данный момент вы оказались в коридоре из камня и стали, который проходит около шлюзовой камеры с надписью “Герметично”.

ОСМОТР ОТСЕКОВ

Эти описания зачитываются в тот момент, когда соответствующие отсеки открываются десантниками.

ОТСЕК 1

В южном конце коридора находится Куб, созданный инопланетной расой, чтобы победить захватчиков. Вы шли так долго, что трудно поверить, что ваша цель наконец-то перед вами.

ЕСЛИ ДЕСАНТНИК ПОДБИРАЕТ ЖЕТОН КУБА ДУШ:

После вашего прикосновения из Куба доносится хор из множества голосов: «Накорми нас!».

ОТСЕК 2

Эта промозглая комната переполнена захватчиками, которые, кажется, ждали вашего прихода. В полнейшей тишине они устремляются на вас, чтобы помешать вам пройти дальше.

ОТСЕК 3

Изнаненный умирающий десантник лежит между какими-то обломками, слабо отбиваясь от нескольких захватчиков, которые собираются им поживиться.

ЕСЛИ ДЕСАНТНИК ЗАВЕРШАЕТ ДВИЖЕНИЕ В ЗОНЕ СОБЫТИЯ И У ОДНОГО ИЗ ДЕСАНТНИКОВ ЕСТЬ КУБ ДУШ:

Десантник замечает вас, когда его силы уже практически на исходе. Крикнув: “Не дайте им победить!”, он падает замертво. Однако, как только это происходит, сияющий свет исходит из его тела и втягивается в Куб. В очередной раз Куб говорит с вами с помощью всё того же хора голосов: “Используй нас”. Похоже, Куб был заряжен и теперь готов к использованию.

Выдай игроку с Кубом Душ пять Жетонов Души.

ОТСЕК 4

В шкафчике находится броня и ампулы адреналина.

ОТСЕК 5

Эта обшарпанная комната полузатоплена жидкостью, скорее всего ядовитой, и заполнена вредными испарениями. Вы видите плазменную пушку, лежащую прямо посреди лужи. Несколько больших захватчиков тоже тут как тут.

ОТСЕК 6

Пересечение коридоров светится ядовито-зеленым светом, и в каждом из проходов находятся открытые порталы, ведущий прочь из Ада. Каким-то образом вы должны использовать Куб, чтобы закрыть эти ворота, прежде чем захватчики сокрушат вас.

ЕСЛИ ДЕСАНТНИК С КУБОМ ДУШ ЗАВЕРШАЕТ ДВИЖЕНИЕ В ЗОНЕ СОБЫТИЯ:

С яркой вспышкой Куб отправляет поток энергии в открытый портал, запечатывая его.

Удали Жетон события с поля. Применение Куба Душ для закрытия порталов **не требует** расхода Жетонов Душ, и Куб не обязан быть полностью заряжен пятью Жетонам Душ, чтобы запечатывать порталы в этом сценарии. Однако его, тем не менее, необходимо полностью зарядить, чтобы использовать способность «**Опустошения души**», описанную на стр. 9.

ЕСЛИ УБРАНЫ ВСЕ ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ:

Все захватчики вокруг вас начинают пронзительно кричать и невнятно бормотать, в то время как Куб Душ изливает свою энергию в последние открытые врата.

На мгновение появляется ощущение дезориентации, а затем портал с ревом начинает схлопываться, в конце концов, полностью затухая, до маленького проблеска света. Наконец, даже это последний проблеск исчезает, оставляя вас в полной темноте. Вы сделали это. Вы запечатали врата. К сожалению, поступив таким образом, вы закрыли и ваш единственный путь домой и обрекли себя остаться в Аду. Кажется, что уже ничего не остаётся, как схватить оружие, броситься в бой и принять смерть, унеся с собой столько демонов, сколько в ваших силах. Но когда захватчики подходят к вам почти вплотную, внутри Куба рождается ещё одна вспышка энергии. Она обволакивает вас теплым сиянием, и вы чувствуете, как погружаетесь куда-то туда, где души умерших рас танцуют в столпах света. Как только этот прекрасный вид открывается перед вами, хор голосов в вашей голове произносит: “Добро пожаловать.”

КОНЕЦ

НОВЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ



Ловкость

Фигурки со способностью *Ловкость* всегда могут **уклониться** от атаки, направленной на них, словно у них постоянно действует приказ «**Уклонение**».



Двойная атака

Фигурки со способностью «*Двойная атака*» могут атаковать дважды за одну активацию. Двигаются они как обычно.



Полёт

Фигурки со способностью «*Полёт*» могут беспрепятственно проходить через вражеские фигуры и блокирующие препятствия, но заканчивать свой ход обязаны в незанятой зоне.

Кроме того летающие фигурки могут проходить через агрессивные препятствия, не получая повреждений, даже если они заканчивают своё движение на агрессивном препятствии.



Опустошение души

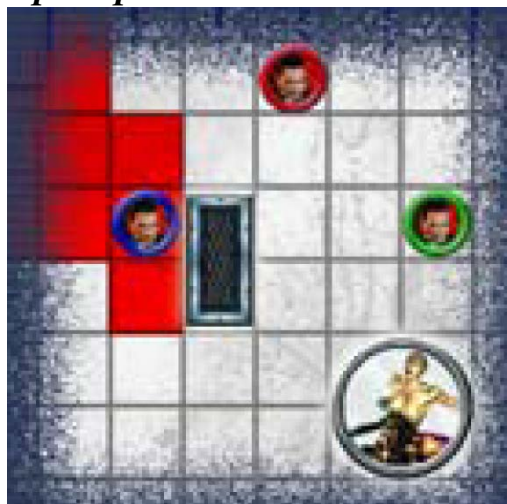
Атаки со способностью «*Опустошения души*» могут быть направлены по любой зоне с учётом линии обзора в пределах восьми зон. Если только на кубике не выпадет «промах», любая вражеская фигура в атакуемой зоне немедленно погибает, независимо от ран и брони. И наконец, если погибает хотя бы одна вражеская фигура, атакующий излечивает три свои раны.



Телекинез

Атаки со способностью «*Телекинез*» производятся по всем зонам, в которых находятся вражеские фигуры, с учётом линии обзора. Для атаки кубик бросается один раз, и результат применяется сразу ко всем атакуемым зонам. Если выпадает промах, вся атака завершается неудачей. В противном случае все зоны, находящиеся на достигаемой по результату броска дистанции, считаются успешно атакованными, и все вражеские фигуры, находящиеся в этих зонах, получают повреждения.

Пример телекинеза.



Игрок-захватчик атакует с помощью Вагари и выбрасывает на кубике дистанцию 3. Эта атака попадает по зеленому десантнику, но промахивается по красному, т.к. он слишком далеко. Синий десантник вне опасности, т.к. находится не на линии обзора.

ЭКВИВАЛЕНТНЫЕ ЗАХВАТЧИКИ



Зомби-коммандос

ЭКВИВАЛЕНТЕН

Игрок-захватчик может вывести на поле не более 4 таких фигурок за одного десантника.



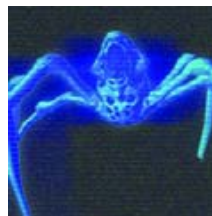
Зомби



Черуб

ЭКВИВАЛЕНТЕН

Игрок-захватчик может вывести на поле не более 4 таких фигурок за одного десантника.



Трайт



Ревенант

ЭКВИВАЛЕНТЕН

Игрок-захватчик может вывести на поле не более 4 таких фигурок за одного десантника.



Бес



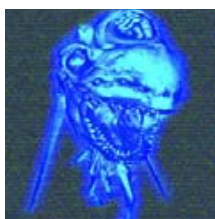
Маггот

ЭКВИВАЛЕНТЕН

Игрок-захватчик может вывести на поле не более 2 таких фигурок за одного десантника.



Демон



Какодемон

ЭКВИВАЛЕНТЕН

Игрок-захватчик может вывести на поле не более 2 таких фигурок за одного десантника.



Манкуб