



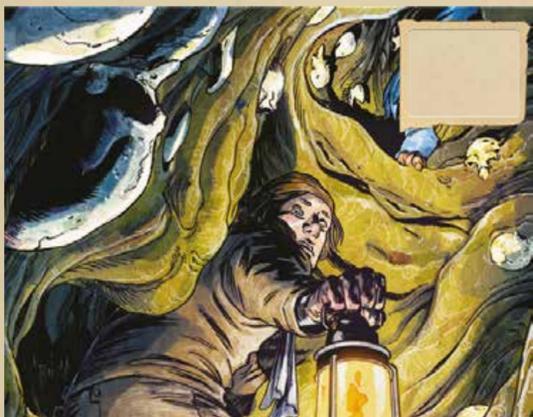
Дополнение 2: Ваметри

Однажды в плен к Корпусу Открытий попадает нелетающее разумное существо, похожее на птицу. Так команда знакомится с фезронами. Они объединяются против общего врага — Ваметри, крылатого монстра, десятилетиями охотящегося на фезронов, нападая с неба. Корпусу Открытий предстоит уничтожить Ваметри, чтобы гарантировать безопасное возвращение своего разведчика Шарбонно, которого фезроны держат в плену.

Цель главы

Окружите и убейте Ваметри.

Компоненты для главы



1 папка для карт местности



10 карт местности*



2 планшета ориентиров



4 карты судьбы



5 карт испытаний



1 карта персонажа (Ирэн)



5 карт угроз (4 карты монстров и 1 карта неудачи)



2 карты снаряжения (топорик и палочка лозоходца)



1 карта Ваметри



4 фишки фезронов



5 жетонов здоровья



4 жетона циклопов



1 жетон Ваметри



4 жетона движения Ваметри

Требуются фишки экспедиции 2, 3 и 4 из главы «Флора».



* Изображённая здесь карта используется только в качестве примера. Карты из правил в игре не встретятся.

Дополнительная подготовка

После базовой подготовки к игре выполните описанные ниже действия:

- 1 Разместите карту Ваметри лицом вверх рядом с планшетом местности и положите на неё жетон Ваметри.
- 2 5 жетонов здоровья разместите в ячейках на карте Ваметри.
- 3 4 жетона движения Ваметри переверните лицом вниз и перемешайте.
- 4 Фишки фезронов добавьте в запас ресурсов и прочих компонентов.
- 5 Фишки экспедиции 2, 3 и 4 из главы «Флора» поместите в личный запас на планшете экспедиции рядом с рюкзаком.



Первое исследование

Начните исследование с любого участка в столбце 7 на планшете местности.

Ваметри: особенности игры

В этой главе вас ждёт 1 новый тип участка: с лагерем фезронов.



ЛАГЕРЬ ФЕЗРОНОВ. Лагерь фезронов всегда расположен по диагонали как минимум от 1 грязи, а грязь всегда расположена по диагонали как минимум от 1 лагеря фезронов. Лагерь фезронов и кости никогда не располагаются смежно или по диагонали друг от друга. При активации лагеря фезронов получите фишку фезрона.

Фишки фезронов НЕ являются ресурсами. Их НЕ надо размещать в рюкзаке.

ХОЛМЫ. Работают по базовым правилам. В главе «Ваметри» число на участке с холмом подсказывает, сколько участков с лагерями фезронов в ряду и столбце с этим холмом.

Исследование проходит по базовым правилам с перечисленными ниже изменениями:

ИССЛЕДОВАНИЕ ПЕРВОГО ЛАГЕРЯ ФЕЗРОНОВ

Когда вы находите первый лагерь фезронов, это привлекает Ваметри! Если участок с вершиной ещё не исследован, разместите на нём жетон Ваметри так, чтобы стрелка указывала вправо. Если участок с вершиной исследован, разместите жетон Ваметри на ближайшем к вершине неисследованном участке. Если подходящих участков несколько, выберите любой из них.

ОСОБОЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ: РАЗМЕСТИТЬ ОТРЯД

Фишки экспедиции в этой главе будут называться **фишками отрядов**. Их задача — стрелять в Ваметри и монстров. После исследования участка, но перед его активацией, можете разместить на нём фишку отряда из личного запаса. Фишку отряда **можно** разместить на участке с камнем, но **нельзя** на участке с монстром или Ваметри.

ДВИЖЕНИЕ ВАМЕТРИ

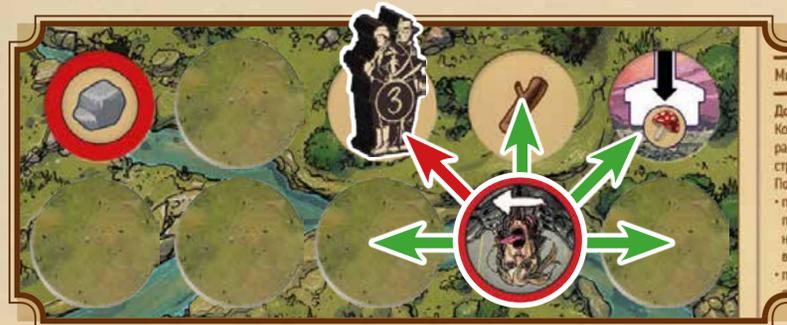
После появления в игре Ваметри будет двигаться в конце каждого хода, в котором был исследован участок с водой.

- 1 Переверните любой жетон движения Ваметри лицом вверх.
- 2 Переместите Ваметри по следующим правилам:
 - Ваметри движется по стрелке на его жетоне на указанное число участков, перемещаясь только по неисследованным участкам.
 - Он пропускает исследованные участки, если за ними в нужном направлении есть неисследованные.
 - Если в нужном направлении больше нет неисследованных участков, поверните жетон Ваметри на 90° по часовой стрелке (при первом повороте стрелка станет указывать вниз).
 - Продолжите движение, при необходимости поворачивая жетон на 90° по часовой стрелке, пока Ваметри не пройдёт необходимое число участков.



3 Когда Ваметри останавливается:

- Если на любом из 8 участков вокруг Ваметри есть фишка отряда, отряд погибает. Уберите фишку из игры. Как именно двигался Ваметри, значения не имеет.
- Отряды стреляют, если оказываются в 1 ряду или столбце с монстром или Ваметри на расстоянии выстрела.
 - Дальность стрельбы определяется числом на фишке отряда; на такое количество участков по прямой (исследованных или нет) этот отряд может выстрелить. Отряд может стрелять в монстров и Ваметри.
 - Если на расстоянии выстрела одного отряда находится несколько целей, вы решаете, в кого выстрелить. После завершения движения Ваметри каждый отряд может выстрелить 1 раз.
 - Если между отрядом и Ваметри находится монстр, выстрелить можно только в монстра.
 - Если между целью и отрядом на расстоянии выстрела есть другая фишка отряда, выстрелу она не мешает.



4 Если вы выстрелили в монстра:

- Уберите из игры его жетон и карту.

5 Если вы выстрелили в Ваметри:

- Уберите с его карты 1 жетон здоровья.
- Если на карте не осталось жетонов здоровья, Ваметри серьёзно ранен и уязвим! Окружите его исследованными участками в центре или на краю карты, чтобы загнать в ловушку (см. раздел «Условия победы»).



- 6 Переместите фишки выстреливших отрядов в столбец «Успех» конца дня на планшете экспедиции. Они вернутся в личный запас в конце дня.
- 7 Когда 3 жетона движения Ваметри лежат лицом вверх, переверните их и заново перемешайте все жетоны.
- 8 После того как Ваметри завершит движение, а отряды выстрелят (если смогут), активируйте исследованный участок, получите воду и выполните любые дополнительные действия.

ОСОБОЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ПОЖЕРТВОВАТЬ ФЕЗРОНОМ

В любой момент своего хода можете сбросить 1 фишку фезрона из личного запаса, чтобы 1 из отрядов выстрелил. Выстрелить может отряд, в ряду или столбце с которым на расстоянии выстрела есть монстр или Ваметри. Выстрел осуществляется по правилам выше.

УГРОЗЫ

Монстры этой главы — **циклопы**. Эффекты, которые действуют на монстров, нельзя применить к Ваметри.

- А.** При исследовании любого из 8 участков вокруг циклопа сбросьте 1 ресурс/воду.
- Б.** При каждом разрешении последствия (после прохождения карты испытания) перемещайте жетоны циклопов на ближайшие к ним неисследованные участки и убирайте с этих участков жетоны. Если подходящих участков несколько, выберите любые из них, соблюдая приоритет. Эти участки нельзя активировать. Циклопа нельзя переместить на участок с другим циклопом или Ваметри.
- Участок с циклопом становится исследованным, но вы не применяете его эффекты. Если это участок с костями, вы не раскрываете карту угрозы. Если это участок с типи, вы не обмениваете ресурс/воду. Но если таким образом исследован последний участок в ряду или столбце, вы всё равно получаете соответствующую награду.

Новая карта неудачи: «Дикая охота». Пока эта карта в игре, вы должны сбрасывать 1 воду для успешного прохождения испытания, помимо выполнения условий карты. Чтобы преодолеть эту неудачу, один из отрядов должен выстрелить в Ваметри.

НАГРАДА ЗА ИССЛЕДОВАНИЕ: ЗАВЕРШЕНИЕ РЯДА

Когда убираете жетон участка с последнего неисследованного участка в ряду (за счёт исследования, эффекта угрозы или испытания), можете переместить одну фишку отряда на 1, 2 или 3 последовательно смежных исследованных участка. Нельзя завершить движение на участке, где уже есть фишка отряда.

КОНЕЦ ДНЯ

Верните в личный запас все фишки отрядов из столбца «Успех». Также можете вернуть любые фишки отрядов с планшета местности.

Ваметри: условия победы

Когда на карте Ваметри не остаётся жетонов здоровья, окружите его исследованными участками в центре или на краю карты, чтобы загнать в ловушку.

Примечание. Ваметри будет продолжать двигаться при исследовании участков с водой! Вы побеждаете, как только окружите Ваметри!

Получите 5 дополнительных очков за каждого выжившего фезрона в личном запасе. Ваметри побеждён. Корпус Открытий и фезроны ликуют! Теперь экспедиция может гарантировать безопасное возвращение своего разведчика Шарбонно!

Приложение

СНАРЯЖЕНИЕ



ТОПОРИК

Это снаряжение усложняет игру. При его использовании вы можете совершить дополнительное исследование. Но, если справитесь без него, в конце игры получите 3 дополнительных очка!



ПАЛОЧКА ЛОЗОХОДЦА

Если вы угадаете тип участка, то сможете дополнительно получить ресурс смежного исследованного участка. Вы не получите дополнительный ресурс, если среди смежных исследованы только участки с типи, холмами и фортами (в главе «Фауна») или полянами (в главах «Флора» и «Фауна»).



ИРЭН

Позволяет переместить монстра на смежный участок (исследованный или нет). Не используется в главе «Туман». Жетоны флоры и Ваметри монстрами не являются, и их нельзя переместить за счёт способности Ирэн.

