

Книга истории

ЗАПРЕТНЫЙ ПОРТАЛ

Мое имя Маркус, я верховный жрец богини Анарессы, настоятель храма Небесного Сияния, и я последний ныне живущий свидетель произошедшего. И только я, летописец, могу поведать тебе эту сагу. Позволь мне рассказать о днях величайших приключений.

Бессмертные герои спасли город Твинвирм, но это был не конец путешествия, а лишь его начало. Даже после победы камни душ не давали покоя героям: ночью их терзали мрачные сны и преследовали жуткие знамения, повсюду они слышали пугающий неестественный шепот, будто знак, что пора вновь отправляться в путь. Отправившись вверх по Тэлонскому побережью, они направились к величественным Грозовым горам.

Мой наставник Клавдий пробудил героев, а я обещал ему посвятить свою жизнь составлению летописи их эпических приключений, потому что каждая легенда должна быть кем-то рассказана. Когда я был послушником, то не мог себе даже представить, что своими глазами увижу такие страшные, но завораживающие события.

Эта история началась холодной зимней ночью, в трактире «Первый дом», в городе Стоунмэйден...



1. Компоненты

Это дополнение к игре «Клинок и колдовство» состоит из следующих компонентов:

- | | | | |
|--------------------------------|-------------------------|--------------------------|------------------------------------|
| ◆ Книга историй (акт I) | ◆ 9 свитков врагов | ◆ 6 жетонов частиц душ | ◆ 14 жетонов горения |
| ◆ Книга секретов (акт I) | ◆ 15 карт врагов | ◆ 28 жетонов крон | ◆ 12 жетонов препятствий |
| ◆ 1 памятка | ◆ 3 карты умений врагов | ◆ 20 жетонов ран | ◆ 9 жетонов зарядов |
| ◆ 15 фигурок врагов | ◆ 2 карты ловушек | ◆ 2 жетона теней | ◆ 17 жетонов магических щитов |
| ◆ 1 фигурка главного врага | ◆ 8 карт эмпориума | ◆ 2 жетона иллюзий | ◆ 1 жетон демонического заклинания |
| ◆ 11 двухсторонних тайлов поля | ◆ 9 карт сокровищ | ◆ 6 жетонов кровотечения | ◆ 1 жетон парения |
| ◆ 1 свиток главного врага | ◆ 5 карт событий | ◆ 6 жетонов истощения | |
| | ◆ 2 карты сценария | ◆ 3 жетона замедления | |

2. Хроники запретного портала

Приветствую, незнакомец! В этом руководстве подробно описана подготовка к каждому сценарию дополнения «Запретный портал» для игры «Клинок и колдовство».

В этом дополнении используются все правила из базовой игры «Бессмертные души» и те правила, которые описаны в памятке «Запретного портала».

В каждый сценарий можно играть по отдельности, со стартовыми значениями из этой книги. Или проходить их как уникальную часть истории в эпической кампании.

Мы рекомендуем играть в режиме кампании. В этом случае каждое ваше достижение изменяет грядущие сценарии, что дает больший эффект погружения в историю «Клинка и колдовства».

3. Особенности игрового процесса

Минимальный **уровень души** для этого дополнения — **II**. Это значит, что герои начинают любой сценарий «Запретного портала» с **уровнем души II**. Даже в случае смерти камень души не опускается до **уровня I**. То есть мертвый герой **уровня II** останется на этом же уровне и должен заплатить **2 частицы души**, чтобы воскреснуть у **святилища**.

Максимальный возможный **уровень** — **IV**. Ни один герой не может превысить его. Как только все герои достигли предела, дополнительные частицы души можно потратить как угодно, кроме увеличения **уровня души**. В конце дополнения оставшиеся частицы души можно сохранить (не более 10 частиц душ на героя), чтобы использовать позднее в **акте II** — продолжении основного сюжета игры «Клинок и колдовство», дополнении «Пришествие тьмы»!

4. ... Из Бездны!

В этом дополнении появляются новые враги, намеренные сеять хаос и смерть на Тэлонском побережье!



Культисты Бездны — люди, чей разум был развращен, и теперь их единственная цель — впустить ужасающую Бездну на все земли Тэлона.

Темные ритуалы дали культистам неестественные, демонические силы.

Ифриты — пылающие демоны, настолько жаждущие разрушений, что они повышают свою силу атаки, осознанно жертвуя защитой.

Легенды гласят, что некоторые из ифритов могут исполнять желания.



Мракоходцы — могучие демонические существа, первая линия обороны армии Бездны.

Они бесплотны, поэтому немагические атаки против них почти бесполезны.

Адское отродье — демон из дыма и пламени, который хочет пройти сквозь запретный портал, чтобы достичь земель Тэллона. Лишь бессмертные герои смогут остановить его и предотвратить катастрофу!



4.1. Демоническое взаимодействие!

Новые, устрашающие враги разработаны таким образом, чтобы взаимодействовать друг с другом для победы над любым героем, который осмелится встать у них на пути! Примеры, приведенные ниже, описывают ситуации, в которые вы можете попасть во время игры в это дополнение. Римская цифра перед каждым пунктом указывает на номер боевой ситуации, отмеченной на рисунке, которую этот пункт описывает.



- ◆ I: Ауриэль не может атаковать **синего** культиста Бездны, потому что способность **защитник красного** мракоходца запрещает атаковать любых других врагов в его зоне. Из-за этого **Ауриэль вынуждена атаковать красного** мракоходца. Этот враг перебросит все кубики защиты, на которых не выпал символ , из-за способности **власть Бездны II** **синего** культиста.
- ◆ II: если **синий** культист Бездны активируется, то сначала он атакует Ауриэль **мистическим снарядом**. В одной зоне находятся два героя (Ауриэль и Экар), поэтому культист использует способность **призыв демона** (сбросив 1 ) , чтобы активировать демона с самым высоким рангом в игре (**красного** мракоходца). Наконец, **синий** культист Бездны отойдет на 1 зону (предпочтительно в пустую зону).
- ◆ III: Экар может выбрать ифрита целью атаки, но получит модификатор -3  из-за способностей **хранитель I** и **хранитель II** двух мракоходцев в его зоне. Лучше всего будет атаковать **синего** мракоходца с модификатором всего лишь -1  из-за способности **хранитель I** **зеленого** мракоходца.
- ◆ IV: если **зеленый** ифрит (без ранений) активируется, то атакует Экара **пламенным ударом**. Так как в зоне доминируют враги, Экар получит **горение I** из-за способности **ревущее пламя I**. Наконец, **зеленый** ифрит отойдет на 1 зону (предпочтительно в пустую зону).
- ◆ V: если **синий** мракоходец активируется, то будет атаковать Экара (свою основную цель) **призрачной рукой**. Мракоходец не в битве с 2+ героями (рядом только Экар), поэтому после атаки он использует способность **защита II**, чтобы переместиться в зону к раненому **синему** ифриту.

Продолжение легенды...



Исполнитель желаний

ВВЕДЕНИЕ

Бледное закатное солнце, предвестник холодной зимней ночи, освещало Стоунмэйден. Магия камней душ и жуткие истории о культе, который готовится уничтожить мир, привели героев к подножию величественных Громовых гор. Молва об их героических деяниях в Твинвирме разнеслась по всему Тэлонскому побережью, поэтому найти номер в самом большом городском трактире «Первый дом» оказалось несложно. Все начинается на городской площади, у порога трактира. См. §8.1.

Подготовка самостоятельного сценария

Частицы души:
20 × количество героев

Кроны: 275

Сокровища: 8

Оружие души: 1

Колода врагов



2



2

Колода событий



Особые локации

Поместите событие истории 1 , как обозначено на поле.

Особые правила сценария

Эмпориум: герои не могут посетить эмпориум перед этим сценарием. Если сценарий проходится отдельно, герои могут купить только предметы экипировки.

Ключевые точки: только герои, которые не находятся в битве, могут разыгрывать ключевые точки.

 **День (событие 4):** нет дополнительных эффектов.

 **Ночь (событие 5):** когда начинается это событие, см. §8.33.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §8.48.

Подготовка сценария

Тайлы карты: 2А, 3А, 4А, 6А, 8А, 10А, 11А, 12А, 13А, 14А, 15А, 16А, 17А, 18А, 19А, 47А, 55А.

Стены: 11А-13А, 11А-18А, 12А-8А.



Жетоны



Неактивное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Зона поиска × 4



Сундук × 3



Жетон труднопроходимой местности × 1



Дверь × 3



Запертая дверь × 3



Жетон тени × 1



Жетон тени × 1



Активное святилище × 1



Ключевые точки (1, 2, 3, 4, 5, X) × 6



События истории (1) × 1

Запас жетонов тени

Количество героев		
	Два врага	Продвинутый враг
2-3	1	1
4-5	1	2

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	8.35	Ключевая точка 1	8.9
Событие 2	8.34	Ключевая точка 2	8.20
Событие 3	8.36	Ключевая точка 3	8.25
Ночь	8.33	Ключевая точка 4	8.26
		Ключевая точка 5	8.21
		Ключевая точка X	8.8

АКТ I – СЦЕНАРИЙ IX Призывающий ВВЕДЕНИЕ

Несколько дней герои провели в поисках следов Алого культиста и его последователей. Отряд оказался на полпути между Стоунмэйденом и Громовыми горами. Холм перед ними — невидимая граница, номинальный конец земель, патрулируемых городскими рейнджерами, начало дикой местности, где враги становятся еще опаснее.

Подготовка самостоятельного сценария

Частицы души:
23 × количество героев

Кроны: 300

Сокровища: 9

Оружие души: 1

Колода врагов



1



1



2



1



1

Колода событий



Особые локации

Поместите событие истории 1 , как обозначено на поле.

Особые правила сценария

-  День (событие 4): нет дополнительных эффектов.
-  Ночь (событие 5): нет дополнительных эффектов.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §9.26.

Подготовка сценария

Тайлы карты: 5В, 6В, 13В, 14В, 15В, 16В, 45А.

 : отложите 7В, 8В, 11В, 12В, 17В, 18В, 19В, 46А, 55В.



Жетоны



Активное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Зона поиска × 3



Жетон барьера × 1



Жетон слепой стороны × 1



Дверь × 1



Запертая дверь × 1



Жетоны тени × 3



Жетоны тени × 3



Активное святилище × 1



Ключевые точки (1, 2, 3) × 1



Событие истории (1) × 1

Запас жетонов тени

Количество героев				
	Горожанин	Враг	Два врага	Продвинутый враг
2-3	1	1	1	1
4-5	1	3	1	2

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	9.4	Ключевая точка 1	9.1
Событие 2	9.8	Ключевая точка 2	9.2
Событие 3	9.22	Ключевая точка 3	9.6
		Ключевая точка 4	9.7
		Ключевая точка 5	9.21
		Ключевая точка X	9.14

Особые жетоны тени

Сюжет	9.12	Сюжетный враг	9.13
-------	------	---------------	------

АКТ I – сценарий X

Страх темноты

ВВЕДЕНИЕ

После победы над демоном-стражем герои решили исследовать сеть запутанных подземных коридоров. На одной из развилок перед отрядом встал выбор: пойти вглубь естественных пещер или проникнуть за металлическую дверь, которая судя по следам на земле, недавно открывалась. Какой бы дорогой не решили идти герои, они твердо знают, чего хотят: остановить демонический ритуал, пока не стало слишком поздно!

Подготовка самостоятельного сценария

Частицы души:
26 × количество героев

Кроны: 325

Сокровища: 10

Оружие души: 1

Колода врагов



2



2



2



2

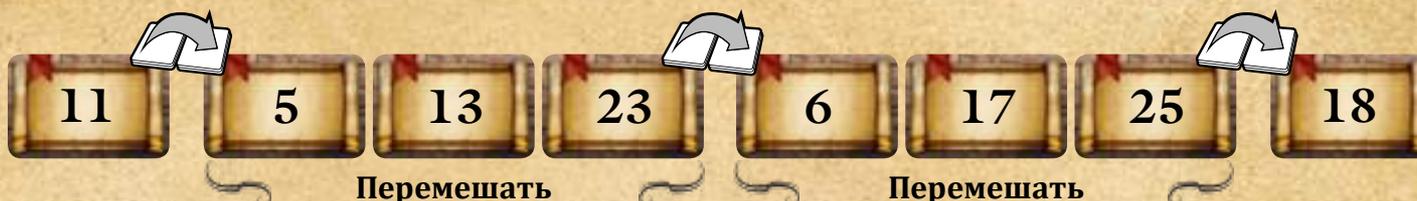


1



1

Колода событий



Перемешать

Перемешать

Особые локации

Нет.

Особые правила сценария

☀ **День (событие 4):** нет дополнительных эффектов.

🌙 **Ночь (событие 5):** нет дополнительных эффектов.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §10.14.

Подготовка сценария

Тайлы карты: 9В, 19В, 50В, 53А, 54А.

 : отложите 1В, 10В, 11В, 12В, 17В, 18В, 47В, 48А, 49В, 51В, 52А, 55А.



Жетоны



Запас жетонов тени

Количество героев	 Враг	 Два врага	 Продвинутый враг
2-3	1	1	1
4-5	2	1	3

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	10.10	Ключевая точка 1	10.1
Событие 2	10.3	Ключевая точка 2	10.2
Событие 3	10.5	Ключевая точка 3	10.6
		Ключевая точка 4	10.4
		Ключевая точка 5	10.9
		Ключевая точка X	10.7

Особые жетоны тени

Сюжетный враг	10.8		
---------------	------	--	--

АКТ I – сценарий XI

Ритуал зверя

Введение

Одержав победу над Адским отродьем, герои были готовы снова ринуться в бой, чтобы остановить последний ритуал. Перед входом в пещеру их остановил внезапный орлиный крик. На закатном небе показалась стая хищных птиц и ринулась к отряду! Самый крупный орел распахнул крылья, грациозно приземлился перед героями и оставил на земле свиток и кожаный мешок. Остальные птицы последовали примеру первой. Выполнив задание, стая отправилась в сторону Стоунмэйдена, оставив груды вещей. См. особые правила сценария, а затем §11.1.

Подготовка самостоятельного сценария

Частицы души:
29 × количество героев

Кроны: 350

Сокровища: 11

Оружие души: 1

Колода врагов



2



2



2



1

Колода событий



Особые локации

Поместите событие истории 1 , как указано на поле.

Особые правила сценария

Эмпориум: в начале этого сценария каждый герой может посетить эмпориум, чтобы получить до 2 карт эмпориума бесплатно (исключая карты **контрактов** и **оружейной Голливуда**). Герои не могут использовать здания, кроме **Волшебной кузницы**. Каждый герой может использовать ее один раз бесплатно, в этом случае он больше не может совершать покупки.

Карты событий: игнорируйте все эффекты появления врагов на картах событий.

Синий культист Бездны: когда **синий** культист Бездны погибнет, уберите его из игры до конца сценария.

 **День (событие 4):** когда это событие входит в игру, см. §11.17.

 **Ночь (событие 5):** когда это событие входит в игру, см. §11.3.

Условия проигрыша: герои терпят поражение, если последняя карта события сброшена **ИЛИ** все герои стали призрачными душами, см. §11.32.

Подготовка сценария

Тайлы карты: 11В, 17В, 18В, 19В, 45А, 46В, 48В, 51А, 52В, 54В, 55В.

Стены: 18В–46В.



Жетоны



Активное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Неактивное место появления × 1



Зона поиска × 4



Сундук × 3



Жетон труднопроходимой местности × 1



Запертая дверь × 3



Жетоны тени × 2



Жетоны тени × 2



Активное святилище × 1



Магический замок × 1



Ключевые точки (1, 2, 3, 4, 5,) × 5



События истории (1) × 1

Запас жетонов тени

Количество героев	Враг	Два врага	Продвинутый враг
2-3	1	1	1
4-5	1	2	2

Книга секретов

События истории	§	Ключевые точки	§
Событие 1	11.13	Ключевая точка 1	11.2
Событие 2	11.14	Ключевая точка 2	11.4
Событие 3	11.16	Ключевая точка 3	11.10
Ночь	11.3	Ключевая точка 4	11.21
День	11.17	Ключевая точка 5	11.20
		Ключевая точка X	11.25

КЛИНОК И КОЛДОВСТВО

ПЕРВАЯ ВОЛНА



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: ОНАМОР



БАЗОВАЯ ИГРА:
БЕССМЕРТНЫЕ ДУШИ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: ВИКТОРИЯ



ВТОРАЯ ВОЛНА

ЗАПРЕТНЫЙ
ПОРТАЛ



&



ПРИШЕСТВИЕ
ТЬМЫ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: МОРРИГАН



РАСПИРЕНИЕ: ПРИЗРАЧНЫЕ
ФОРМЫ ГЕРОЕВ



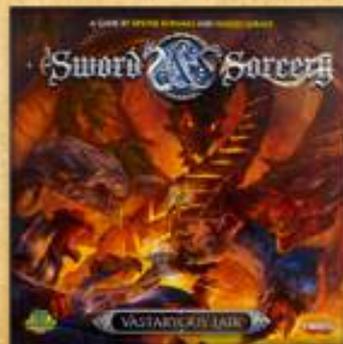
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: РИАЛА



ТРЕТЬЯ ВОЛНА



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: САМБРИЯ



ЛОГОВО ВАСТАРИОСА



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
ГЕРОЙ: КРОКАН



Авторы игры:

Gremlin Project, студия дизайна настольных игр
Симоне Романо и Нунцио Сураче

Арт-директор:

Симоне Романо

Художники:

Фройлан Гарднер, Фабрицио Фьорентино,
Алессио Каммарделла, Марко Матроне

Дизайн миниатюр:

GT Studio — Фаусто Гутьеррец и Педро Гутьеррец

Оформление:

Нунцио Сураче

Графический дизайн:

Адриано Д'Ипполито и Франческа Микелон
{www.matrioskart.it}

Дизайн поля:

Марио Барбати {www.0onegames.com}

В проекте использованы работы Дэвида Гурреа, опубликованные на <http://www.davegh.com>. Данные работы ограничены определенным порядком и условиями их использования, с которыми можно ознакомиться на вышеуказанном электронном ресурсе.

Книга правил и текст игры:

Симоне Романо

Редактирование и руководство:

Роберто Ди Мельо, Фабио Майорана, Леонарди Рина, Фабрицио Ролла

Английский текст:

Джим Лонг, Байрон Кэмпбелл, Марко Синьоре,
Фредерик «Кентервин» Луиссон

Производство:

Роберто Ди Мельо

Игру тестировали:

Серена Галли, Клаудио Куаранта, Анна Патроне, Фабрицио Барберини, Алессио Бонвини, Марко Брунони, Байрон Кэмпбелл, Массимилиано Кретара, Кармине Лаудйеро, Франческо «Чиски» Малафарина, Антонио Фаджоли, Роза Монарка, Надя Д'Амато, Федерико «Кентервин» Луиссон, Даниеле «Киндер» Реа, Леонардо Рина и... Салли и Санни!

Отдельная благодарность:

Серене Галли, Марко Синьору, Клаудио Кваранта, Сильвио Торре, Лючие Вергалъе, Андреа Фанхони, Кристофу Чьянчи, Стефано Кастелли, Андреа Лигабу, Массимилиано Калимера {gioconomico.net}, Ричарду Хэму, Элизе Барчетта, ресторанам «La Buzzicono» и «La Bettola», а также нашим семьям и друзьям.

КЛИНОК И КОЛДОВСТВО



www.sword-and-sorcery.com

Игра GREMLIN PROJECT



www.gremlinproject.com

Игра издана и распространяется ARES Games SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capuzzano Pianore (LU), Italy

www.aresgames.eu

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчики: Кирилл Войнов, Дмитрий Водолаго

Редакторы: Артем Ясинский, Дарья Рязева

Дизайнер: Ульяна Гребенева

Руководитель проекта: Артем Ясинский

Общее руководство: Антон Сквородин

Особая благодарность Дмитрию Куликову



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2019 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



GAGA.RU/SWORD-AND-SORCERY

