

ПРАВИЛА МИНИ-КАМПАНИИ

Игроки могут не только включить приключения «Логова змея» в другую кампанию, но и сыграть отдельную мини-кампанию, проходя только **приключения из этого расширения**. Чтобы завершить такую мини-кампанию, вам придётся потратить всего 5–8 часов — ведь в ней намного меньше приключений, чем в кампании из базового набора.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Мало было Ринну хитроумных политиков и предателей — захоластное баронство переполняет слухи. Набеги монстров, орды нежити, пробуждающиеся древние артефакты — стоит отойти от ворот Аринна на шаг, и тут же слышишь, что Терринонт обречён.

Недавно же центром внимания стал ещё более древний ужас — Валиндра, мать ужасных гибридов — драконидов, подобных людям. Самопровозглашенная королева драконов, говорят, заключила союз с другими тёмными силами. Хорошего ждать не приходится — в её логове в Картских горах хватит оружия на несколько армий.

Хуже того, поговаривают, что Валиндра прослышала о недавней находке аурума в шахте Вигил — металл тот блестит, как золото, но прочнее стали. Даже представить немисливо, что произойдёт, если Валиндра сумеет заполучить его в свои лапы.

КАК ИГРАТЬ ЭТУ МИНИ-КАМПАНИЮ

Для мини-кампании «Логово змея» применяйте все обычные правила из книги правил «Descent: Странствия во тьме» с учётом описанных ниже изменений.

В отличие от обычных кампаний, в мини-кампании всего 4 приключения, которые нужно пройти в определённом порядке. Не используйте карты слухов. В мини-кампании есть следующие этапы:

1. **Подготовка.** Начните кампанию по обычным правилам подготовки к игре. Каждый герой получает 4 очка опыта и 100 золотых. Властелин получает 4 очка опыта. Затем пройдите этапы расхода очков опыта и торговли. Можно приберечь часть денег и опыта до следующих фаз кампании. Запишите остатки в листе кампании ниже (игроки могут сделать копию листа на ксероксе или скачать журнал с официального сайта игры www.hobbygames.ru и распечатать его).

2. **Путешествие.** Пройдите этап путешествия, пользуясь картой на обороте этого листа. Путь начинайте от «Следов повозок».
3. **Первое приключение.** Пройдите приключение «Золотоискатель».
4. **Фаза кампании.** Пройдите фазу кампании по обычным правилам, но пропустите этап выбора следующего приключения. Путешествие героев начнётся от только что пройденного приключения.
5. **Второе приключение.** Пройдите приключение «Тяжёлое пробуждение».
6. **Фаза кампании.** Пройдите фазу кампании по обычным правилам, но пропустите этап выбора следующего приключения. Путешествие героев начнётся от только что пройденного приключения.
7. **Третье приключение.** Пройдите приключение «Было ваше, стало наше».
8. **Переход к Акту II.** Перейдите во второй акт, как описано на стр. 22 правил «Descent: Странствия во тьме».
9. **Фаза кампании.** Пройдите фазу кампании по обычным правилам, но пропустите этап выбора следующего приключения. Путешествие героев начнётся от только что пройденного приключения.
10. **Финал.** Если в приключениях Акта I у героев больше побед, чем у Властелина, перейдите к приключению «У самого горнила». В ином случае игроки начинают приключение «Вооружённые до зубов».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАГРАДЫ ЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В конце каждого приключения мини-кампании дополнительно к наградам, описанным в книге приключений, каждый игрок получает 1 очко опыта независимо от того, кто победил. Если герои победили, один из них (по выбору героев) получает случайную карту покупки. Если победил Властелин, он дополнительно получает 1 очко опыта.

Если награда за приключение — реликвия, а у стороны, получающей награду, уже такая есть, вместо этого каждый игрок победившей стороны получает по 1 очку опыта. Если же эта реликвия ранее была у противника, получающий награду игрок отбирает её.

[illegible]

ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

Золотоискатель

Тяжёлое пробуждение

Было ваше, стало наше

У самого горнила

Вооружённые до зубов

ДОГОВО ЗМІЯ

КАРТА КАМПАНИИ

