

Книга сценариев

Введение

Вы держите книгу сценариев *Пернатых хвостов*. На её страницах вы найдете инструкции относительно того, как настроить каждый сценарий и специальные правила для разыгрывания сценария, включая информацию о том, как выиграть и проиграть этот сценарий. Если вы играете в Пернатые Хвосты первый раз, мы предлагаем вам разыграть *Сценарий 1: Демонстрация силы*, используя Войска для быстрой игры и игнорируя специальные правила для кампании.

Правила для создания собственных войск, собственных сценариев и прохождения кампании рассматриваются в конце этой книги.

Дополнительные сценарии, кампании и другие ресурсы можно найти на сайте PIaidHatGames.com.

Пернатые хвосты Пролог: Воспоминания о войне

Сниббл склонился над баром, поскрипывая костями, и долил кружку Веллы. «Не могу позволить старой подруге засохнуть», сказал он, подмигивая. Велла слегка кивнула старому бармену.

Дверь Таверны Пикирующей Сойки широко распахнулась, и Хозяин Пивоварни Пикуэнд, шарообразный хомяк, шагнул внутрь. «Сниббл, мой дорогой мышь, у меня есть пиво, которое завьет твой хвост! Мелани! Закатывай пинту!» Молодая мышь, на заплетающихся лапках, изо всех сил пыталась вкатить гигантскую, отлитую из янтаря, бутылку.

«Это всё?» спросил Сниббл. «Ну, пройдем в мой офис. Давай поторгуюсь, пока я буду пробовать образец».

Мелани оставила пинту в офисе, ее больная спина была благодарна избавиться от такой ноши. Она проследила за тем, чтобы эти два старикашки исчезли из виду, прежде чем юркнуть на стул в обветшалом старом баре. Она не могла не заметить его художественного оформления. Сломанные копья, разбитые щиты, потертые седла и многие образцы другого летного снаряжения покрывали каждую стену.

"Вот это да", прошептала Мелани от удивления. «Я слышала столько рассказов о храбрых пилотах Нестлебука, а теперь всё это вижу наяву!» Она повернулась к Велле и сказала, «Знаешь, у нас были свои неприятности в Хедфол Холлов, но с этим не сравнить. Ты знаешь, откуда берёт начало ополчение Нижелесья?»

«О, я знаю об этом совсем немного», сказала Велла, улыбнувшись в свою кружку. «Видишь ли, я была одной из первых мышей, которые имели честь биться крылом к крылу рядом с благородными скворцами Миндерфилда». Велла сделала глубокий глоток, и её мысли устремились назад к тем роковым дням, в далёкие года. «Все знают, как война закончилась», задумалась она. «Но я помню, как все это началось. Теперь слушай внимательно!».

И таким образом, она начала рассказывать историю, которую она пережила много сезонов назад...

Пока человеческий трон пустовал, болезнь поразила северную часть Леса Нижелесья. Там, злобные падальщики боролись за отходы, среди скрученных деревьев. С другой стороны Миндерфилда, было широкое, свежее поле, которое разделяло лес, и законопослушные существа работали вместе, для обеспечения безопасности и гармонии.

Злобные хищные птицы охотились в небесах над Миндерфилдом. Путешествие через поле грозило риском оказаться в когтях этих голодных птиц. Мышь, крыса или любое другое маленькое существо - это не имело значения. Птицам было безразлично, когда, кем и в какое время набить свои животы.

Однажды, среди болезненных падальщиков появился великий лидер. Заноза, крыса из кучи мусора, известной как Дредмаунд, неожиданно, обманом, со своими лучшими товарищами, объявил себя правителем и сформировал Легион Вредителей. Войдя во власть, он поклялся, что разорит лесных мышей, но чтобы сделать это, он должен заключить сделку с птицами.

Заноза нанес неожиданный визит к великому стервятнику, Скаркроу "Птахе", лидеру охотничьих птиц. Естественно, Скаркроу попытался съесть бесстрашную крысу, но Заноза держался вне пределов его досягаемости и сделал Скаркроу очень выгодное предложение.

Предложение было простым: птицы позволили бы Занозе, и его крысам пересекать Миндерфилд, чтобы совершать набеги на деревни мышей и землероек, а в ответ крысы отдавали бы птицам дань, в виде пойманных на закуску мышей. Дерзость Занозы произвела на Скаркроу впечатление. Ленивого стервятника привлекла перспектива легкой добычи, так что он согласился на предложение крыс.

Первый налёт - проведённый в первые часы после полуночи - застал спящих мышей полностью врасплох. Крысы разграбили деревню Нестлебрук, украв драгоценную еду и запасы. Они оставили бедную г-жу Редферн, в одной пижаме, вместе с ее дочерью, Сандреей, связанными и пищащими в центре Миндерфилда. Скаркроу послал в поле своих лучших птиц, чтобы они принесли ему лакомые кусочки. Для Редфернов события выглядели ужасающими.

Как только жестокие птицы, направились к своей добыче, с оглушительным писком, на них спикировала красивая голубая сойка. На её спине сидела мышь, одетая в яркую броню и сжимавшая в лапках смертельное копьё! Таинственная пара врезалась в хищных птиц, превратив место стычки в облако пыли и перьев. В то время как сойка парировала вражеских птиц, храбрый наездник прыгнул с неё и юркнул, чтобы спасти пленников. День был спасен, но сражение только началось.

Услышав о поражении от неизвестных птицы и наездника, Скаркроу вызвал Занозу. Он дал ему своего лучшего грача, Грыззарда, и приказал им жестоко отомстить мышам. Вот так всё и началось, и один налёт превратился в войну. Много пернатых хвостов пало в той войне, но, также и родилось много героев и злодеев.

Сценарий 1: Демонстрация силы

Битва с черными дроздами оставила Аэридзина раненным. В то время как землеройки из местной клиники ухаживают за ним, у Дзюрэ есть свободное время, чтобы сосредоточиться на тяжелом положении хороших существ Нестлебрука. Если местные крысы и вороны объединят усилия, у мышей не останется шансов.

Хотя его миссия по поиску Короля Коллина была весьма важна, честь Дзюрэ не позволяла ему оставить в беде мышей. Вместо этого он попросил, чтобы мэр послал самого быстрого городского юркьера, чтобы доставить королю новости о его прибытии и о вторжении крыс. И Дзюрэ остаётся для защиты города.

Свои знания нельзя хранить вечно, поэтому Дзюрэ убедил местных певчих птиц присоединиться к битве, а, затем, попросил добровольцев обучаться летать. Два члена ополчения не упустили своего шанса: Велла и Снибл. Три наездника, верхом на своих птицах, обучались изо дня в день, все время не спуская зорких глаз с Миндерфилда.

Каждую банду, посланную Занозой, встречал равный ей по силе отряд Дубостражей. Каждая темная птица в небе, сталкивалась с крылом наездников Ополчения Нижелесья, чтобы сойтись в схватке.

Мыши отправили крысам открытым текстом предупреждение : Крысам вход воспрещён!

Стартовая раскладка:

Число игроков: 2

Пункты гнезда: 10

Условие победы: Уничтожьте гнездо своего противника.

Особая миссия: нет.

Раскладка сценария:

Войска для Быстрой игры

Ополчение Нижелесья

- Дзюрэ (*курсант*) на Аэридзине 13 очков сбора
- Сниббл (*новичок*) на Скворце 8 очков сбора
- Велла (*новичок*) на Скворце 8 очков сбора
- Дубостраж x 6 18 очков сбора

Если вы используете дополнительное правило карт действий, вот предложение стартовой руки:

- Tumbling Free-fal I (Свободное падение)
- Jousting lance (Рыцарское копье)
- Battle squeak (Боевой писк)
- Pull Reins (Натянуть поводья)
- Evasive Flying (Вёрткий полёт)
- Veer (Вираз)
- Double Shot (Двойной выстрел)

Налетчики Вредителей

- Заноза (*курсант*) на Грыззарде 14 очков сбора
- Чумджо (*новичок*) на Врунке 11 очков сбора
- Стабора 5 очков сбора
- Коммандос Занозы x 6 18 очков сбора

Если Вы используете дополнительное правило карт действий, вот предложение стартовой руки:

- Flog (Сечь кнутом)
- Poison Know-how (Искусство отравления)
- Back Slash (Удар в спину)
- Paralyzing Screech (Парализующий крик)
- Battle Wind (Боевой ветер)
- Soar (Парить высоко)
- Rend (Расцарапать)

Самостоятельно настраиваемые войска

Предложенный диапазон очков сбора: 40-60 (*см. страницу 12 для получения дополнительной информации о том, как самостоятельно собрать войска*).

Расположение поля боя

Сторона Налетчиков Вредителей

Сторона Ополчения Нижелесья

Размер: 32" в ширину x 32" в длину

1. Ось поля битвы
2. Дом Налетчиков вредителей
3. Гнездо Налетчиков вредителей
4. Дом Ополчения Нижелесья
5. Гнездо Ополчения Нижелесья

Особые правила кампании

Войска кампании

Это первый сценарий кампании. Начните кампанию со следующих юнитов. Эти юниты будут развиваться на протяжении игр этой кампании. В последующих сценариях вы будете использовать эти те же самые юниты, за исключением их недавно улучшенных версий (*см. Улучшение на странице 14 для деталей*).

Ополчение Нижелесья

- Дзюрэ (*курсант*) на голубой сойке 10 очков сбора
- Снйббл (*новичок*) на Скворце 8 очков сбора
- Велла (*новичок*) на Скворце 8 очков сбора
- Дубостраж x 6 18 очков сбора

Налетчики Вредителей

- Заноза (*курсант*) на Граче 11 очков сбора
- Чумджо (*новичок*) на Крюкоклюве 10 очков сбора
- Стабора 5 очков сбора
- Коммандос Занозы x6 18 очков сбора

Карты действий кампании

Если вы используете карты действий, каждое из войск начинает с рукой из 7 уникальных карт действий. Вы можете выбирать новые карты с каждым сценарием, но карта Построить Баллисту не доступна до сценария 4.

Улучшения кампании

Победитель: Выберите два пункта из списка ниже.

Проигравший: Выберите один пункт из списка ниже.

- улучшите 1 пилота или птицу
- улучшите фигурку отряда до статуса ветерана
- начните следующий сценарий с 1 жетоном сыра на своём сырном колесе
- увеличьте свой стартовый размер руки карт действий на 1

Сценарий 2: Заварушка из-за Спрутрича

Легенды говорят, что давно, во время Первого Крестового похода на Дракона, племя нежных гигантов сбежало на север из равнин, чтобы обосноваться в Морозе. Земля дрожала во время Великого Блуждания, поскольку сотни гигантов топали через Нижелесье, сокрушая могучие деревья в ряд, который теперь разделяет лес надвое. Лесные существа назвали новообразованное пространство Миндерфилдом.

Ничто не росло в Миндерфилде в течение многих сезонов, но в настоящее время, медленно начали прорастать травы. Затем, появились кусты, и, в конечном счете, растоптанная земля ещё раз покрылась зеленью. Наконец, в центре длинного поля, выросло одинокое молодое дерево.

Объявив, что это доброе предзнаменование, местные мыши, назвали молодой саженец Спрутрич. В ближайших сражениях Спрутрич будет играть важную роль. На нём останется много шрамов и он потеряет много веток, но небольшое дерево никогда не оставит мечту вырасти и занять своё место среди деревьев Нижелесья.

На протяжении битв, гибкое дерево послужит вдохновением для мышей.

Стартовая установка:

Число игроков: 2

Пункты гнезда: 15

Условие победы: Сохраните контроль над Спрутричем (*см. ниже*) - или разрушите гнездо вашего противника.

Особая Миссия: нет.

Раскладка сценария:

Войска для Быстрой игры

Ополчение Нижелесья

- Дзюрэ (*курсант*) на Аэридзине 13 очков сбора
- Снийбл (*курсант*) на Скворце 9 очков сбора
- Велла (*курсант*) на Скворце 10 очков сбора
- Дубостраж х 6 18 очков сбора

Если Вы используете дополнительное правило карт действий, вот предложение стартовой руки:

- Tumbling Free-fall (Свободное падение)
- Jousting lance (Рыцарское копье)
- Talon Strafe (Когти хищника)
- Dip (Уклонение)
- Evasive Flying (Вёрткий полёт)
- Veer (Вираз)
- Double Shot (Двойной выстрел)

Налетчики Вредителей

- Заноза (*курсант*) на Грыззарде 14 очков сбора
- Чумджо (*курсант*) на Врунке 13 очков сбора
- Стабора 5 очков сбора
- Коммандос Занозы х6 18 очков сбора

Если Вы используете дополнительное правило карт действий, вот предложение стартовой руки:

- Flog (Сечь кнутом)
- Poison Know-how (Искусство отравления)
- Brutality (Жестокость)
- Paralyzing Screech (Парализующий крик)
- Tear'em to Pieces! (Порвать их в клочья!)
- Soar (Парить высоко)
- Rend (Расцарапать)

Самостоятельно настраиваемые войска

Предложенный диапазон очков сбора: 40-60 (*см. страницу 12 для получения дополнительной информации о том, как самостоятельно собрать войска*).

Расположение поля боя

Размер: 34" в ширину x 34" в длину

1. Саженец
2. Клетка контроля
3. Дом Налётчиков Вредителей
4. Гнездо Налетчиков Вредителей
5. Дом Ополчения Нижелесья
6. Гнездо Ополчения Нижелесья
7. Листья

Накладка саженца в центре поля- это Спрутрич. В этом сценарии нет маркера оси поля битвы. Помещая карты миссии в поле битвы, разместите их в пределах близкого расстояния от Спрутрича.

Поместите жетон цели в клетку контроля, обозначенную выше на карте, чтобы отметить его для простоты отслеживания.

Особые правила сценария

Контроль Спрутрича

В конце каждого раунда, если оба из следующих условий выполнены, вы контролируете Спрутрич.

- У вас есть минимум один юнит в клетке контроля, отмеченной выше на Спрутриче, и никакие вражеские юниты не находятся в этой клетке.

- Ваши фигурки на Спрутриче превосходят численностью вражеские юниты на 2 фигурки или больше.

Если вы контролируете Спрутрич в конце раунда и сохраняете контроль над ним до конца следующего раунда после этого, вы выигрываете сценарий.

Примечание: Крупные фигурки считаются 3 юнитами при вычислении контроля Спрутрича. Юниты птиц не могут способствовать контролю Спрутрича, даже когда они сидят.

Как только вы контролируете Спрутрич, ваш противник должен поместить свою карту миссии лицом вверх и назначить фигурки на эту миссию прежде, чем вы выберете свою миссию и назначите ей фигурки.

Особые правила кампании:

Улучшения

Победитель: Выберите два пункта из списка ниже.

Проигравший: Выберите один пункт из списка ниже.

- улучшите 1 пилота или птицу
- улучшите фигурку отряда до статуса ветерана
- начните следующий сценарий с 1 жетоном сыра на своём сырном колесе
- увеличьте свой стартовый размер руки карт действий на 1

Кроме того, в следующем сценарии, победитель может выбрать оставить саженец на поле битвы вместо оси поля битвы и может развернуть на нём наземные фигурки во время установки игры.

Сценарий 3: Коварный план

Джурэ и новички-рекруты сдержали воинов крыс, в то время как молодой мышиный король Коллин, и его друзья, Герои Барксбурга, прибыли с подкреплением. Обученные войска пополнили ряды ополчения, и Нез, умелый ремесленник, предложил план по постройке баллисты.

В течение многих дней трудились инженеры, сооружая мощный боевой двигатель, который смог бы запускать копья на большие расстояния. Машина улучшит обороноспособность Нестлебрука десятикратно.

Когда слово "баллиста" достигло крысиных ушей, Снэг отправил своих командос, чтобы захватить Сниббла. Крысы допросили молодого пилота и вынудили его показать местоположение строительных планов.

Тайна раскрылась, и они начали наступление, чтобы помешать осуществлению задумки мышей. В это же время Джурэ и его отряды отправляются в спасательную миссию по возвращению Сниббла.

Стартовая установка:

Число игроков: 2

Пункты гнезда: 15

Условие победы для Мышей: транспортируйте Сниббла со своего края поля боя - или разрушите

гнездо вашего противника.

Условие победы для Крыс: Украдите планы баллисты и транспортируйте их со своего края поля боя или разрушите гнездо своего противника.

Особая Миссия: вы можете использовать карту особой миссии во время этого сценария, когда выбираете миссии во время фазы миссии каждого раунда. Когда разыгрываете особые миссии, во время заключительной фазы каждого раунда, если Снйбл или жетон баллисты находятся на поверхности поля боя, и у вас, в настоящее время, есть минимум 2 фигурки в вашем окошке миссий, поместите либо Снйббла (*только игрок Ополчения Нижелесья*), либо жетон баллисты (*только игрок Налетчиков Вредителей*) в своё домашнее гнездо. После розыгрыша миссии, переместите все фигурки из вашего окошка миссий в своё домашнее гнездо.

Раскладка сценария:

Войска для быстрой игры

Ополчение Нижелесья

Дзюрэ (<i>ас</i>) на Аэридзине	15 очков сбора
Велла (<i>курсант</i>) на Вальчирпе	12 очков сбора
Сиенна (<i>без пилота, см. ниже</i>)	8 очков сбора
Дубостраж х6	18 очков сбора
Баллиста	б/о

Если Вы используете дополнительное правило карт действий, вот предложение стартовой руки:

- Tumbling Free-fall (Свободное падение)
- Jousting lance (Рыцарское копье)
- Break Spiral (Разорвать спираль)
- Call Fire (Огневая поддержка)
- Evasive Flying (Вёрткий полёт)
- Veer (Вираз)
- Precision (Предвидение)

Налетчики Вредителей

• Заноза (<i>курсант</i>) на Грыззарде	14 очков сбора
• Чумджо (<i>курсант</i>) на Врунке	13 очков сбора
• Стабора	5 очка сбора
• Коммандос Занозы х6	18 очков сбора

Если вы используете дополнительное правило карт действий, вот предложение стартовой руки:

- Pull Reins (Натянуть поводья)
- Battle Wind (Боевой ветер)
- Tear'em to Pieces! (Порвать их в клочья!)
- Talon Strafe (Когти хищника)
- Flog (Сечь кнутом)
- Brutality (Жестокость)
- Battle Squeak (Боевой писк)

Самостоятельно настраиваемые войска

Предлагаемый диапазон очков сбора: 40-60 (*см. страницу 12 для получения дополнительной информации о том, как самостоятельно собрать войска*).

Расположение поля боя

Размер: 32" в ширину x 32" в длину

1. Ось поля боя
2. Дом налётчиков вредителей
3. Гнездо налетчиков вредителей
4. Дом ополчения Нижелесья
5. Гнездо Ополчения Нижелесья
6. Баллиста
7. Листья
8. Край поля боя

Игрок Ополчения Нижелесья начинает сценарий с уже построенной баллистой на указанной клетке. Игрок Налетчиков Вредителей начинает с фигуркой пилота Сниббла, находящейся на его домашнем гнезде, которая представляет пленника. Если вы продолжаете кампанию, и победитель последнего сценария принял решение оставить саженец на поле боя, увеличьте размеры поля боя до 34".

Особые правила сценария:

Беспилотная птица

Сиена начинает этот сценарий без пилота. Беспилотный юнит птицы может использовать только карты действий птицы, имеет показатель пилота равный 0, не может быть испугана и не может выполнять обычные атаки.

Транспортировка пленника

Чтобы спасти пленника Сниббла, игрок Ополчения Нижелесья должен пролететь одним из своих юнитов птиц над гнездом противника и транспортировать юнит пленника. Транспортировка этого юнита до мышиного края поля боя завершает условие победы. Любая птица Ополчения Нижелесья может транспортировать Сниббла. Если Сиенна транспортирует Сниббла, поместите фигурку Сниббла на Сиенну и добавьте карту Сниббла к карте Сиенны.

Если другая птица, помимо Сиенны побеждена, транспортируя Сниббла, оставьте его фигурку на клетке или поверхности поля боя, где его транспортировала птица в тот момент, когда была побеждена. Чтобы вернуть Сниббла с поверхности поля боя, используйте особую миссию или транспортируйте его используя птицу и обычные правила транспортировки (см. Транспортировка наземной фигурки на странице 9 книги правил).

Получение планов

Чтобы украсть планы, игрок Налетчиков Вредителей должен сначала уничтожить баллисту мышей, затем транспортировать ее от до своего края поля боя (оставьте жетон в клетке после того, как баллиста уничтожена, и переверните его поврежденной стороной вверх. Он теперь представляет строительные планы). Любая фигурка в войсках Налетчиков Вредителей может транспортировать жетон баллисты. Птица может транспортировать жетон, как будто он представляет фигурку, используя обычные правила транспортировки, и обеспечить победу, транспортируя его до крысиного края поля боя. Наземная фигурка на той же клетке, что и жетон, может подобрать его в любое время в течение своей активации и обеспечивает победу, транспортируя его на любую клетку вдоль края крысиного поля боя.

Если фигура, которая транспортирует жетон, побеждена, оставьте его на клетке или поверхности поля боя, где была побеждена эта фигурка. Этот жетон не может использоваться в качестве баллисты, а представляет только планы. Чтобы поднять жетон с поверхности поля боя, используйте особую миссию или транспортируйте его, используя птицу и обычные правила транспортировки.

Особые правила кампании:

Улучшения

Победитель: Выберите два пункта из списка ниже.

Проигравший: Выберите один пункт из списка ниже.

- улучшите 1 пилота или птицу
- улучшите фигурку отряда до статуса ветерана
- начните следующий сценарий с 1 жетоном сыра на своём сырном колесе
- увеличьте свой стартовый размер руки карт действий на 1

Кроме того, победитель может также начать следующий сценарий кампании с уже построенной баллистой на клетке кончика ветки дерева, которое находится с его стороны и не является его домашним деревом.

Сценарий 4: Страх зимы

Поскольку война над Миндерфилдом всё больше разгоралась, лето превратилось в осень, и совсем рядом вырисовывалась зима. Войска в Дредмаунде ворчали из-за отсутствия запасов провизии. Заноза совершал всё больше набегов и обещал вознаграждения для тех, кто принесёт как можно больше еды. К счастью для крыс, Грыззард и его банда птиц неудачников запаслись отходами, и пообещали, что разноцветной стае уготовано ещё много битв.

Чтобы противостоять увеличению частоты набегов Вредителей, мыши ввели больше войск, но дополнительные рты истощили недостаточные ресурсы мышей. Продовольственные лавки в Неслебруке и Торнуилове истощили запасы до опасного уровня. Многие дома обходятся без пуха и деревянной стружки. Пришло время для всех, отвернуться от войны и подготовиться к долгой зиме. Дзюрэ и Аэридзин достигли соглашения с местными птицами: птицы остаются и помогают мышам в поисках еды, а в ответ мыши обеспечат их зимним жильём, и надёжной защитой их яиц до прихода весны.

Ранний снег пошёл в тот день, когда Дзюрэ собрал Дубостражей и стаю певчих птиц для принятия присяги – связывающей эти две группы навсегда. В самый разгар церемонии появился разведчик, и стал кричать о том, что вредители совершили налёт на запасы провизии! Дзюрэ вскочил на Аэридзина и призвал своих товарищей к оружию. "Почувствуйте холодный воздух, мои друзья. Ничто нас не сдержит сегодня. Это сражение решит, умрём мы с голоду или закатим пир этой зимой!"

Стартовая установка:

Число игроков: 2

Пункты гнезда: 8

Условие победы: станьте первым игроком, который наберёт 5 победных очков. Каждый жетон ресурса вернувшийся в ваше домашнее гнездо засчитывается за 1 победное очко. Уничтожение гнезда вашего противника считается за 3 победных очка. Сценарий заканчивается, как только игрок заработал необходимое количество победных очков.

Особая Миссия: соберите Ресурсы. См. особые правила ниже.

Установка сценария:

Войска для быстрой игры

Ополчение Нижелесья

- Дзюрэ (*курсант*) на Аэридзине 13 очков сбора
- Снибл (*новичок*) на Сиенне 10 очков сбора
- Велла (*курсант*) на Вальчирпе 12 очков сбора
- Дубостраж x 6 18 очков сбора

Если вы используете дополнительное правило карт действий, вот предложение стартовой руки:

- Tumbling Free-fall (Свободное падение)
- Back Slash (Удар в спину)
- Jousting Lance (Рыцарское копьё)
- Dip (Уклонение)
- Evasive Flying (Вёрткий полёт)
- Veer (Вираж)
- Battle Squeak (Боевой писк)

Налетчики Вредителей

- Заноза (*ас*) на Грыззарде 16 очков сбора
- Чумджо (*курсант*) на Врунке 13 очков сбора
- Стабора 5 очков сбора
- Коммандос Занозы x 6 18 очков сбора

Если вы используете дополнительное правило карт действий, вот предложение стартовой руки:

- Flog (Сечь кнутом)
- Rend (Расцарапать)
- Battle Squeak (Боевой писк)
- Soar (Парить высоко)
- Squawking Dive (Воздушный нырок)
- Beetle Bomb (Жучиная бомба)
- Pistol Attack (Выстрел из пистолета)

Самостоятельно настраиваемые войска

Предлагаемый диапазон очков сбора: 50-70 (*см. страницу 12 для получения дополнительной информации о том, как самостоятельно собрать войска*).

Расположение поля боя

Размер: 32" в ширину x 32" в длину

1. Ось поля битвы
2. Дом Налетчиков Вредителей
3. Гнездо Налетчиков Вредителей
4. Дом Ополчения Нижелесья
5. Гнездо Ополчения Нижелесья
6. Жетоны ресурсов
7. Листья

Особые правила сценария

Сбор ресурсов

Наземная фигурка, находящаяся на одной клетке с доступным жетоном ресурса, может подобрать его в любое время, в течение своей активации. Взяв жетон ресурса, эта фигурка может действовать как обычно. Держите жетон ресурса под фигуркой, чтобы показать, что он недоступен и его несут. Фигурка может нести только 1 жетон ресурса за раз.

Особая карта миссии в этом сценарии используется для сбора 1 жетона ресурса с поверхности поля боя. Когда разыгрываете миссии, если оба игрока раскрывают особые миссии, то они обе рассматриваются как миссии перехвата, которые разыгрываются одновременно. Особая миссия с преобладающим количеством фигурок на ней, забирает жетон ресурса и возвращается с ним в своё домашнее гнездо. Если у обеих миссий одинаковое количество фигурок, никто не получает жетон ресурса.

Активный юнит птицы может транспортировать жетон ресурса, как будто он является фигуркой, используя обычные правила транспортировки. Юнит птицы не может транспортировать ресурс, если он уже транспортирует фигурку, но может транспортировать наземную фигурку, которая уже несет жетон ресурса. Птица не может выполнять пикирующие атаки, когда несёт жетон ресурса.

Если фигурка побеждена, при транспортировке жетона ресурса, фигурка помещается в стопку потерь как обычно, но оставьте жетон ресурса на той клетке или поверхности поля боя, где была побеждена транспортирующая его фигурка.

Юнит, держащий жетон ресурса, должен быть транспортирован в своё домашнее гнездо (*даже если домашнее гнездо имеет показатель 0*), переместитесь в гнездо (*птица должна только пересечь гнездо; она не должна садиться*). Когда вы транспортируете ресурс в своё домашнее гнездо, поместите его жетон перед собой. Это считается за одно заработанное вами победное очко.

Уничтожение домашнего гнезда

Не удаляйте гнездо, когда оно будет уничтожено. Оставьте его на поле боя с показателем жизней равным 0. Оно продолжает функционировать как обычно, но не может быть уничтожено снова.

Особые правила кампании

Победитель: победитель этого сценария выигрывает кампанию.

Самостоятельный сбор войск

Играя в *Пернатые Хвосты*, для начала, используйте в сценариях, войска для быстрой игры из книги. С дополнительными наборами и юнитами из расширений, опытные игроки могут построить свои собственные сценарии, поля боя и войска, и даже использовать юниты из настольной игры *Мыши и Мистики*.

Каждый сценарий, включенный в эту книгу, перечисляет войска для быстрой игры, но также содержит предложенный диапазон очков для самостоятельного сбора войск. Эти очки называются очки сбора, которые каждый игрок может использовать, чтобы самостоятельно собрать войско для розыгрыша им сценария. Оба игрока не обязаны самостоятельно собирать свои войска. Один игрок может использовать войска для быстрой игры, в то время как другой игрок может собрать собственное войско основываясь на показателе очков сбора.

Очки сбора на картах юнитов.

Собирая собственное войско, не больше, чем половина от показателя очков сбора может быть потрачена на героев, существ и отряды. Оставшуюся половину своих очков вы должны потратить на птиц и их пилотов. Ваше войско не может включать более одной копии карты уникального юнита или обычного юнита отряда, но может включать несколько копий любых других обычных юнитов.

У обычных отрядов есть только одна карта юнита, но они могут содержать любое число фигурок, большее или равное показателю отряда на своей карте юнита. Показатель очков сбора юнита отряда включает две цифры. Первая цифра - стоимость для минимального количества фигурок в этом отряде. Вторая цифра - стоимость за каждую дополнительную фигурку.

Уникальный и обычный тип указаны на картах юнитов.

Каждая птица в вашем войске должна быть соединена с пилотом. Птиц, выставленных без пилота, считают беспилотными:

Беспилотная птица может использовать только карты действий птицы, имеет показатель пилота равный 0, не может быть испугана и не может выполнять обычные атаки.

При самостоятельном сборе войск, если вы используете правило карт действий, то можете потратить очки сбора, чтобы добавить дополнительные карты к своей стартовой руке из 7 карт. Каждая дополнительная карта действия стоит 1 очко сбора.

Несколько карт юнитов из этого набора используют одни и те же фигурки. Это даёт игрокам некоторую гибкость при сборе своих войск, но также и означает, что оба юнита не могут использоваться одновременно, только если вы не владеете несколькими копиями данного набора.

Использование фигурок из Мышей и Мистиков

Игроки, которые владеют настольной игрой *Мыши и Мистики*, могут использовать кубики и фигурки из неё для своих игр в *Пернатые Хвосты*. В данной коробке находятся карты *Пернатых Хвостов* для различных фигурок, которые можно найти в наборе *Мышей и Мистиков*.

Проектировка сценария

Игроки могут проектировать свои собственные сценарии. Вот несколько рекомендаций:

Построение поля боя

Игроки могут построить разнообразные поля боя, просто используя компоненты из этого набора. Объединение с дополнительными деревьями из дополнительных наборов привнесёт ещё больше разнообразия.

Размер войск

Для каждого игрока определите максимальное количество очков сбора и состав войск для быстрой игры. Чем больше вы позволите себе потратить очков, тем дольше будет сценарий. Например: игра на 60 очков будет длиться приблизительно 90 минут.

Определите условия победы, количество игроков и пункты гнезда

Стандартное условие для победы в Пернатых Хвостах – уничтожение гнезда противника. Однако, у вашего собственного сценария может быть любое условие победы, которое вы сможете придумать. Определите, на скольких игроков будет рассчитан ваш сценарий, чтобы определить, со сколькими пунктами жизни начнёт игру каждое гнездо.

Цели и эффекты поля боя

Игроки вольны разрабатывать свои собственные правила сценария и цели, но если вы хотите построить быстрый сценарий, *Пернатые Хвосты* включают 12 карт целей. Карты целей содержат множество случайных эффектов поля боя и целей для использования во время игры.

Анатомия карты цели

Карта цели

1. Название
2. Эффект поля боя
3. Цель
4. Награда

Чтобы использовать карты целей в своих играх, во время расстановки, после шага "*Построение Поля боя*" выполните следующее:

- Перетасуйте доступные карты целей и раскройте три из них.
- Выберите игрока, чтобы прочитать раскрытые цели вслух всем игрокам, затем разместите их лицом вверх рядом с полем боя для легкой справки.

Правила для карт целей

- Некоторые карты перечисляют эффект поля боя. Это особые правила, которые затрагивают всех игроков. Любые дополнительные инструкции по установке будут перечислены здесь.
- Все карты целей содержат цель, которая должна быть достигнута, чтобы получить преимущества. Некоторые преимущества немедленные, а другие обладают долгосрочным преимуществом, они будут отмечены на карте. Вы можете выбрать не получать награду.
- Карты с долгосрочным преимуществом перемещаются в игровую зону игрока, чтобы показать, что это он получает выгоду от данной награды. Если другой игрок, впоследствии, отвечает требованиям цели, он может взять эту карту и переместить ее в свою игровую зону. Только игрок, у которого в настоящее время есть карта цели в его игровой зоне, получает выгоду от её долгосрочных преимуществ.
- Карты с немедленными преимуществами остаются на своих местах рядом с полем боя. Выгоду от таких карт немедленно получает игрок, когда он достигает цели этой карты.

Командная игра

Некоторые сценарии в PAidHatGames.com будут реализованы в будущих расширениях игры и включают командную игру. Вы можете также создать сценарий, который включает командную игру. Есть несколько правил, которые касаются командной игры.

Общение за столом

Товарищи по команде могут обсудить стратегию, предложения по игре и так далее. Товарищи по команде могут смотреть друг у друга карты миссий при размещении. Условия победы для команд меняются в зависимости от сценария игры, но в большинстве игр они вместе сотрудничают, чтобы уничтожить все гнезда их противников.

Уникальные птицы и наездники

Войско команды не может включать больше одной копии любого уникального юнита, но может включать несколько копий любого обычного юнита. Каждый игрок может иметь до одной копии любого обычного юнита отряда.

Различение Ваших фигурок

Контролируемые вами фигурки находятся в вашем войске и могут быть вами активированы. Дружелюбные фигуры – это те, которые находятся в вашем войске плюс любые фигурки в войсках товарищей по команде. Каждый игрок должен выбрать цвет идентификационного кольца и поместить это цветное кольцо на все свои фигурки птиц.

Правила кампании

Сценарии *Пернатых Хвостов* могут связываться вместе и играть как кампания. В кампании игроки будут выбирать свои стартовые войска перед её началом, и хранить эти юниты от сценария к сценарию. Игроки могут согласовать число сценариев, включенных в кампанию (*мы предлагаем приблизительно 4-6*), и в каком порядке они будут играть (*сценарии в этой книге предназначены для игры в том порядке, в котором они представлены*). Игроки свободны в экспериментировании с различными проектами сценария и создании особых целей кампании.

Улучшение

После сценария, как часть особых условий кампании, игрокам может быть позволено улучшить 1 или больше своих юнитов.

Чтобы улучшить пилота, замените пилота ранга новичок на пилота ранга курсант или пилота ранга курсант пилотом ранга ас.

Пример: *Велла в ранге новичок становится Веллой в ранге курсант.*

Чтобы улучшить обыкновенную птицу, замените её на уникальную птицу того же самого типа.

Пример: *голубая сойка (обычный тип сойки) становится Аэридзином (уникальный тип сойки).*

Примечание: Наземные юниты нельзя улучшать.

Начиная кампанию, игроки должны собрать войска, используя обыкновенных птиц и пилотов в их самом низком доступном ранге.

Недовольства

Птицы - гордые существа, которые никогда не забывают оскорбления или раны. Если юнит птицы побеждён во время сценария кампании, дайте этому юниту птицы маркер недовольства. Когда юнит птицы с маркером недовольства бросает кубики во время сражения смертельной спирали, вы можете сбросить маркер и перебросить любой или все используемые кубики, но должны принять второй результат. У птицы может быть больше 1го маркера недовольства. Маркеры недовольства могут переноситься от одного сценария кампании к следующему.

Маркеры ветеранов

Иногда, медленные пешие подразделения могут совершить примечательные геройские действия. *Пернатые Хвосты* включают 2 маркера ветеранов, которые позволяют игрокам вознаграждать этих героев. Игроки должны договориться о том, какие условия вызывают использование этих маркеров. Если фигурка отряда выполняет согласованное требование, поместите под неё маркер ветерана.

В то время как этот маркер находится под фигуркой, она получает +1 к своей дальней атаке, атаке ближнего боя и защите!

У каждого войска не может быть более 1го ветерана за один раз. Если ветеран побежден, удалите маркер ветерана. Маркеры ветеранов могут переноситься от одного сценария кампании к следующему.

Победа в кампании

Игроки должны согласовать полные условия победы кампании. Это может быть коллекционирование очков, заработав которые, игрок выигрывает сценарий или завершение цели, или просто создание достаточного количества моментов на протяжении кампании, чтобы выиграть заключительный решающий сценарий.