

## 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 — захолустное баронство переполняет слухи. Набеги монстров, орды нежити, пробуждающиеся древние артефакты — стоит отойти от ворот Аринна на шаг, и тут же слышишь, что Террилот обречён.*

*Недавно же центром внимания стал ещё более древний ужас — Валиндра, мать ужасных гибридов — драконидов, подобных людям. Самопровозглашённая королева драконов, говорит, 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 аургеума в шахте Вигил — металл тот блестит, как золото, но прочнее стали. Даже представить немислимо, что произойдёт, если Валиндра сумеет заполучить его в свои лапы.*

### КАК ИГРАТЬ ЭТУ МИНИ-КАМПАНИЮ

Для мини-кампании «Логова 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:

- 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](http://www.hobbygames.ru) и распечатать его).

- Путешествие.** Пройдите этап путешествия, пользуясь картой на обороте этого листа. Путь начинайте от «Следов повозок».
- Первое приключение.** Пройдите приключение «Золотоискатель».
- Фаза кампании.** Пройдите фазу кампании по обычным правилам, но пропустите этап выбора следующего приключения. Путешествие героев начнётся от только что пройденного приключения.
- Второе приключение.** Пройдите приключение «Тяжёлое пробуждение».
- Фаза кампании.** Пройдите фазу кампании по обычным правилам, но пропустите этап выбора следующего приключения. Путешествие героев начнётся от только что пройденного приключения.
- Третье приключение.** Пройдите приключение «Было ваше, стало наше».
- Переход к Акту II.** Перейдите во второй акт, как описано на стр. 22 правил «Descent: Странствия во тьме».
- Фаза кампании.** Пройдите фазу кампании по обычным правилам, но пропустите этап выбора следующего приключения. Путешествие героев начнётся от только что пройденного приключения.
- 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.

The image shows a screenshot of the game's campaign journal and hero statistics interface. On the left, there is a table for tracking hero statistics. At the top, it says "Опыт героев" (Hero Experience) with a red progress bar. Below this are four columns representing different hero types, each with a circular icon: a blue 'A', a yellow 'B', a purple 'C', and a grey 'D'. The bottom of the table has two columns: "Золото героев" (Hero Gold) and "Опыт Властелина" (Lords Experience), both with red progress bars. On the right, there is a "ЖУРНАЛ КАМПАНИИ" (Campaign Journal) section. It shows a flowchart of the campaign stages: "Золотоискатель" (Goldseeker) leads to "Тяжёлое пробуждение" (Heavy Awakening), which leads to "Было ваше, стало наше" (It was yours, now it's ours). Below this, there are two final stages: "У самого горнила" (At the very furnace) and "Вооружённые до зубов" (Armed to the teeth), each with a "ФИНАЛ" (Final) icon.

Опыт героев			
A	B	C	D

**ЖУРНАЛ КАМПАНИИ**

Золотоискатель → Тяжёлое пробуждение → Было ваше, стало наше

ФИНАЛ I: У самого горнила | ФИНАЛ II: Вооружённые до зубов



# ЛОГОВО ЗМЕЯ

КАРТА КАМПАНИИ

