



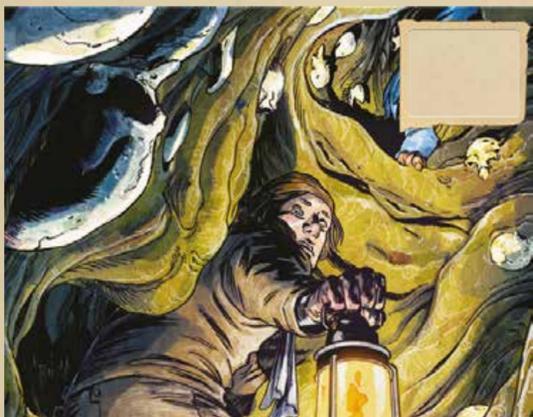
## Дополнение 2: Ваметри

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

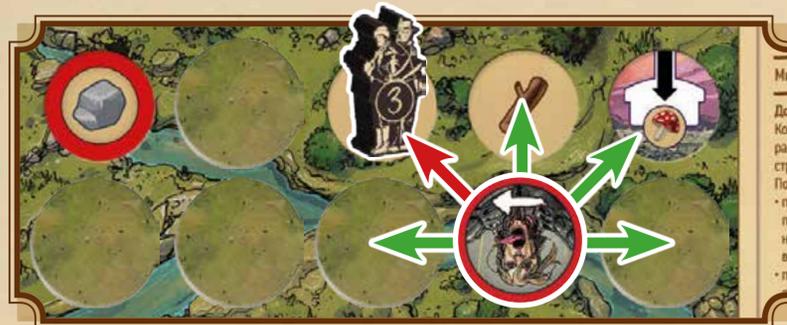
После появления в игре Ваметри будет двигаться в конце каждого хода, в котором был исследован участок с водой.

- 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.

