



ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ

О КАМПАНИИ

За всё время существования вала Адриана вдоль него было построено 16 основных фортов. В ходе этой кампании вы будете поэтапно продвигаться от восточного побережья Англии к западному, возводя один за другим эти исторические форты. На каждом этапе кампании вам предстоит столкнуться с уникальными испытаниями и тематическими изменениями правил игры.

ХОД КАМПАНИИ

Эта кампания разрабатывалась с учётом обычного уровня сложности игры. Для победы в кампании вам потребуется победить в каждом из 16 этапов. Потерпев неудачу на одном из этапов, переигрывайте его снова, пока не победите, чтобы двигаться дальше. Каждый этап предполагает дополнительное испытание, выполнение которого (в случае победы на этапе) вы получите награду при подготовке к следующему этапу. Эта награда сохраняется при всех попытках прохождения следующего этапа.

При подготовке к каждому из этапов учитывайте все особые правила и цели этапа. Правила этапа (если есть) — это незначительные изменения в основных правилах игры. Цели этапа определяют действия, необходимые для победы и перехода к следующему этапу.

ЭТАП 1: СИГИДУНУМ

Форт Сигидунум расположен на восточной оконечности вала Адриана, в Уоллсенде, у берегов реки Тайн. Название означает «мощный форт» или «форт победы».

ПРАВИЛА ЭТАПА

Каждый год открывайте по 1 нейтральной карте возможностей вместо 2.

ЦЕЛИ ЭТАПА

Полностью закрасьте все фрагменты стены и получите 70+ ПО.

ИСПЫТАНИЕ

Получите по 20+ ПО не менее чем на 3 шкалах показателей. Награда при подготовке:  

ЭТАП 2: ПОНС-ЭЛИУС

Местоположение форта Понс-Элиус объяснялось необходимостью обороны переправы через реку. Это единственный мост за пределами Рима, названный в честь императора.

ПРАВИЛА ЭТАПА

Нет.

ЦЕЛИ ЭТАПА

Постройте большую дорогу и получите 70+ ПО.

ИСПЫТАНИЕ

В конце игры у вас не должно быть позора. Награда при подготовке:  

ЭТАП 3: КОНДЕРКУМ

Кондеркум служил фортом для кавалерии. В нём размещались дом командующего, штаб, лазарет, мастерские, бараки, конюшни и 2 амбара. Вокруг форта возникло поселение — викус.

ПРАВИЛА ЭТАПА

Нет.

ЦЕЛИ ЭТАПА

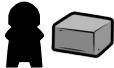
Полностью закрасьте все 5 шкал сословий и получите 70+ ПО.

ИСПЫТАНИЕ

Получите по 17+ ПО не менее чем на 3 шкалах показателей. Награда при подготовке:  

ЭТАП 4: ВИНДОБАЛА	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>Название форта переводится как «белый пик» или «белые стены». За всю его историю форт неоднократно разрушали и восстанавливали.</p>	<p>Для постройки амбара, постоянного двора, мастерской, дороги и всех сооружений на правом листе (всех размеров) требуется на 1 камень больше (кроме дипломатов).</p>	<p>Получите 65+ ПО.</p>	<p>Получите по 20+ ПО не менее чем на 2 шкалах показателей.</p> <p>Награда при подготовке:  </p>
ЭТАП 5: ОННУМ	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>Название форта могло означать «ручей», «ясень» или «камень». Согласно мемориальной доске, строительство форта начал VI легион.</p>	<p>Нет.</p>	<p>Постройте большой амбар, большой постоянный двор, большую дорогу, большую мастерскую и получите 75+ ПО.</p>	<p>Получите по 10+ ПО на каждой из 4 шкал показателей.</p> <p>Награда при подготовке:  </p>
ЭТАП 6: ЦИЛУРНУМ	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>В Цилурнуме располагался кавалерийский полк, «наречённый Августой за свою доблесть». Кроме того, здесь находились великолепные термы.</p>	<p>Построить театр или арену гладиаторов нельзя.</p>	<p>Постройте термы и получите 23+ доблести.</p>	<p>Получите 10+ ПО за карты путей.</p> <p>Награда при подготовке:  </p>
ЭТАП 7: БРОКОЛИЦИЯ	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>В этом форте находился храм бога Митры, почитаемого римскими солдатами. Это сооружение было крупнейшим на территории форта.</p>	<p>Возводить памятники нельзя.</p>	<p>Полностью покрасьте все 3 храма и получите 65+ ПО.</p>	<p>Получите 20+ славы.</p> <p>Награда при подготовке:  </p>
ЭТАП 8: ВЕРКОВИЦИУМ	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>Название форта означает «обитель искусных воинов». Он был рассчитан на размещение гарнизона численностью примерно 800 человек.</p>	<p>Назначать дипломатов нельзя.</p>	<p>Суммарная сила обоих гладиаторов составляет 12 (они не обязаны выжить), и в конце игры у вас не должно быть позора.</p>	<p>Не используйте покровительство.</p> <p>Награда при подготовке:  </p>

ЭТАП 9: ЭСИКА	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>В отличие от других фортов, Эсика располагалась в южной части вала. При раскопках форта были обнаружены сокровища, среди которых брошь из позолоченной бронзы, бронзовое кольцо с камнем гностиков и эмалевая брошь в виде зайца.</p>	<p>Нет.</p>	<p>На рынке должно быть 8 товаров. Получите 80+ ПО.</p>	<p>Возведите не менее 3 памятников и получите 25 славы.</p> <p>Награда при подготовке:  </p>
ЭТАП 10: МАГНИС	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>Форт Магнис был построен ещё до вала Адриана для обороны перекрёстка Девичьей и Каменной дорог.</p>	<p>Строить частокол или стену до 3-го года нельзя. На карте судьбы 1-го года должно быть изображено 2 солдата — открывайте карты, пока не найдёте такую.</p>	<p>Получите 60+ ПО.</p>	<p>В конце игры у вас не должно быть позора.</p> <p>Награда при подготовке:  </p>
ЭТАП 11: БАННА	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>На кельтском языке название форта означает «рог», что соответствует конфигурации местности, на которой он расположен. Строителям земляной стены пришлось сперва вырубить лес и осушить небольшое болото.</p>	<p>Для закрашивания каждой клетки на шкале каменоломни и лесоповала требуется 2 слуги.</p>	<p>Получите 70+ ПО.</p>	<p>Получите по 15+ ПО не менее чем на 3 шкалах показателей.</p> <p>Награда при подготовке:  </p>
ЭТАП 12: КАМБОГЛАННА	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>Форт охранял важные подступы к валу и защищал восточный берег Кэмбека от набегов со стороны Бьюкасла.</p>	<p>При каждом набеге пиктов берите по 1 дополнительной карте судьбы.</p>	<p>Получите 70+ ПО и не имейте позора в конце игры.</p>	<p>Получите 10+ ПО за карты путей.</p> <p>Награда при подготовке:  </p>

ЭТАП 13: УКСЕЛОДУНУМ	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>Это был самый большой форт вала Адриана. Исходя из его размеров, можно предположить, что здесь располагался кавалерийский полк численностью свыше 1000 человек.</p>	<p>Нет.</p>	<p>Полностью закрасьте все клетки форта, стены и частокола и получите 80+ ПО.</p>	<p>Получите 12+ ПО за карты путей.</p> <p>Награда при подготовке: </p>
ЭТАП 14: АБАЛЛАВА	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>Стратегическое положение Абаллавы объяснялось необходимостью прикрывать две ближайшие переправы через залив Солуэй от регулярных набегов северян. Неподалёку были обнаружены следы двух вспомогательных фортов и плацев.</p>	<p>При каждом набеге пиктов берите по 1 дополнительной карте судьбы. Назначать дипломатов нельзя.</p>	<p>Полностью закрасьте все ряды и колонки в области разведки и получите 75+ ПО.</p>	<p>В конце игры у вас не должно быть позора.</p> <p>Награда при подготовке: </p>
ЭТАП 15: КОГГАБАТА	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>Этот небольшой форт был выстроен на холме для охраны отмелей в южной части залива Солуэй.</p>	<p>При каждом набеге пиктов берите по 1 дополнительной карте судьбы. Строить большой амбар нельзя.</p>	<p>В конце игры у вас не должно быть позора.</p>	<p>Получите 50+ ПО.</p> <p>Награда при подготовке: </p>
ЭТАП 16: МАЙЯ	ПРАВИЛА ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ЦЕЛИ ЭТАПА	<input type="checkbox"/> ИСПЫТАНИЕ
<p>Форт Майя был построен для наблюдения за прилегающей береговой линией. Это второй по величине форт в составе вала Адриана. Изначально сооружённый из торфа и древесины, форт был разрушен и заново отстроен в камне.</p>	<p>При каждом набеге пиктов берите по 1 дополнительной карте судьбы. Каждый год открывайте по 1 нейтральной карте возможностей вместо 2. Для закрашивания каждой клетки на шкале каменоломни и лесоповала требуется 2 слуги.</p>	<p>Полностью закрасьте клетки дозора и получите по 15+ ПО не менее чем на 3 шкалах показателей.</p>	<p>В конце игры у вас не должно быть позора.</p> <p>Бонус: вы можете собой гордиться!</p>

