

MASSIVE DARKNESS

ПРАВИЛА ИГРЫ
И ПРИКЛЮЧЕНИЯ

КРОМЕШНАЯ ТЬМА



ОГЛАВЛЕНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ	3	ФАЗА БРАГОВ	28
ПРЕДЫСТОРИЯ: НАСЛЕДИЕ СВЕТОНОСНЫХ	5	Этап 1. Атака	28
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	6	Этап 2. Движение	28
ОПИСАНИЕ ИГРЫ	11	Этап 3. Атака	28
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА	12	Этап 4. Движение	28
ПЕРСОНАЖИ	12	ФАЗА РАЗВИТИЯ	31
ЗОНЫ	13	ФАЗА СОБЫТИЙ	32
СУМРАК	13	ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА	33
ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ	14	БОЙ	33
ДВИЖЕНИЕ	15	БРОСОК НА АТАКУ	33
УРОВНИ И ЖЕТОНЫ УРОВНЯ	15	Этап 1. Бросок кубиков	33
КУБИКИ	16	Этап 2. Применение чар	34
ГЕРОИ	17	Этап 3. Получение ранений	35
КАРТА ГЕРОЯ	17	ПРАВИЛА ДЛЯ ОТРЯДОВ	36
ПЛАШЕТ ГЕРОЯ	17	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА	37
ЛИСТ КЛАССА	18	АРТЕФАКТЫ	37
КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ	19	ЖЕТОНЫ ЦЕЛИ И КОЛОНН	37
БОЕВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ	19	ОГЛУШЕНИЕ	37
ПРЕДМЕТЫ	20	РЕЖИМ "ИСТОРИЯ"	38
ОДНОРАЗОВЫЕ ВЕЩИ	20	Опыт и уровень	38
ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ	20	Карты событий	38
БРАГИ	20	Снаряжение	38
КАРТЫ БРАГОВ	20	Прохождение кампании	39
Количество приспешников	21	Фаза рынка	39
Здоровье	21	ПРИКЛЮЧЕНИЯ	40
Чары	22	ОБУЧЕНИЕ: СКИТАНИЯ ВО ТЬМЕ	40
Тип вражеской атаки	22	ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1: ВЫЖИВЕННАЯ ЗЕМЛЯ	41
Кубики защиты	22	ПРИКЛЮЧЕНИЕ 2: ЧЁРНАЯ ВДОВА	42
ВИДЫ БРАГОВ	23	ПРИКЛЮЧЕНИЕ 3: ИЗБРАННЫЙ	43
Отряды	23	ПРИКЛЮЧЕНИЕ 4: БОЕВЫЕ ГОБЛИНСКИЕ ТАМТАМЫ	44
Агенты	23	ПРИКЛЮЧЕНИЕ 5: ПАДЕНИЕ БЕССМЕРТНОГО	45
Бродячие монстры	23	ПРИКЛЮЧЕНИЕ 6: СОКРОВИЩЕ БЕСА	46
Хранители	24	ПРИКЛЮЧЕНИЕ 7: ИСКРЫ ВО ТЬМЕ	47
ИГРОВОЙ РАУНД	25	ПРИКЛЮЧЕНИЕ 8: БОЛЬШАЯ ОХОТА	48
ФАЗА ГЕРОЕВ	25	ПРИКЛЮЧЕНИЕ 9: ЛАБИРИНТ ТЬМЫ	49
Боевые действия	25	ПРИКЛЮЧЕНИЕ 10: СЕРДЦЕ ТЬМЫ	50
Бездействие	25	НАВЫКИ	52
Подняться на ноги	25	БОЕВЫЕ НАВЫКИ И ЧАРЫ	53
Движение	25	Чары	53
Перемещение	26	Эффекты	53
Открыть дверь	26	УСЛОВИЯ СРАБАТЫВАНИЯ НАВЫКОВ	54
Подобрать жетоны	27	ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ	54
Экипировка / Обмен	27	АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	55
Использовать способность	27	СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ	55
Трансмутация	27	КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ	56
Контратака	27		

СОСТАВ ИГРЫ

9 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ИГРОВОГО ПОЛЯ



6 ФИГУРОК И КАРТ ГЕРОЕВ



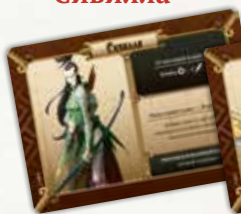
Сивилла



Бьорн



Зигфрид



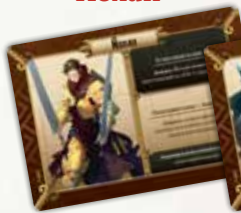
Йохан



Илия



Ветерок



12 КУБИКОВ

Жёлтые кубики атаки x 3

Синие кубики защиты x 3



Красные кубики атаки x 3

Зелёные кубики защиты x 3

120 ЛИСТОВ КЛАССА



Боевой маг x 20, гонец кровавой луны x 20, ночной следопыт x 20, неистовый паладин x 20, берсерк-гладиатор x 20, сумеречный варвар x 20.

6 ПЛАНШЕТОВ ГЕРОЕВ



6 ЦВЕТНЫХ ПОДСТАВОК



18 ЦВЕТНЫХ МАРКЕРОВ



106 ЖЕТОНОВ



Жетоны уровня x 10



Жетоны дверей x 15



Жетон первого игрока x 1



Жетоны сокровищ (обычные x 30, специальные x 4)



Жетоны колонн x 6



Жетоны ранений x 20 x 10



Жетон выхода x 1



Жетон входной зоны x 1



Тёмный мост x 2

Жетоны логова x 3



Жетоны артефактов x 2

Жетон библиотеки x 1



69 ФИГУРОК ВРАГОВ



Дворфы-защитники
x 6

Вожак дворфов-защитников
x 1

Дворфы-воины
x 12

Вожак дворфов-воинов
x 1

Гоблины-лучники
x 12

Вожак гоблинов-лучников
x 1

Гоблины-воины
x 12

Вожак гоблинов-воинов
x 1



Орки-свежеватели
x 6

Вожак орков-свежевателей
x 1

Орки-костоломы
x 6

Вожак орков-костоломов
x 1

Агент дворфов
x 1

Агент гоблинов
x 1

Агент орков
x 1



Верховный тролль
x 1

Гигантский паук
x 1

Адская гончая
x 1

Огр-колдун
x 1

Демон преисподней
x 1

Лилиарх
x 1

231 МАЛЕНЬКАЯ КАРТА

20 карт событий (от СБ1 до СБ20)

19 карт начального снаряжения (от НС1 до НС19)

176 карт сокровищ (от С1 до С176)



10 карт дверей (от Д1 до Д10)

6 карт артефактов (от А1 до А6)

41 уровня 1

34 уровня 3

32 уровня 5

50 карт стражей (от СТ1 до СТ50)

12 карт бродячих монстров (от БМ1 до БМ12)



10 уровня 1

10 уровня 2

10 уровня 3

10 уровня 4

10 уровня 5

6 слабых бродячих монстров

6 могучих бродячих монстров



◆ ПРЕДЫСТОРИЯ: НАСЛЕДИЕ СВЕТОНОСНЫХ ◆



Давным-давно... хотя что это я? Не так уж и давно это было. Три поколения, лет шестьдесят прошло с тех пор. И записи я видел, и слушал бабушкины истории... Но ты, видимо, слишком молод... Так вот, не столь давно наш мир был населён куда разнообразнее. Люди, эльфы, гномы — этих ты знаешь, но были и гоблины, и орки, и крыслолюды, и рептизавры. Наверное, ты пару раз их встречал, но в те времена это были целые народы. Нравы были другими. Жить было проще, но от смерти никто не был застрахован. Все прекрасно знали, где проходила граница между цивилизацией и неизведанными дикими землями. Стоило пересечь её — и лишь острый клинок и твердая рука могли спасти путешественника от нападения. Варварские были времена.

Но однажды кто-то (или что-то) смог объединить эти «дикие» племена и настроить их против нас. Наши враги звали своего предводителя Тьмой. Его посланники — агенты — приводили с собой легендарных чудовищ. Они демонстрировали этим народам силу Тьмы. Они верили в превосходство природы над цивилизацией, силы над законом и ночи над днём. Началась кровавая война, которая длилась целых семь лет. И всем: и крестьянам, и королям — пришлось бороться за выживание.

Наши прадеды победили благодаря вере, порядку и

совместным усилиям. Лучшие кузнецы в союзе с искуснейшими заклинателями создали оружие невиданной силы и прочные доспехи. Сильнейшие воины возглавили войска в решающем бою против Тьмы — их прозвали Светоносными — за то, что они несли надежду, свет и пламя справедливости в этот охваченный хаосом мир.

Враг сражался яростно и отчаянно, но не смог противостоять союзу ремесла и магии. Светоносные сразили всех агентов Тьмы и уничтожили чудовищ из преисподней. Они двинулись дальше, за границы цивилизованных земель... и не пощадили никого! Они выискивали и истребляли оставшихся воинов, женщин и даже отпрысков диких народов. Эти племена были практически уничтожены, а их земли стали нашими.

Мир был восстановлен, но Светоносные так и остались символом ужасной войны. Правители приложили все усилия, чтобы отстраниться от Светоносных, а память о них предать забвению: могущественные артефакты были спрятаны от простолюдинов — так проще избавиться от плохих воспоминаний. Для всех было лучше забыть о том, как был восстановлен порядок. Шестьдесят лет победители процветали в своем неведении. И что теперь?

Послушай, мальчик, наверняка и до тебя дошли слухи о сожженных деревнях на дальних рубежах, о пропавших людях, о леденящих кровь звуках, что слышат пастухи в горах. Конечно, наши предводители знают обо всём. Но они тратят время на интриги и хотят, чтобы их работу выполнил кто-то другой.

А ты? Что ты думаешь об этих слухах? По огонькам в твоих глазах я вижу: ты понимаешь, к чему я веду. Такие же огоньки сияли во взглядах Светоносных. И я такой же. Мы с тобой не одиноки. Мои друзья уверены, что все эти слухи предвещают нечто большее. Ты чувствуешь? Тьма возвращается.

Я не буду сидеть сложа руки и не буду молчать. Думаю, ты тоже не станешь. Я не хочу новой войны — но людям нужны доказательства, а мне нужны слава и золото.

Мы все — наследники Светоносных. Ты готов сражаться с нами против Тьмы?

«Кромешная тьма» — кооперативная настольная игра для 1–6 игроков старше 14 лет, действие которой происходит в фэнтезийном мире. Игрокам предстоит единой командой отправиться на поиски приключений. После того как каждый выберет себе героя, вся группа спустится в подземные логова и тоннели. Блуждая во тьме, герои столкнутся в бою с различными монстрами и прочими созданиями, стерегущими тёмные лабиринты, добудут легендарные артефакты и отстоят своё право называться Светоносными.

Игра сама управляет врагами всех видов: от скопища гоблинов до огромных чудовищ. Ваши герои смогут сразиться с ними с помощью острого клинка или даже магии — как в дальнем бою, так и лицом к лицу. Исследуйте подземелья, побеждайте врагов и получите в награду новое, более мощное

оружие, которое поможет вам выстоять в будущих нелёгких испытаниях!

Обычно героям необходимо достичь всех поставленных целей выбранного приключения. Каждое приключение можно играть либо отдельно, либо в режиме «История» — такой режим позволит следить за развитием героев по мере того, как разворачивается сюжет.

ПОЧЕМУ ТАК ТЕМНО?

Тьма — это одновременно и загадочный антагонист, и естественный союзник героев. Даже наследникам Светоносных рано или поздно придётся скрываться во тьме, чтобы выстоять против её многочисленных приспешников.



◆ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Выберите приключение. Если это ваша первая игра, мы рекомендуем выбрать «Обучение» (с. 40) и только потом переходить к приключениям, которые следует проходить по очереди, чтобы следить за развитием сюжета. Более опытные игроки могут переигрывать какое-либо приключение повторно, выбрав иные условия победы, или даже создать собственное приключение с помощью фрагментов игрового поля и различных жетонов.

2. Выложите фрагменты игрового поля и жетоны, как это указано в приключении.

3. Отсортируйте все карты по типу и уровню и сформируйте колоды. Тип и отличительный цвет карты указан на рубашке. После этого перемешайте каждую колоду и положите их лицом вниз рядом с игровым полем.

Многие ключевые слова и символы позволяют различать карты между собой, также они определяют, работают ли особые игровые эффекты.



Логотип коробки. Этим символом помечены все карты из базовой коробки «Кромешной тьмы». Каждое дополнение к игре отмечается своим уникальным символом.

На каждой карте указаны её код и порядковый номер. Эта информация позволяет чётко определить тип карты:

- | | |
|-------------|--------------------------|
| А. Артефакт | БМ. Бродячий монстр |
| Д. Дверь | НС. Начальное снаряжение |
| СБ. Событие | С. Сокровище |
| СТ. Страж | |



• Отложите карты **начального снаряжения**. Герои достаточно быстро сменяют их на более мощные предметы.

• Отложите карты **артефактов** — легендарных волшебных предметов, которые в умелых руках могут переломить ход битвы. Обычно герои получают их в награду за успешное завершение приключения.



• Разделите карты **стражей** в соответствии с их уровнем и сформируйте колоды. Затем перемешайте каждую колоду и положите лицом вниз рядом с игровым полем. Стражи — боевые единицы врагов, противостоящие вашим героям в тёмных тоннелях: это либо отряды под предводительством вожака, либо наводящие ужас агенты. Уничтожьте их и отберите карты сокровищ!



• Разделите карты **сокровищ** и разложите их так же, как карты стражей. Злобные создания выкрали, выковали и накопили несметное количество сокровищ для своих тёмных целей. Отберите всё это добро и используйте против ваших же врагов!



• Разделите, перемешайте и разместите рядом с игровым полем колоды карт **дверей, событий и бродячих монстров**.

- Игроки берут карту двери из колоды, когда герои открывают дверь, чтобы исследовать новое опасное помещение.



- Игроки берут карту события из колоды, чтобы узнать, какие испытания судьба уготовила вашим героям.





-Разделите карты бродячих монстров на слабых и могучих и сформируйте 2 колоды. На этих картах представлены гигантские чудовища, с которыми предстоит столкнуться вашим героям во время приключения. Да, детские кошмары обретают форму и становятся реальностью!



5. Каждый игрок выбирает себе героя — персонажа, которым он будет играть. Возьмите карту героя, соответствующую фигурку, пластиковый планшет и набор маркеров одного цвета. Прикрепите подставку такого же цвета к фигурке вашего героя, чтобы было проще находить её на игровом поле.

6. Каждый игрок выбирает для своего героя класс и размещает соответствующий лист класса рядом с пластиковым планшетом героя. Класс героя — это профессия вашего персонажа. Новым игрокам советуем выбрать класс, рекомендованный на карте героя. Более опытные игроки могут выбрать любой класс, чтобы опробовать разнообразные комбинации. Можете себе представить Зигфрида в роли боевого мага?

ВНИМАНИЕ. Герои не могут менять выбранный класс в ходе кампании.

Выбранный класс остаётся за персонажем до следующей кампании. Ниже приведены краткие описания всех классов из базовой коробки «Кромешной тьмы».

ПЕРЕМЕШИВАНИЕ КОЛОДЫ

По ходу приключения игроки будут тянуть карты из различных колод, разыгрывать их и сбрасывать. Сброшенные карты отправляются в стопки сброса рядом со своими колодами. Когда колода закончится, перемешайте соответствующую ей стопку сброса, чтобы создать новую колоду.

Сброшенные карты стражей и сокровищ 1-го — 4-го уровня не перемешиваются. Если игрок должен взять карту из такой колоды, но карты в ней закончились, он берёт карту из аналогичной колоды следующего уровня.

Колоды стражей и сокровищ 5-го уровня перемешиваются по обычным правилам, поскольку у игроков нет возможности взять карту более высокого уровня.

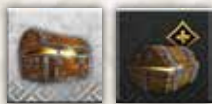
4. Отложите следующее:



Кубики



Жетон первого игрока



Жетоны сокровищ



Жетоны ранений

◆ БОЕВОЙ МАГ

Основная специализация: магия.

Дополнительная специализация: ближний бой.

Боевые маги лучше всего проявляют себя как бойцы второй линии: их чары обладают отличным ударным потенциалом на средней дистанции. В то же время они неплохо показывают себя и в ближнем бою, хотя они и не так хорошо защищены, как их соратники. Чтобы максимально раскрыть потенциал боевого мага, следует снаряжать его картами с самыми мощными чарами.

◆ ГОНЕЦ КРОВАВОЙ ЛУНЫ

Основная специализация: ближний бой.

Дополнительная специализация: дальний бой.

Гонец кровавой луны — это ассасин, выжидающий в тени и способный поражать цели на расстоянии. Этот герой превосходит в засадах, и своими неожиданными ударами он может свалить даже самых крупных монстров. Однако будьте осторожны: гонец кровавой луны целиком и полностью посвящает себя нападению и единственной его защитой остаются тени.

◆ НОЧНОЙ СЛЕДОПЫТ

Основная специализация: дальний бой.

Дополнительная специализация: ближний бой.

Ночной следопыт — опытный охотник, способный наносить серьёзный урон на большом расстоянии. Он отлично прикрывает своих союзников в коридорах и на перекрёстках, выпуская стрелы во все стороны. Его выстрелы будут пронзать цель с особой точностью, если не подпускать к нему врагов.



◆ БЕРСЕРЬ-ГЛАДИАТОР

Основная специализация: ближний бой.
 Дополнительная специализация: защита.
 Берсерк-гладиатор прошёл через множество баталлий. Он предпочитает смотреть врагам в глаза, размахивая перед ними самым опасным оружием. Чем сильнее он ранен, тем более выносливым и опасным становится. Может, он и не самый быстрый герой, но определённо представляет собой очень серьёзную угрозу!

◆ НЕИСТОВЫЙ ПАЛАДИН

Основная специализация: защита.
 Дополнительная специализация: ближний бой.
 Неистовый паладин был рождён закованным в доспехи. Вооружившись щитом и мечом, он предпочитает яростно врываться в ряды врагов и погружаться в самую гущу событий. Его конёк — изматывание врага, контратаки и провокации. Оденьте его в лучшую броню, снарядите подходящим оружием — и неистовый паладин сможет сдерживать любой натиск.

◆ СУМЕРЕЧНЫЙ ВАРВАР

Основная специализация: ближний бой.
 Дополнительная специализация: дальний бой.
 Сумеречный варвар — это хищник, крадущийся во тьме, дикий и непредсказуемый. Держа наготове оружие ближнего боя, он бесшумно передвигается и выжидает подходящего момента, чтобы в считанные секунды кинуться в атаку и нанести огромный урон врагам. Ни толпы монстров, ни гигантские чудовища не остановят сумеречного варвара, когда тот собрался убивать!



7. Выдайте каждому герою по 2 карты начального снаряжения: кожаный доспех и одно оружие на выбор. «Кромешная тьма» — игра кооперативная: рекомендуем распределить снаряжение между героями наиболее выгодным для команды образом.

8. Положите карту «Искра жизни» на виду у всех игроков и поместите на неё 2 жетона ранений. Именно столько погибших героев можно будет воскресить, не проиграв при этом игру. Вы можете настраивать сложность приключения, изменяя количество жетонов на данной карте.



Карта «Искра жизни» воскрешает героев, но помните, что её сила ограничена.

9. Выставьте фигурки героев во входную зону, указанную в приключении.



Этот символ обозначает входную зону.

10. Определите, кто будет первым игроком, и выдайте ему жетон первого игрока. Все оставшиеся игровые элементы уберите обратно в коробку. Вы готовы начать игру!



Это жетон первого игрока. Безграничная власть! Ну почти.



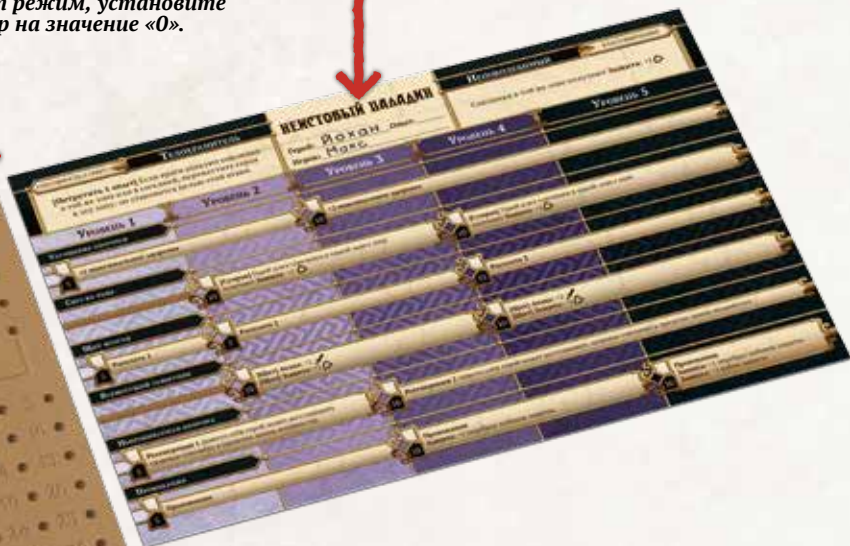
◆ ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ГЕРОЯ

Выберите карту героя и поместите её на планшет героя. Знакомьтесь, это — Йохан!

Поместите кожаный доспех в ячейку, обозначенную на планшете символом брони.

Осколки опыта используются только в режиме «История» (см. с. 38). Если вы выбрали для игры этот режим, установите маркер на значение «0».

Выберите класс для своего героя и поместите сюда соответствующий лист класса.



Герои начинают игру с 5 единицами здоровья. Установите маркер на значение «5» на шкале здоровья.

Здесь отмечается опыт, который ваш герой будет получать по ходу игры. В начале игры установите маркер на значение «0».

Поместите оружие в ячейку, обозначенную на планшете символом ладони.



Возьмите фигурку своего героя, прикрепите к ней подставку того же цвета, что и маркеры на вашем планшете героя. Поместите фигурку во входную зону на игровом поле, как это указано в выбранном вами приключении. Йохан готов сразиться с силами Тьмы!



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игра «Кромешная тьма» длится несколько игровых раундов. Каждый раунд состоит из 5 фаз, которые отыгрываются в следующем порядке:



ФАЗА ГЕРОЕВ

Первый игрок начинает свой ход, активируя своего героя. Изначально при активации герой может совершить до 3 действий. Каждое действие обычно направлено на выполнение целей конкретного приключения, будь то перемещение по игровому полю, бой с врагами, подбор жетонов с поля или обмен снаряжением с другими игроками.

После того как герой выполнил все свои действия, враги, которых он атаковал, могут немедленно провести контратаку (если они, конечно, выжили). Когда игрок завершил активацию своего героя (и были выполнены все возможные контратаки), ход передаётся игроку, сидящему слева. Тот активирует своего героя аналогичным образом. Фаза героев заканчивается, когда все игроки завершили свой ход.

Подробно данная фаза описана на с. 25.

ФАЗА ВРАГОВ

По ходу приключения героям будут встречаться враги всех возможных размеров и мастей: от жалких приспешников до наводящих ужас бродячих монстров. В данную фазу по определённым правилам отыгрываются действия врагов.

Враги передвигаются по игровому полю либо патрулируют подземелье, либо активно разыскивая героев. Конечно, они ещё и дерутся, стреляют из луков и всячески пытаются испортить героям жизнь своими когтями, мечами и даже магией. Хорошая новость: самые сильные враги носят при себе ценные сокровища, которые пригодятся героям для завершения приключения. Плохая новость: обычно враги прекрасно знают, как пользоваться всеми этими полезными предметами, и, чтобы заполучить легендарный волшебный меч, придётся одолеть здоровяка, который нацелил на вас этот самый клинок!

Фаза врагов подробно описана на с. 28.

ФАЗА РАЗВИТИЯ

По ходу игры герои будут зарабатывать опыт, уничтожая врагов или собирая жетоны целей. В фазу развития они могут потратить полученный опыт на приобретение новых навыков. Эти навыки становятся активными, как только в игре будет достигнут соответствующий уровень.



В стандартном режиме игры все приобретённые навыки и весь непотраченный опыт обнуляются перед следующим приключением. Если вы хотите, чтобы ваши герои развивались и приобретённые навыки сохранялись между приключениями, то вам необходимо играть в режиме «История» (см. с. 38).

Фаза развития подробно описана на с. 31.

ФАЗА СОБЫТИЙ

В эту фазу первый игрок тянет карту события и зачитывает её вслух. Эффекты карты события применяются сразу.

Фаза событий подробно описана на с. 32.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

Заключительная фаза завершает игровой раунд. В эту фазу прекращают действовать многие игровые эффекты, а также происходит смена первого игрока: жетон первого игрока передаётся по часовой стрелке игроку, сидящему слева. После этого начинается новый игровой раунд.

Заключительная фаза подробно описана на с. 33.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

«Кромешная тьма» — кооперативная игра, поэтому игроки побеждают или проигрывают только все вместе, единой командой. Игроки побеждают, если они выполнили все цели приключения. Игра считается проигранной, если цели приключения более не могут быть выполнены или если требуется воскресить героя, но на карте «Искра жизни» отсутствуют жетоны (см. с. 18).



◆ ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В «Кромешной тьме» используются различные ключевые слова, которые упрощают игру: помогают применять различные игровые эффекты и при этом не отвлекаться от игрового процесса. Ниже приводятся некоторые из них:

◆ ПЕРСОНАЖИ

Персонажами в игре являются герои, враги, союзники, отряды, вожаки и их приспешники, агенты, бродячие монстры и хранители.

Герой — это совокупность карты героя, планшета героя и листа класса. Его действия определяются игроком.

Враг — это антагонист героев, его поведение определяется правилами игры (см. раздел «Враги» на с. 20, «Фаза врагов» на с. 28).

Союзник — другой персонаж такого же типа: для героев это другой герой, для врагов — другой враг.

Отряд состоит из **вожака** и его **приспешников**. **Вожак** является предводителем группы приспешников и обладает такими же характеристиками, как и сама группа. **Приспешник** — это подручный, самый слабый тип врага. Количество приспешников в отряде напрямую зависит от количества героев, начавших игру.

Уничтожение приспешника приносит герою 1 опыт.

Уничтожение вожака приносит всем героям по 3 опыта.



Приспешники гоблины-воины сопровождают вожака и формируют отряд.

Это число указывает, сколько приспешников появится в игре за каждого героя, начавшего приключение (см. с. 21).

Это чары (см. с. 22), эффект которых распространяется на весь отряд.



Агенты — это достаточно сильные враги, которые не только очень опасны в бою сами по себе, но ещё и могут вызывать подкрепление каждый раунд.

Уничтожение агента приносит всем героям по 4 опыта.



Если оставить агентов без присмотра, они наводят врагами всё подземелье (см. с. 23).

Бродячие монстры — самые опасные и сильные существа, действующие поодиночке. Они являются воплощением настоящего кошмара для Светоносных!

Уничтожение бродячего монстра приносит всем героям по 5 опыта.



«Заглянешь ко мне на огонёк?»

Хранители появляются в игре, будучи экипированными картой сокровища, и готовы оберегать его любой ценой. Они прекрасно знают, как им пользоваться, и будут применять её в бою! Все вожаки, агенты и бродячие монстры являются хранителями.



◆ ЗОНЫ

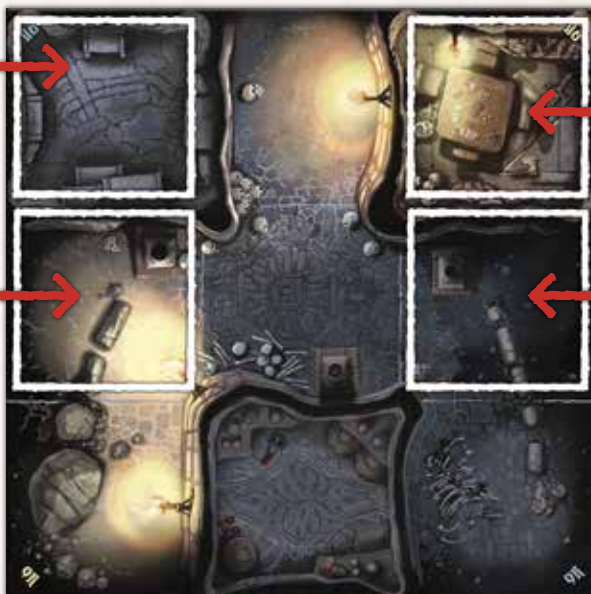
Зона — это квадратный участок игрового поля между линиями разметки или между линиями разметки и краем поля. Разметкой служат стены или нарисованные на полу линии.

В зависимости от расположения (внутри зала или вне его), зоны делятся на два типа: **комнаты** и **коридоры**. Каждая зона внутри зала считается комнатой, а находящаяся за его пределами, соответственно, считается коридором. **Зал** — это участок игрового поля, окружённый стенами и состоящий из одной или нескольких комнат, соединённых проходами. Комнаты, разделённые жетонами закрытых дверей, считаются разными залами.

Эта зона окружена стенами: она считается комнатой. Поскольку в ней нет источника света, также она является тёмной зоной.

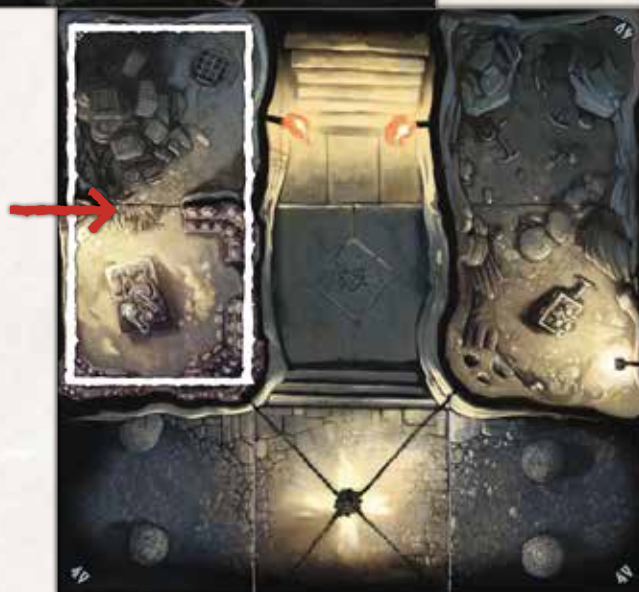
Эта зона считается коридором. Факел и освещение означают, что также эта зона является светлой.

Если две комнаты соединены проходом и окружены стенами, это зал.



Если в комнате есть источник света, это светлая зона.

Отсутствие источника света указывает на то, что эта зона считается тёмным коридором.



◆ СУМРАК

Зоны на игровом поле бывают либо **светлыми**, либо **тёмными**. В светлых зонах есть источник света (в основном костёр или факел), в то время как тёмные зоны погружены во тьму. Когда фигурка расположена в тёмной зоне, считается, что она находится в сумраке. Это влияет на два момента:

- **Сумрачный навык:** любой навык, текст которого начинается со слова **[Сумрак]**, может быть использован, только если фигурка находится в тёмной зоне.

- **Активация врагов:** при выборе цели для атаки враги полностью игнорируют героев, находящихся в тёмной зоне и вне линии видимости (см. раздел «Контратака» на с. 27 и «Фаза врагов» на с. 28).

◆ ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Линии видимости — это прямые линии, проходящие параллельно краям игрового поля. Персонажи не могут видеть по диагонали. Линии видимости проходят сквозь зоны, пока не достигнут стены, закрытой двери или края игрового поля. Тёмные зоны не блокируют линии видимости.

Линия видимости Илии проходит сквозь несколько зон по прямой линии, параллельной краям игрового поля.



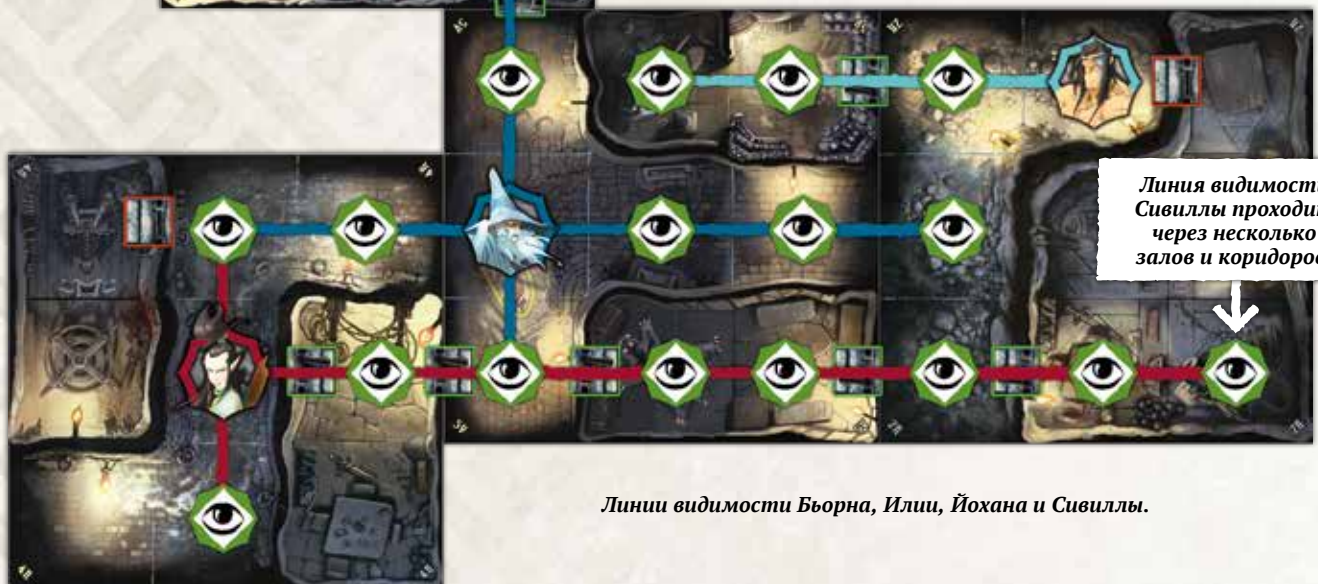
Линия видимости проходит сквозь несколько зон по прямой линии и достигает края игрового поля.

Закрытая дверь блокирует линию видимости.

Стена блокирует линию видимости.

Линии видимости Илии.

Линии видимости проходят параллельно краям игрового поля, пока не достигнут препятствия. Стены, закрытые двери и края игрового поля блокируют линию видимости.

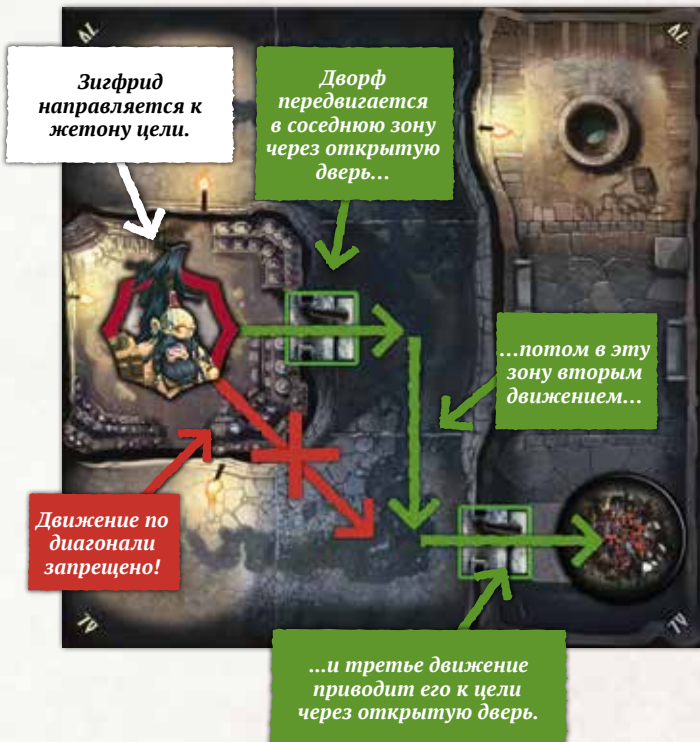


Линия видимости Сивиллы проходит через несколько залов и коридоров.

Линии видимости Бьорна, Илии, Йохана и Сивиллы.

◆ ДВИЖЕНИЕ

Персонажи могут передвигаться из одной зоны в другую, если у этих зон есть общая граница. Движение по диагонали запрещено. Герои не могут покидать зону, в которой присутствуют враги, и, наоборот, враги не могут покидать зону, в которой присутствуют герои. Войти или выйти из зала можно только через открытую дверь (движение сквозь стены и закрытые двери запрещено).



Жетоны уровня выкладываются на игровое поле в соответствии с правилами каждого конкретного приключения. Каждая игра начинается на 1-м уровне: фигурки героев выставляются во входную зону. Уровень игры повышается, если в конце действия или фазы герой находится на фрагменте игрового поля с жетоном более высокого уровня, чем текущий. Также уровень игры повышается, если открывается дверь, ведущая на фрагмент игрового поля с жетоном более высокого уровня (повышение уровня происходит до вытягивания карты двери). Чтобы повысить уровень, переверните все жетоны этого уровня на активную сторону, а жетоны предыдущего уровня — на неактивную. Таким образом, чтобы узнать, на каком уровне вы играете, посмотрите на активный жетон уровня!



◆ УРОВНИ И ЖЕТОНЫ УРОВНЯ

Уровень определяет потенциал героев, врагов и карт снаряжения. Чем выше уровень, тем они сильнее! В игре существует 5 уровней, каждый из которых обозначается своим цветом.



Жетоны уровня обозначают возрастание опасности по ходу игры.



Слева изображён жетон 1-го уровня с активной стороны, справа — с неактивной.

Ветерок передвигается на фрагмент игрового поля, содержащий жетон 2-го уровня. Этот жетон переворачивается на активную сторону, а жетон 1-го уровня — на неактивную.



Уровень игры повысился до 2-го, что влияет на многие аспекты игры. Даже если Ветерок вернётся на фрагмент игрового поля с жетоном 1-го уровня, игра все равно продолжится на 2-м уровне — наивысшем достигнутом к этому моменту.

Жетон 3-го уровня останется неактивным до тех пор, пока 1 из героев не перейдёт на этот фрагмент игрового поля.



От текущего уровня игры и жетонов уровня находятся в зависимости:

- **Навыки героев (с. 53).** Герои могут использовать навыки только текущего уровня или ниже.
- **Стражи (с. 23).** В игру вводятся стражи только текущего уровня (отряды или агенты).
- **Патрули.** Патрули появляются в игре по эффектам карт событий (с. 32). В игру вводятся патрули только текущего уровня. Они выставляются в зоне с жетоном уровня либо на 1 выше, либо на 1 ниже текущего (в зависимости от события). Если зон с жетонами указанного уровня несколько, игроки сами выбирают, в которой из них появляется патруль.

- **Бродячие монстры (с. 23).** Бродячий монстр появляется в зоне, указанной на той карте, по эффекту которой он размещается, и сам по себе уровня он не имеет. Однако бродячие монстры бывают 2 видов — слабые и могучие. Слабые бродячие монстры появляются, если текущий уровень игры с 1-го по 3-й; могучие бродячие монстры появляются, если уровень игры 4-й или 5-й.


- **Жетоны сокровищ (с. 27).** Когда герои подбирают жетон сокровища, возьмите из соответствующей колоды карту сокровища того же уровня, что и фрагмент игрового поля, на котором лежал жетон (независимо от текущего уровня игры). Если герою достался специальный жетон сокровища, возьмите карту на 1 уровень выше, чем полагается (на 5-м уровне возьмите 2 карты).

- **Снаряжение хранителей (с. 24).** Когда появляется хранитель (агент, вожак или бродячий монстр), возьмите из соответствующей колоды карту сокровища текущего уровня и поместите её рядом с картой хранителя — это его снаряжение.

ВНИМАНИЕ. Артефакты и сокровища можно использовать независимо от текущего уровня игры: герои могут пользоваться ими сразу, как только нашли. Это правило не применяется в режиме «История» (см. с. 38).


КУБИКИ

Опасные ситуации в игре, особенно боевые, разрешаются с помощью бросков кубиков.

Кубики атаки — красного и жёлтого цветов. На их гранях изображены символы попадания .





Красные и жёлтые кубики атаки (красные кубики — сильнее).


Кубики защиты — зелёного и синего цветов. На их гранях изображены символы щита .





Зелёные и синие кубики защиты (зелёные кубики — сильнее).


Кроме символов попадания и щитов, на кубиках встречаются символы «Взрыв»  и «Бриллиант» . Эти два символа используются для активации чар — специальных игровых эффектов — и добавляются к выпавшим на кубиках попаданиям и щитам.

То, в какой именно момент игры срабатывают эффекты, связанные с использованием символов «Взрыв» и «Бриллиант», обычно определяется видом кубика (см. с. 53).

Атака  — «Взрыв», полученный на красных и жёлтых кубиках атаки.

Атака  — «Бриллиант», полученный на красных кубиках атаки.

Защита  — «Взрыв», полученный на синих и зелёных кубиках защиты.

Защита  — «Бриллиант», полученный на зелёных кубиках защиты.

ТРИ КУБИКА КАЖДОГО ЦВЕТА

При броске кубиков не может использоваться больше 3 кубиков одного цвета. Все лишние кубики того же цвета пропадают. Если игровой эффект заставляет удалить какое-либо количество кубиков из броска, то он применяется после того, как достигнут предел в 3 кубика.

ГЕРОИ



Параметры героя и его навыки указываются на карте героя (имя, уникальный и сумрачный навык, рекомендованный класс), планшете героя (снаряжение и текущее состояние) и листе класса (способность, классовый навык и навыки, получаемые в ходе приключений).

КАРТА ГЕРОЯ



Сумрачный навык.
Герой может применять этот навык, если находится в тёмной зоне.

Уникальный навык.
Герой может использовать этот навык когда угодно.

Рекомендованный класс.
Герою лучше всего подходит указанный здесь класс, и для начинающих игроков это будет самый оптимальный выбор. Более опытные игроки могут не придерживаться этого совета и опробовать другие сочетания!

ПЛАНШЕТ ГЕРОЯ

Цветными маркерами на планшете героя отмечается текущее количество здоровья и опыта.

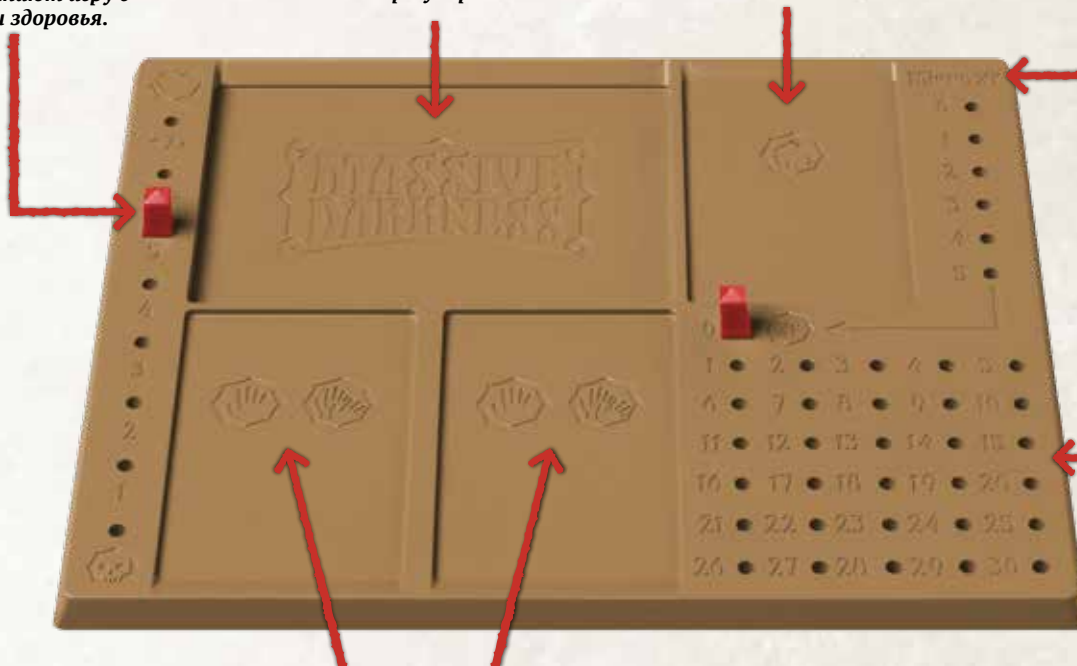
Здоровье вашего героя отмечается на этой шкале. Все герои начинают игру с 5 единицами здоровья.

Поместите сюда вашу карту героя.

Ячейка для доспехов: сюда помещаются доспехи, которыми экипирован ваш герой.

Осколки опыта. Используются только в режиме «История» (см. с. 38) для отслеживания количества осколков опыта, получаемого по мере продвижения по сюжету кампании.

Здесь отмечается опыт, который ваш герой будет получать по ходу игры.



Ячейки для оружия: сюда помещается оружие (одноручное и двуручное), которым экипирован ваш герой. Героя можно одновременно экипировать либо 2 одноручными, либо 1 двуручным оружием.



Здоровье и воскрешение. Здоровье вашего героя отмечается маркером на шкале здоровья, которая находится на планшете героя. Все герои начинают игру с 5 единицами здоровья. Вы можете увеличить этот максимум до 7, потратив необходимое количество опыта на навык «Улучшение здоровья» на листе класса. Здоровье уменьшается на 1 за каждое полученное героем ранение, пока не снизится до 0. При 0 здоровья герой умирает — положите его фигурку набок.

• Какие-либо игровые эффекты не распространяются на убитого героя (игнорируются) до момента его воскрешения, однако другие герои могут обмениваться с ним снаряжением.



• В начале каждого раунда игроки воскрешают всех убитых героев силами искры жизни. Чтобы воскресить героев, снимите по одному жетону с карты «Искра жизни» за каждого воскрешаемого героя, затем установите их здоровье на текущий максимум и поставьте их фигурки вертикально: герои продолжают игру в той же зоне, где были убиты. **Если нужно воскресить героя, но на карте «Искра жизни» не осталось жетонов, приключение считается проигранным.**

Опыт. Получаемый по ходу игры опыт отмечается маркером на счётчике опыта, который находится на планшете героя. При получении героем опыта или в ситуации, когда нужно его потратить, переместите маркер на счётчике на соответствующее количество позиций.

Осколки опыта. Используются только при игре в режиме «История» и представляют собой частицы того опыта, который получает ваш герой и который отмечается на счётчике опыта. Режим «История» растягивает во времени развитие героев и позволяет играть длинные и увлекательные кампании. Напишите собственную сагу (с. 38)!

Карты снаряжения. Карты снаряжения, которыми экипирован ваш герой, помещаются в соответствующие ячейки на планшете героя. Неиспользуемые карты снаряжения размещаются рядом с планшетом. По ходу игры карты снаряжения можно сортировать по типу, полезности или уровню. Например, сортировка по последнему параметру упрощает выполнение действия «Трансмутация» (см. с. 27). По какому принципу вам будет удобнее их сортировать — выбирайте сами.

◆ ЛИСТ КЛАССА

Способность. Способность — это особое умение, которое герой может применить, заплатив 1 опыт (см. с. 31). Способностью можно пользоваться с самого начала игры, но **не более 1 раза за активацию.**

Классовый навык. У каждого класса есть навык, который можно свободно использовать с самого начала игры.

Уровень. По ходу игры герой может пользоваться любым приобретённым навыком, уровень которого равен текущему уровню игры или ниже. Это означает, что ваш герой сможет использовать навыки 1-го уровня с самого начала игры, однако приобретёнными навыками 5-го уровня герой сможет воспользоваться, только когда игра перейдёт на 5-й уровень.

Ветка навыков. На каждом листе класса содержится несколько таких веток — это специализация героя внутри конкретного класса. Приобретать навыки в каждой ветке можно только в порядке слева направо. Каждый новый полученный навык в своей ветке заменяет предыдущий.

Способность

Это особое умение, для использования которого герою необходимо потратить опыт.

Уровни

Герой может пользоваться приобретёнными навыками, как только игра переходит на соответствующий уровень.

Классовый навык

Навык, который можно использовать свободно с начала игры.

Ветка навыков
Навыки приобретаются последовательно, в указанном порядке.



Навыки
Навыки приобретаются за опыт и значительно расширяют возможности героев.

Стоимость приобретения навыка
Потратьте указанное количество опыта, чтобы приобрести этот навык.





ПРИМЕР. Развивая навыки ветки «Тёмный охотник», ночной следопыт должен сначала получить навык «[Сумрак] Атака: защищающийся –1 кубик защиты» на 2-м уровне, и только после этого он сможет получить навык «[Сумрак] Атака: защищающийся –2 кубика защиты» на 4-м уровне. Когда игра достигнет 4-го уровня, приобретённый навык 4-го уровня заменяет этот же навык предыдущего уровня.

Навык. Новые навыки приобретаются за опыт и значительно расширяют возможности вашего героя (подробное описание навыков см. на с. 52).

Стоимость приобретения навыка. Герой должен потратить указанное перед навыком количество опыта, чтобы получить этот навык. После приобретения его можно будет использовать вплоть до окончания игры (или в течение нескольких игр в режиме «История»).

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

В игре «Кромешная тьма» вам встретятся различные карты снаряжения, и все они нужны только для одного — для боя! Герой может иметь при себе любое количество карт снаряжения, однако все эти карты сбрасываются в конце каждой игры.

На ряде карт вы встретите символы: «Тело» , «Рука»  или «Две руки» . Чтобы герой по ходу игры мог использовать карты снаряжения с такими символами, его необходимо ими экипировать — для этого нужно поместить карту на планшет героя в соответствующую ячейку. **На планшете героя одновременно может находиться не более 1 карты снаряжения с символом «Тело» и не более 2 символов «Рука» (2 одноручных или 1 двуручное оружие).** Поменять снаряжение герой может с помощью действия «Экипировка / Обмен» (см. раздел «Фаза героев» на с. 27).


Карты снаряжения без таких символов (например, предметы и одноразовые вещи) размещаются рядом с планшетом героя, и их можно использовать свободно по мере необходимости — героя не нужно ими экипировать.


НАПОМИНАНИЕ. Карты снаряжения можно использовать сразу, как только их получили, вне зависимости от текущего уровня игры (за исключением игры в режиме «История»).


Карты снаряжения бывают 3 видов: боевое снаряжение, предметы и одноразовые вещи.


БОЕВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

На картах боевого снаряжения изображен ряд символов, имеющих отношение к боевым действиям и эффектам связанных с ними чар, а также указано количество и цвет используемых кубиков. Боевое снаряжение делится на 4 типа: оружие ближнего боя, оружие дальнего боя, магическое оружие и защитное снаряжение. Тип боевого снаряжения можно определить по ключевым словам на его карте и по тому, рядом с каким символом указано количество кубиков. В свою очередь, тип определяет расстояние, на котором можно использовать оружие.

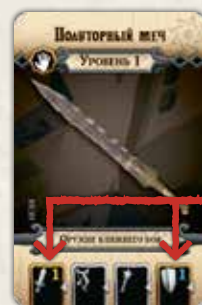
- На картах **оружия ближнего боя** количество кубиков указывается рядом с символом ближней атаки . Оружие ближнего боя можно использовать только против персонажей, находящихся в той же зоне (расстояние 0). Такое оружие применяется при ближних атаках (с. 25).

- На картах **оружия дальнего боя** количество кубиков указывается рядом с символом дальней атаки . С помощью оружия дальнего боя можно атаковать персонажа, находящегося в любой другой зоне в пределах линии видимости (расстояние 1+). Такое оружие применяется при дальних атаках (с. 25).

- На картах **магического оружия** количество кубиков указывается рядом с символом магической атаки . С помощью магического оружия можно атаковать персонажа, находящегося в другой зоне в пределах линии видимости, но не далее 2-х зон (расстояние 1–2). Такое оружие применяется при магических атаках (с. 25).

- На картах **защитного снаряжения** количество кубиков указывается рядом с символом защиты . Эти кубики используются, чтобы отменять вражеские попадания (с. 33). Эффекты защитного снаряжения являются пассивными: на их использование не тратятся действия.

Карта боевого снаряжения может относиться сразу к нескольким типам!



Поскольку на карте полторного меча количество кубиков указано как рядом с символом ближней атаки, так и рядом с символом защиты, он считается и оружием ближнего боя, и защитным снаряжением.



◆ ПРЕДМЕТЫ



На картах предметов не указываются боевые символы — на них описываются специальные игровые эффекты. В игре вам встретятся предметы совершенно разного плана: от языческих побрякушек до зачарованной одежды и ценных волшебных колец. Как их использовать, указано в тексте на карте.

◆ ОДНОРАЗОВЫЕ ВЕЩИ



Карты одноразовых вещей сбрасываются после использования.

◆ ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

Рука
Чтобы использовать ледяной меч, его нужно взять в руку — поместить в соответствующую ячейку на планшете героя. Персонаж может быть одновременно экипирован 2 картами одноручного снаряжения (даже если у фигурки больше рук или нет рук вообще!).



Уровень
Ледяной меч
2-го уровня

Чары (символ «Взрыв» / «Бриллиант»)
Если на карте снаряжения есть символ «Взрыв» или «Бриллиант», оно считается зачарованным. Его эффект может сработать, если при атаке таким оружием на кубиках выпадает соответствующий символ. Потратьте его на активацию чар, чтобы применить указанный эффект. На некотором снаряжении чары активируются при защите. См. раздел «Бой» на с. 33.



Броня
Чтобы использовать кольчугу, её нужно надеть — поместить в соответствующую ячейку на планшете героя. Персонаж может быть одновременно экипирован только 1 картой этого типа.

Двуручное снаряжение
Карты двуручного снаряжения занимают 1 ячейку на планшете героя, но при этом берутся в обе руки, так что вторая ячейка должна оставаться свободной. Такое снаряжение нельзя применять одновременно с другим снаряжением с символом «Рука» или «Две руки» , чтобы получить дополнительные кубики. См. раздел «Бой» на с. 33.




◆ ВРАГИ

◆ КАРТЫ ВРАГОВ

Карты врагов во многом похожи на карты снаряжения — на них также указаны боевые символы и количество кубиков. На некоторых картах врагов есть даже чары!



Уровень. Гоблины-лучники 3-го уровня.

Здоровье. Гоблин-лучник погибает, получив 1 ранение .

Чары. Каждый раз, когда у гоблинов-лучников на кубиках атаки выпадают указанные символы, примените этот эффект.

Ближняя атака. Бросайте такой кубик, когда гоблины-лучники атакуют в ближнем бою.



Приспешники. Введите в игру вожака гоблинов-лучников, а также 2 его приспешников (обычных гоблинов-лучников) за каждого героя, начавшего приключение.

Защита. Бросайте кубики этого цвета, чтобы уменьшить количество ранений, наносимых гоблинам-лучникам.

Магическая атака. Гоблины-лучники не применяют магию. Если бы применяли, то здесь было бы указано соответствующее количество кубиков.

Дальняя атака. Бросайте такие кубики, когда гоблины-лучники атакуют в дальнем бою.

Количество приспешников



Большинство врагов бродит по подземельям в виде отрядов: вожак в сопровождении своих приспешников (весь отряд считается одним врагом). Количество героев, начавших приключение, непосредственно влияет на то, сколько приспешников появится вместе с вожаком. Используются следующие множители:

x 2 — введите в игру по 2 приспешника за каждого героя, начавшего приключение,

x 1 — введите в игру по 1 приспешнику за каждого героя, начавшего приключение.



Здоровье

Количество здоровья определяет, сколько урона нужно нанести врагу, чтобы вывести его из строя. Каждое ранение уменьшает это показателю на 1. Враг уничтожается, если его здоровье доведено до 0 — его фигурка убирается с игрового поля.

Каждый член отряда (и вожак, и приспешники) имеет собственное здоровье: урон наносится каждой фигурке индивидуально.

Агенты и бродячие монстры. Здоровье агентов и бродячих монстров напрямую зависит от количества героев, начавших приключение. Умножьте число, указанное на карте агента или бродячего монстра, на количество героев, начавших приключение, чтобы определить начальный показатель здоровья. Чтобы было проще отслеживать оставшееся здоровье, положите на карту врага соответствующее количество жетонов ранений и убирайте их по мере нанесения ему урона.



Этот показатель связан с количеством героев, начавших приключение: убитые герои тоже считаются!



ЧАРЫ

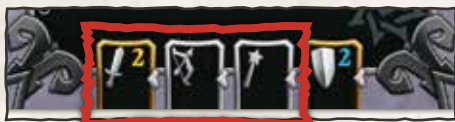


Описанный на карте эффект срабатывает каждый раз, когда при броске на атаку врагу удаётся выбросить на кубиках указанный символ (или символы). Учитываются как вражеские кубики атаки (срабатывают атакующие чары), так и их кубики защиты (срабатывают защитные чары). Эффект применяется 1 раз, независимо от того, сколько символов выпало на кубиках (за исключением чар с ключевым словом «повтор», которое позволяет срабатывать чарам более 1 раза).

Эффекты этих чар суммируются с эффектами чар на карте снаряжения, которая может быть у врага. Чары на карте врага имеют приоритет над чарами на их карте снаряжения.

Некоторые чары на картах врагов не связаны с кубиками и начинают действовать сразу, как только враг появляется в игре. Внимательно ознакомьтесь с картой врага, чтобы узнать, какие эффекты когда срабатывают.

ТИП ВРАЖЕСКОЙ АТАКИ



В нижней части карты врага отмечается количество и цвет кубиков, которые он может использовать в бою. Доступные врагам способы атаки определяют их поведение во время активации.

• На картах **врагов с ближней атакой** выделена только секция ближней атаки . При активации они двигаются так, чтобы как можно быстрее попасть в зону своей цели и по возможности её атаковать.



Орки-свежеватели сражаются в ближнем бою. Кто бы сомневался!

• На картах **врагов с дальней атакой** выделена также секция дальней атаки . При активации они стараются как можно скорее атаковать свою цель с безопасного расстояния. Ближнюю атаку они проводят только в том случае, если цель уже находится с ними в одной зоне.



Гоблины-лучники изматывают героев стрельбой. Вот трусью!

• На картах **врагов с магической атакой** выделена секция магической атаки . При активации они стараются как можно скорее атаковать свою цель. Магическая атака отличается небольшой дальностью (расстояние 1–2 зоны от цели), но при этом часто грозит активацией мощных чар. Как и враги с дальней атакой, маги прибегают к ближним атакам только в безвыходной ситуации: когда цель уже находится с ними в одной зоне.



Думать, что огры тупые, — большая ошибка. Некоторые из них настолько умны, что могут колдовать.

Кубики защиты



Враги используют указанные кубики защиты для отражения атак — так они получают меньше ранений. См. раздел «Бой» на с. 33.



ВИДЫ ВРАГОВ



В «Кромешной тьме» вы встретитесь с разными видами врагов, каждый из которых имеет свои особенности. Независимо от происхождения, все враги подчиняются определённому набору правил, общему для их вида.

Отряды



Это число указывает, сколько приспешников нужно ввести в игру за каждого героя, начавшего приключение.

Отряд состоит из **вожака** и некоторого количества его **приспешников**.

- Отряд считается одним врагом (см. также раздел «Правила для отрядов» на с. 36).

- Когда отряд появляется в игре, его уровень всегда совпадает с текущим уровнем игры.

- После появления отряда посмотрите на его карте, сколько приспешников нужно ввести в игру, и поместите их фигурки на игровое поле (их число зависит от количества героев, начавших приключение).

- Вождь и его приспешники обладают одинаковыми характеристиками и чарами, как это указано на карте врага. Здоровье у каждой фигурки отдельное.

- Отряд никогда не разделяется на более мелкие группы. Игнорируйте любые игровые эффекты, которые могли бы его разделить.

- Вождь не может получать ранения, пока в одной с ним зоне есть хотя бы 1 из его приспешников. Эффекты оглушения (с. 37) позволяют обойти это правило, временно нейтрализуя приспешников. Игровые эффекты, действующие на всех персонажей или врагов в одной зоне, распространяются и на вожака. Некоторые игровые эффекты (например, волшебные копыя и чары) позволяют атаковать вожака даже при наличии приспешников.

- Вожаки являются хранителями (см. следующую страницу).

- Убийство приспешника приносит 1 опыт герою, нанёсшему последнее ранение.

- Убийство вожака приносит 3 опыта всем героям.

Агенты



- Когда агент появляется, его уровень всегда совпадает с текущим уровнем игры.

- Если агентов не уничтожить, они будут вызывать подкрепление каждый раунд. Если в конце фазы врагов на игровом поле находится агент, возьмите карту стража того же уровня, что и агент, и введите в игру соответствующего врага. Этот враг размещается на том же фрагменте игрового поля, где и агент, в зоне с жетоном уровня.

- Агенты являются хранителями (см. следующую страницу).

- Убийство агента приносит 4 опыта всем героям.

Бродячие монстры



- Когда появляется бродячий монстр, проверьте текущий уровень игры: если он с 1-го по 3-й, возьмите из соответствующей колоды карту слабого бродячего монстра, если уровень игры 4-й или 5-й — возьмите карту могучего бродячего монстра.

- Бродячие монстры являются хранителями (см. следующую страницу).

- Убийство бродячего монстра приносит 5 опыта всем героям.



ХРАНИТЕЛИ



Хранители защищают подземелье во имя Тьмы и зачастую используют мощное снаряжение. Когда хранитель (агент, вожак или бродячий монстр) вводится в игру, **возьмите из соответствующей колоды карту сокровища текущего уровня и экипируйте этой картой хранителя.**

ВНИМАНИЕ. Если вы вытянули карту «Ловушка», сбросьте её (эффект карты не применяется) и возьмите новую карту.

- Хранители могут использовать боевое снаряжение: кубики, обозначенные на карте снаряжения, добавляются в соответствующую боевую категорию (к защите или к ближней, дальней или магической атаке), если у хранителя уже есть кубики в этой категории. Иными словами, хранители не могут использовать дополнительные кубики с карты снаряжения в той боевой категории, в которой у них нет своих кубиков.

- Хранители могут также применять чары любой боевой категории, в которой у них есть кубики (атакующие чары — при ближней, дальней или магической атаке; защитные чары — при защите). Эти чары действуют, даже если кубики от снаряжения частично или полностью не используются из-за правила «три кубика каждого цвета». Полученные при броске символы «Взрыв» и «Бриллиант» в первую очередь должны быть потрачены на чары самого хранителя. Если после этого остаются какие-либо непотраченные символы «Взрыв» или «Бриллиант», они активируют чары снаряжения.

- Для эффектов чар, обозначенных на своем снаряжении, хранитель считается героем, а герои считаются врагами. Какие бы эффекты ни были указаны на карте снаряжения, снаряжение хранителя не может наносить ранения, уничтожать или ослаблять его союзников. Применяются только положительные эффекты.

- Хранители **не могут** использовать предметы и одноразовые вещи, но могут их носить.

- Карту снаряжения хранителя получает тот герой, который нанес хранителю последнее ранение, независимо от расстояния между ними. Герой может либо оставить её себе, либо передать её другому герою в своей зоне. Герой, получивший карту, может сразу экипироваться этим снаряжением, не тратя на это действие (см. с. 27).

НАПОМИНАНИЕ. Карты снаряжения можно использовать независимо от текущего уровня игры.

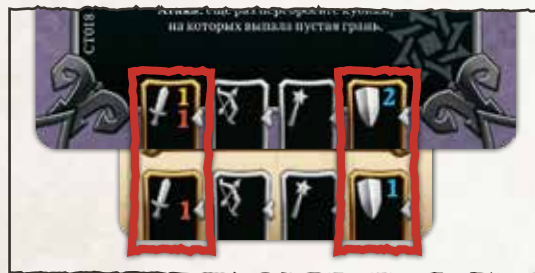
ПРИМЕР. Илия, Йохан и Сивилла открыли дверь в зал и обнаружили отряд гоблинов-воинов 2-го уровня. Игроки выставляют на игровое поле фигурку вожака гоблинов-воинов, а также фигурки его приспешников и берут из колоды карту сокровища 2-го уровня для вожака.



Слева — карта отряда гоблинов, справа — карта сокровищ их вожака. Вожак гоблинов-воинов получает карту сокровища 2-го уровня — это полторный меч!



На карте гоблинов-воинов указано число приспешников x 1. Это означает, что в игру нужно вести по 1 приспешнику за каждого героя, начавшего приключение. Поскольку в этом приключении участвуют 3 героя, то рядом с вожаком появляются 3 гоблина-воина.



На карте полторного меча обозначены кубики ближней атаки и защиты. У гоблинов-воинов уже есть кубики в этих категориях, поэтому кубики от полторного меча добавятся к ним. Если бы на карте снаряжения были указаны какие-либо чары, гоблины могли бы воспользоваться и ими.

Начинается бой: героям нужно убить всех гоблинов-воинов, прежде чем они смогут ранить вожака.

Бой закончен: Илия убивает вожака, и, несмотря на то, что вожак находился в 2 зонах от него, Илия сразу получает карту снаряжения «Полторный меч». Он может сразу экипироваться им, не тратя действия.





ИГРОВОЙ РАУНД

Игровой раунд состоит из 5 фаз, которые отыгрываются в следующем порядке:

1. Фаза героев.
2. Фаза врагов.
3. Фаза развития.
4. Фаза событий.
5. Заключительная фаза.

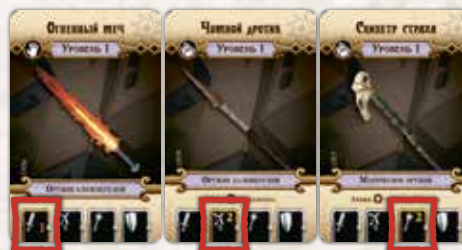
ФАЗА ГЕРОЕВ

Каждый игрок, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, активирует своего героя. После того, как герой выполнил все свои действия, враги, которых он атаковал, могут провести контратаку (если они, конечно, выжили). Когда игрок завершил активацию своего героя (и были совершены все возможные контратаки), ход передаётся игроку, сидящему слева. Тот активирует своего героя аналогичным образом. Фаза героев заканчивается, когда все игроки завершили свой ход.

Каждый герой при активации может совершить до 3 действий (не считая дополнительных действий, которые он может получить от каких-либо особых эффектов).

Возможные действия приведены ниже. Большинство действий имеют определённые требования — их необходимо соблюсти, чтобы выполнить это действие. Некоторые действия являются бесплатными, и их можно выполнять любое количество раз за активацию. Обычно герой не может выполнять действия вне своей активации.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



Ближняя атака, дальняя атака, магическая атака

Стоимость: 1 действие.

Требования: должно быть экипировано оружие соответствующего типа (оружие ближнего боя, оружие дальнего боя или магическое оружие).

Герой выполняет боевое действие, используя экипированное оружие. Данное действие можно совершать с помощью всех карт боевого снаряжения. Существует три вида боевых действий: ближняя атака, дальняя атака, магическая атака. Боевое снаряжение подробно описано на с. 19, правила боя — на с. 33.

- **Ближняя атака.** Герой использует экипированное оружие ближнего боя, чтобы атаковать врагов, находящихся в той же зоне (расстояние 0).

- **Дальняя атака.** Герой использует экипированное оружие дальнего боя, чтобы атаковать врагов в пределах линии видимости и находящихся минимум в 1 зоне от себя (расстояние 1+).

- **Магическая атака.** Герой использует магическое оружие, чтобы атаковать врагов в пределах линии видимости и находящихся в 1–2 зонах от себя (расстояние 1–2).

БЕЗДЕЙСТВИЕ

Стоимость: все оставшиеся действия.

Требования: нет.

Герой не делает ничего и таким образом заканчивает свою активацию. Все оставшиеся действия сгорают.

ПОДНЯТЬСЯ НА НОГИ

Стоимость: 1 действие.

Требования: герой оглушен (см. с. 37).

Оглушённый герой может потратить 1 действие, чтобы снять с себя эффект оглушения. Поднимите фигурку и продолжите активацию.

ДВИЖЕНИЕ

Стоимость: 1 действие.

Когда герой совершает это действие, он получает 2 очка движения, которые можно использовать на перемещение, открытие двери, подбор сокровищ или жетонов целей с игрового поля (в любом сочетании). Герой должен полностью завершить движение перед тем, как перейти к выполнению другого действия. Игрок может потратить только 1 очко движения и отказаться от 2-го (оно пропадает).

ПРИМЕР. Ветерок совершает 1 движение, чтобы переместиться дважды; затем она использует ещё 1 движение, чтобы открыть дверь и переместиться в зал. Своё 3-е действие она использует на то, чтобы подобрать одно из сокровищ, находящихся в этой зоне. Оставшееся очко движения она решает не тратить и остаётся на месте.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Стоимость: 1 очко движения.

Требования: в зоне с героем отсутствуют враги.

Герой перемещается из одной зоны в другую, но не может проходить сквозь стены или закрытые двери. Перемещение запрещено, если в зоне с героем есть враги.

ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ



Карта двери используется, когда герои исследуют новое помещение.

Стоимость: 1 очко движения.

Требования: нет.

Герой открывает дверь в своей зоне. Когда герой открывает первую дверь в зал, выясняется, кто и что находится внутри каждой комнаты. Открытые двери больше не закрываются. Не вытаскивайте карты двери для залов, которые открыты в начале игры. В некоторых приключениях могут действовать специальные эффекты для отдельных зон. Эффекты срабатывают, если открывается дверь в такую зону.

НАПОМИНАНИЕ. Зал — участок игрового поля, окружённый стенами и состоящий из одной или нескольких комнат, соединённых проходами. Комнаты, разделённые жетонами закрытых дверей, считаются разными залами. Однако залы, соединённые открытой дверью, считаются единым залом.

Активный игрок берёт из колоды 1 карту двери для всего зала, который только что был открыт. Карта двери поделена на 3 части, которые указывают, что происходит в первых 3 зонах (комнатах) зала. На 1-й, верхней части карты, указано, что находится в 1-й зоне — той комнате, в которой находится открытая дверь. На 2-й, средней части карты, указано, что находится в следующей зоне, а на 3-й, нижней части, — что содержится в зоне, следующей за 2-й.

- Если в зале меньше 3 зон, игнорируйте лишнюю информацию на карте двери.

- Если в зале больше 3 зон, то в зонах, следующих за 3-й, ничего не происходит (если в приключении не указано иначе).

- Если более 1 зоны могли бы стать 2-й или 3-й, активный игрок сам определяет их порядок.

На каждой из трёх частей карты двери обозначено следующее: появляются ли враги в соответствующей зоне и какие сокровища в ней находятся.

- **Появление врагов.** Возьмите из соответствующей колоды карту стража текущего уровня и поместите указанных на ней врагов в эту зону. На некоторые картах «Засада!» может быть указано, что враги появляются непосредственно в зоне с активным героем.

- **Сокровища.** Справа на карте двери обозначено количество и вид жетонов сокровищ, которые необходимо положить в этой зоне.

Для 2-й зоны необходимо взять из колоды карту стража (игрок вытягивает карту дворфа-агента!) и выложить 3 жетона сокровищ.

В 1-й зоне враги не появляются, но зато выкладываются 2 жетона сокровищ.

Ветерок открывает дверь и вытягивает карту двери для этого зала.



В 3-й зоне врагов нет, но зато есть 2 жетона сокровищ. Обе эти комнаты можно считать 3-ми по счёту, поэтому игрок сам решает, в которой из них выложить сокровища, и выбирает верхнюю.

В 2 последних зонах ничего не происходит (если в приключении нет специальных указаний насчёт этих двух комнат).



ПОДОБРАТЬ ЖЕТОНЫ

Стоимость: 1 очко движения.

Требования: в зоне с героем отсутствуют враги.

За 1 очко движения герой подбирает все жетоны сокровищ и целей в своей зоне. Герой может подбирать жетоны, только если в этой зоне отсутствуют враги.



• Если герой подбирает обычный жетон сокровища, он сразу же получает карту сокровища того же уровня, что и жетон уровня, находящийся на фрагменте игрового поля, где выполнялось это действие.



• Если герой подбирает специальный жетон сокровища, он сразу же получает карту сокровища на 1 уровень выше, чем указано на жетоне уровня, находящемся на фрагменте игрового поля, где выполнялось это действие.

Если специальный жетон сокровища лежит на фрагменте игрового поля с жетоном 5-го уровня, герой получает 2 карты сокровищ 5-го уровня.

• В обоих случаях герой может сразу передать полученное снаряжение любому другому герою, находящемуся в одной зоне с ним. Любой герой, получивший таким образом карту снаряжения, может экипироваться этим снаряжением, не тратя при этом действия. Карты сокровищ можно использовать сразу, независимо от текущего уровня игры.



• Жетоны целей обычно связаны с заданиями и целями в конкретном приключении, и их эффекты объясняются в описании приключения. В приключении также может быть указано, как ещё можно использовать действие «подобрать жетоны».

ЭКИПИРОВКА / ОБМЕН

Стоимость: 1 действие.

Требования: нет.

Герой перераспределяет карты, находящиеся на планшете героя и рядом с ним. **Данное действие — очень важное: оно позволяет менять снаряжение героя.** Это же действие позволяет героям, находящимся в одной зоне, обмениваться картами (обмениваться можно даже с убитыми героями). Участвующие в обмене герои могут сразу экипироваться этим снаряжением, не тратя на это действия. Обмен необязательно должен быть честным: можно отдать хоть всё своё снаряжение и не получить ничего взамен — конечно, если оба героя согласны.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ

Стоимость: 0 действий. Да, бесплатно!

Требования: потратить 1 опыт и следовать инструкциям.

Способности — это мощные манёвры, позволяющие героям совершать эффектные действия. Герой может использовать свою способность 1 раз в ход, начиная с 1-го уровня. Для использования способности необходимо потратить 1 опыт.

В тексте способности указан её эффект и условия, необходимые для её срабатывания. **Способность можно использовать не более 1 раза за активацию.**

ТРАНСМУТАЦИЯ

Стоимость: 0 действий. Да, снова бесплатно!

Требования: У героя есть 3 или более карт снаряжения, которые можно трансмутировать.

Сбросьте 3 карты снаряжения и возьмите из колоды карту сокровища на 1 уровень выше, чем самый низкий уровень среди сброшенных карт. Например, если герой сбросит карту 2-го и 2 карты 3-го уровня, он может взять карту сокровища 3-го уровня.

После этого герой может сразу экипироваться новым снаряжением, не тратя при этом действия. Карты сокровищ можно использовать сразу, независимо от текущего уровня игры.

Трансмутацию можно выполнить во время обмена, не прерывая при этом обмен.

ВНИМАНИЕ. Поскольку карты начального снаряжения считаются снаряжением 1-го уровня, герои могут трансмутировать 3 карты начального снаряжения, чтобы получить карту сокровища 2-го уровня.



КОНТРАТАКА

Выжившие враги, которых герой атаковал во время своей активации (неважно, нанёс он им ранения или нет), пытаются контратаковать героя после того, как тот выполнил все свои действия. Когда герой завершил свою активацию, все враги, которых он атаковал, активируются и атакуют этого героя в ответ. Эта активация врагов — контратака — происходит точно так же, как и в фазу врагов (см. следующую главу), но с одним лишь исключением: активируемые враги выбирают в качестве своей цели только того героя, который их атаковал. Враги будут пытаться подойти к нему, чтобы оказаться в зоне, доступной для атаки. Если враги не могут подойти так, чтобы оказаться в зоне, доступной для атаки (из-за того, что герой находится слишком далеко, или они не могут двигаться из-за присутствия другого героя в одной с ними зоне), они не будут атаковать никого.

Важно. Герои могут избежать контратаки, спрятавшись во тьме. Если герой находится за пределами линии видимости врагов, которых он атаковал, и находится в тёмной зоне, враги не активируются и не совершают контратак.



◆ ФАЗА ВРАГОВ

К этому моменту герои сделали всё, что могли, и теперь настало время злодеям проявить себя. Враги подчиняются своим собственным правилам. При активации они действуют следующим образом:

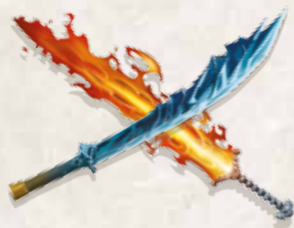
Этап 1 — пытаются атаковать героя. Если не могут, переходите к этапу 2.

Этап 2 — передвигаются на 1 зону по направлению к своей цели.

Этап 3 — пытаются атаковать героя. Если не могут, переходите к этапу 4.

Этап 4 — передвигаются на 1 зону по направлению к своей цели.

Все враги на игровом поле активируются один за другим в порядке, выбранном игроками.



Этап 1. АТАКА

Первое, что пытаются делать враги, — это атаковать героя. Проверьте, есть ли какие-либо герои в пределах линии видимости и на доступном для любой вражеской атаки расстоянии.

- **Ближняя атака.** Если на карте врага выделена секция ближней атаки, он может атаковать героев в своей зоне.

- **Дальняя атака.** Если на карте врага выделена секция дальней атаки, он может атаковать любого героя, находящегося в другой зоне в пределах линии видимости (расстояние 1+).

- **Магическая атака.** Если на карте врага выделена секция магической атаки, он может атаковать любого героя, находящегося в другой зоне в пределах линии видимости, но не далее 2 зон (расстояние 1–2).

- Если в пределах линии видимости врага и на доступном для любой из его атак расстоянии находится герой, то враг атакует этого героя (см. раздел «Бой» на с. 33). Кубики атаки и прочие характеристики, которые использует враг, должны соответствовать типу его атаки.

- Если целью атаки врага могут стать несколько героев, то враг атакует того героя, у которого наибольшее количество потраченного опыта. В том случае, если у этих героев равное количество опыта, игроки сами выбирают, кто из них станет целью вражеской атаки.

Если врагу удаётся провести атаку, его активация сразу же завершается. Если враг не может провести атаку (нет героев в пределах линии видимости врага и на доступном для его атак расстоянии), то он переходит к этапу 2.

Этап 2. ДВИЖЕНИЕ

Если враг не смог атаковать (не было героев в пределах линии видимости врага и на доступном для его атак расстоянии), он передвигается на 1 зону по направлению к

своей цели по тем же правилам, по которым двигаются герои (см. с. 26). Цель врага определяется по следующему алгоритму:

1. Если в пределах линии видимости врага есть какие-либо герои, то враг движется так, чтобы на доступном для его атаки расстоянии оказался герой с наибольшим количеством потраченного опыта.

2. Если в пределах линии видимости врага отсутствуют герои, то враг движется по направлению к герою с наибольшим количеством потраченного опыта, находящемуся в светлой зоне.

3. Если в пределах линии видимости врага отсутствуют герои и все герои на игровом поле находятся в тёмных зонах, то враг движется по направлению к входной зоне.

- Помните, что враги не могут выходить из зоны, в которой находится герой.

- Если у нескольких героев равное наибольшее количество потраченного опыта, игроки сами выбирают, по направлению к кому из них передвинется враг (расстояние в расчёт не принимается).

- Враги всегда движутся кратчайшим путем по направлению к своей цели. Если к цели ведут несколько равноудалённых путей, игроки сами выбирают, по какому из этих направлений передвинется враг.

- Если враг достигает входной зоны (или не может подобраться к ней ещё ближе), далее он начинает двигаться по направлению к выходу из подземелья. Если позже враг доходит до выхода (или не может подобраться к нему ещё ближе), он снова начинает двигаться по направлению к входной зоне, а потом обратно к выходу — это происходит до тех пор, пока все герои остаются вне линии видимости и находятся в тёмных зонах.

После того, как Враг передвинулся на 1 зону, он переходит к этапу 3.

Этап 3. АТАКА

Аналогично этапу 1, враг пытается атаковать героя в пределах линии видимости и на доступном для любой вражеской атаки расстоянии, если теперь такой герой есть. Следуйте тем же правилам, что и на этапе 1, чтобы определить, может ли враг провести атаку и какого героя он будет атаковать (в случае, если их несколько).

Если врагу удаётся провести атаку, его активация сразу же завершается. Если враг не может провести атаку, то он переходит к этапу 4.

Этап 4. ДВИЖЕНИЕ


Если враг снова не смог атаковать, он передвигается ещё на 1 зону по направлению к своей цели. Следуйте тем же правилам, что и на этапе 2, чтобы определить, в каком направлении передвинется враг.

После данного этапа активация врага заканчивается.

Фаза врагов завершается после того, как последовательно были активированы все враги, находящиеся на игровом поле.






▲ На картах верховного тролля и дворфа-агента выделены только секции **ближней атаки** , поэтому атаковать они могут только героев в своей зоне.

- Верховный тролль активируется и ищет себе цель. Хотя у Бьорна больше всех непотраченного опыта, тролль атакует Илию, поскольку они находятся в одной зоне. Активация верховного тролля завершена.



- Дворф-агент активируется и обнаруживает, что не может никого атаковать, поскольку в его зоне отсутствуют герои. В пределах его линии видимости находятся 3 героя, он двигается к тому герою, у которого больше всех непотраченного опыта — к Бьорну. После этого он атакует Бьорна, и его активация завершается.



▲ На картах орков-свежевателей также выделены только секции **ближней атаки** .

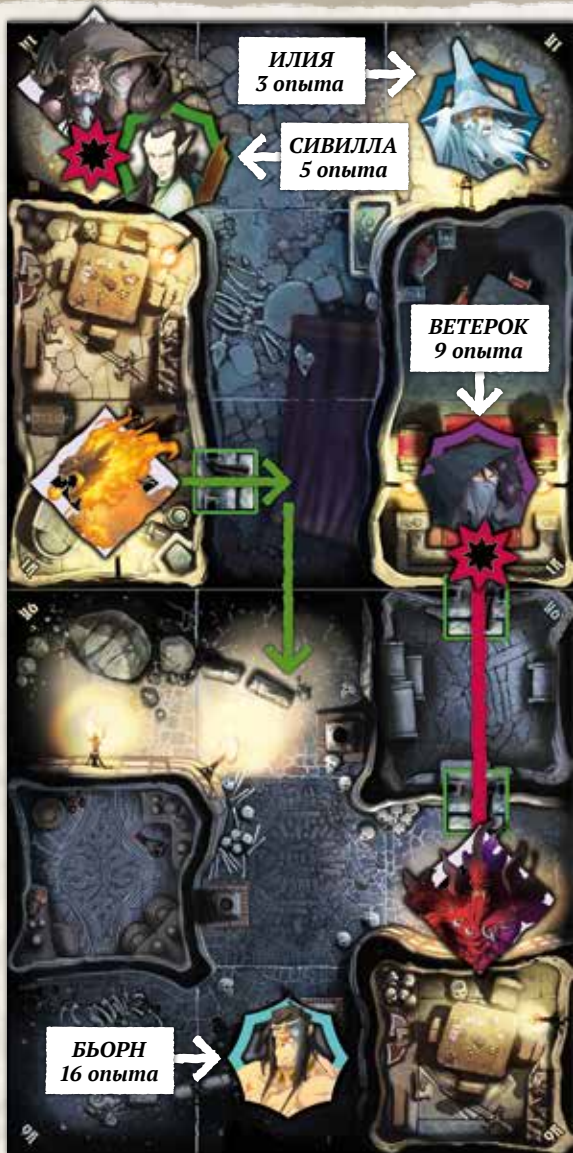
- Они активируются и обнаруживают, что не могут атаковать какого-либо героя в своей зоне, поэтому они двигаются в сторону Ветерка, поскольку она — единственный герой, которого они видят (даже несмотря на то, что у Бьорна больше опыта). После передвижения в их зоне всё ещё отсутствуют герои, и орки-свежеватели двигаются ещё раз, но теперь они видят Бьорна и двигаются в его сторону, поскольку у него больше опыта, чем у Ветерка. На этом их активация заканчивается. Даже с учетом того, что они теперь находятся в одной зоне с Бьорном, они уже не могут его атаковать.





▲ На картах гоблинов-лучников и гигантского паука, помимо секций **ближней атаки** , выделены также и секции **дальней атаки** . Таким образом, целью своей атаки они могут выбирать любого героя, которого видят.

- Гоблины-лучники активируются и ищут цель для атаки. Они могут выбрать Илию и провести ближнюю атаку или выбрать Ветерка и атаковать её на расстоянии. Поскольку у Ветерка больше опыта, чем у Илии, они стреляют в неё и на этом заканчивают свою активацию.

- Гигантский паук активируется. В пределах его линии видимости отсутствуют цели для атаки, поэтому он передвигается на 1 зону в сторону Бьорна — единственного героя, находящегося в светлой зоне. Паук теперь видит как Илию, так и Ветерка и атакует того героя, у которого больше опыта.

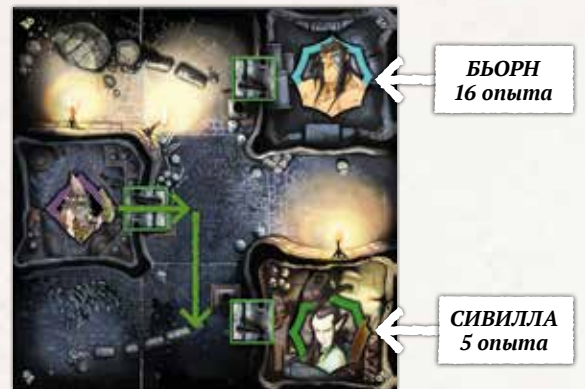


◀ На картах огра-колдуна, адской гончей и демона преисподней, помимо секции ближней атаки  выделена также и секция магической атаки , поэтому они могут выбирать целью своей атаки любого героя в своей зоне или 2 зонах от себя.

- Огр-колдун активируется и ищет цель. Он может выбрать Сивиллу и провести ближнюю атаку или выбрать Илию и атаковать с помощью магии. Хотя магические атаки огра-колдуна гораздо сильнее, чем ближние атаки, он обязан выбрать Сивиллу, поскольку у неё больше опыта, чем у Илии.

- Адская гончая активируется и не видит ни одного героя, поэтому она передвигается на 1 зону в сторону Ветерка — героя, находящегося в светлой зоне с наибольшим количеством опыта. Теперь она видит Бьорна, но он находится далеко (расстояние 3) и недоступен для магической атаки. Она передвигается на 1 зону в сторону Бьорна. Хотя Бьорн теперь и находится на доступном для её магической атаки расстоянии, активация адской гончей завершена, и она не атакует.

- Демон преисподней активируется и атакует Ветерка (единственного героя в пределах линии видимости) с помощью магии.



▲ Отряд дворфов-воинов активируется и не видит ни одного героя. Хотя у Бьорна больше всех опыта, он прячется в тёмной зоне, поэтому дворфы двигаются дважды в сторону Сивиллы, которая стоит в светлой зоне.



▲ Лилиарх активируется и не видит ни одного героя, поскольку все они находятся в тёмных зонах. Лилиарх двигается дважды в сторону входной зоны.

♦ ФАЗА РАЗВИТИЯ




По ходу игры герои будут зарабатывать опыт, уничтожая различных врагов или подбирая жетоны целей (количество получаемого опыта может варьироваться). Опыт можно тратить в фазу развития для получения новых навыков, тем самым увеличивая потенциал вашей группы.

Я УБЬЮ ЭТУ ТВАРЬ ЗА 1 ОПЫТ!

- Убийство приспешника приносит герою, нанёсшему последний удар, 1 опыт. Победа над остальными врагами считается победой всей группы.
 - Убийство вожака приносит всем героям по 3 опыта.
 - Убийство агента приносит всем героям по 4 опыта.
 - Убийство бродячего монстра приносит всем героям по 5 опыта.
- Одновременно у героя не может быть больше 30 опыта, весь опыт свыше этого количества пропадает. Если у вашего героя слишком много опыта — чаще используйте его способность (с. 27)!

На листе класса вам встретятся различные **ветки навыков**, представляющие собой направления, в которых может развиваться герой в рамках выбранного класса. Каждый навык привязан к ветке навыка и улучшается на различных уровнях.



На 1-м уровне герой приобретает навык «Рывок». Когда игра достигнет 2-го уровня, «Рывок» остаётся, и к нему добавляется «+1 переброс». И, наконец, на 4-м уровне добавляется «+3 », ещё больше улучшая навык.

• Навыки в каждой ветке приобретаются последовательно, начиная с 1-го и далее в порядке слева направо вплоть до последнего. Чтобы отслеживать развитие вашего героя, отмечайте приобретённые навыки на листе класса (с помощью карандаша или ручки).



У всех классов есть ветка навыка «Улучшение здоровья». Сначала в этой ветке нужно будет приобрести 1-й навык и только потом — следующий.

• Приобретённые навыки можно использовать, как только в игре будет достигнут соответствующий уровень.



Эти навыки можно использовать начиная с 4-го уровня.

• Некоторые навыки могут улучшаться по ходу игры: в каждой ветке герой всегда использует самый продвинутый из уже приобретённых им навыков.

• Герои могут использовать только приобретённые навыки. Если игра переходит на уровень, достаточный для улучшения навыка, но продвинутая версия навыка ещё не была приобретена, герой продолжает использовать его слабую версию.

• В режиме «История» опыт и навыки сохраняются от одной игры к другой. Создайте историю своего героя (с. 38)!



Все эти навыки доступны с самого начала, но для использования способности необходимо каждый раз тратить 1 опыт.

Приобрести этот навык можно за 5 опыта. Его можно использовать начиная с 1-го уровня.

Приобрести этот навык можно за 5 опыта. Его можно использовать начиная с 3-го уровня.

Способность (Ability)	Знание слабых мест	НОЧНОЙ СЛЕДОПЫТ	Проньера	БЕСПЛАТНЫЙ НАВЫК
Потратить 1 опыт! Атака: можно еще раз перебросить любое количество кубиков защиты.	Герой: СИВИЛЛА Опыт: 15 Игрок: ИВАН	Проньера	Проньера	
Улучшение здоровья	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
Темный навык	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
Маскировка	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
Самоворона	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
Мелкость	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4
Богская дистанция	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3	Уровень 4

ПРИМЕР. Сивилла выбрала себе класс «Ночной следопыт» и начинает игру на 1-м уровне. С самого начала игры она может использовать свой сумрачный навык «Зоркий глаз». Её класс также дает ей доступ к способности «Знание слабых мест», для применения которой ей потребуется заплатить 1 опыт, и к бесплатному классовому навыку «Проньера».

Все ещё будучи на 1-м уровне, Сивилла убивает 5 приспешников и получает за это 5 опыта. В фазу развития игрок тратит весь этот опыт на приобретение навыка «Дальняя атака: +1 переброс кубиков атаки» (уровень 1).

Игра переходит на 2-й уровень. Сивилла получила ещё 10 опыта. В фазу развития игрок решает потратить этот опыт на приобретение 2 навыков: «+1 максимальное здоровье» (уровень 2) и «Дальняя атака: +1 переброс кубиков атаки или защиты» (уровень 3). Поскольку игра все ещё находится на 2-м уровне, применять навык 3-го уровня Сивилла пока не может.

Игра переходит на 3-й уровень. Сивилла теперь может применять навыки 1-го, 2-го и 3-го уровней.

- Навык «+1 максимальное здоровье» (уровень 2) продолжает действовать, как и раньше.
- Навык «Дальняя атака: +1 переброс кубиков атаки или защиты» (уровень 3) заменяет предыдущий навык в той же ветке «Дальняя атака: +1 переброс кубиков атаки» (уровень 1).

♦ ФАЗА СОБЫТИЙ



Каждый раунд в фазу событий первый игрок берёт из колоды карту события и зачитывает её вслух. После этого применяются игровые эффекты в том порядке, в котором они описаны на карте.

В игре существует несколько видов событий, ниже приводятся самые основные:

- **Патрули.** В зависимости от текста на карте, бродячие монстры и другие враги появляются либо в зоне, где лежит жетон текущего уровня игры, либо в зоне, где лежит жетон уровня выше или ниже текущего уровня. Если такие жетоны есть сразу в нескольких зонах, игроки сами выбирают, в которой из них появляется патруль.
- **Благословения.** Это хорошие события и добрые знамения для героев. Наслаждайтесь!



БОЙ



ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИГУРКИ?

Эффекты карт событий и дверей (см. с. 26) зачастую приводят к появлению фигурок врагов на всём игровом поле. Если в результате эффекта таких карт вам нужно ввести в игру определённого врага, но у вас не хватает фигурок соответствующего вида, сбросьте карту этого врага и проигнорируйте размещение фигурок этого вида на поле. Затем активируйте на игровом поле **всех врагов этого вида** (аналогично их активации в фазе врагов).

БРОСОК НА АТАКУ

Бой происходит в том случае, когда один персонаж (атакующий) пытается атаковать другого персонажа (защищающегося). Бросок на атаку осуществляется следующим образом:

Этап 1. Бросок кубиков

Возьмите кубики атаки атакующего персонажа и кубики защиты защищающегося персонажа. Сложите их вместе и выполните бросок.

НАПОМИНАНИЕ. При броске кубиков не может использоваться больше 3 кубиков одного цвета. Все лишние кубики того же цвета пропадают.

Чтобы определить, какие кубики герой должен бросить для определённого типа атаки (ближней, дальней или магической), сложите все кубики этого типа на всех картах его экипированного снаряжения. Затем добавьте кубики, которые герой может получить от навыков, способности, предметов и одноразовых вещей.

Враги совершают броски на атаку по этим же правилам. Чтобы определить, какие кубики должен бросить враг, возьмите кубики атаки соответствующего типа, указанные на его карте. Хранители (агенты, вожаки и бродячие монстры) могут получить дополнительные кубики и чары, если это указано на их экипированном снаряжении.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

Заключительная фаза знаменует собой конец раунда.

Многие игровые эффекты действуют вплоть до заключительной фазы: они прекращают действовать в порядке, выбранном игроками.

Первый игрок передаёт жетон первого игрока по часовой стрелке — игроку, сидящему слева. В следующем раунде этот игрок будет ходить первым. Теперь можно приступать к следующему раунду!

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается победой игроков, если выполнены все цели приключения. Игра считается проигранной, если цели приключения более не могут быть выполнены или если требуется воскресить героя, но на карте «Искра жизни» не осталось жетонов. «Кромешная тьма» — кооперативная игра: игроки побеждают или проигрывают только все вместе, единой командой.

НАПОМИНАНИЕ. Какие-либо эффекты, уменьшающие количество кубиков при броске, применяются после всех эффектов, увеличивающих количество кубиков при броске (с учётом правила «три кубика каждого цвета»).

ПРИМЕР 1. Текущий уровень игры — 2-й. Бьорн собирается атаковать отряд орков-здоровяков.



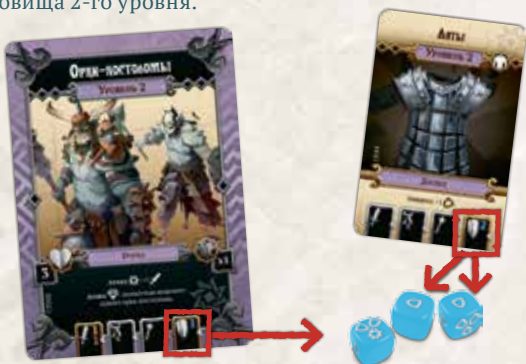
Бьорн получает 3 кубика атаки:

- 1 красный кубик за экипированный огненный меч (оружие ближнего боя в руке).
- 2 жёлтых кубика за экипированный молот (оружие ближнего боя в другой руке).

В итоге у него будет 3 кубика атаки: 2 жёлтых и красный.

Орки-здоровяки получают следующие кубики защиты:

- 1 синий кубик за их показатель защиты.
- 2 синих кубика за экипированные на вожаке латы — карту сокровища 2-го уровня.



В итоге у них будет 3 синих кубика защиты.

Игрок, управляющий Бьорном, складывает вместе все эти кубики (1 красный, 2 жёлтых и 3 синих) и выполняет бросок, чтобы определить результат атаки Бьорна.



ПРИМЕР 2. Зигфрида атакуют. Игрок берёт свои кубики защиты:

- 2 зелёных кубика за экипированный доспех холодной стали (уровень 2).
- 1 синий кубик за экипированный полторный меч (уровень 2) в руке.
- 1 зелёный кубик за экипированный щит дворфов (уровень 3) в другой руке.

В итоге у него будет 1 синий и 3 зелёных кубика защиты.

ДВЕ РУКИ!

Считается, что у каждого персонажа 2 руки, независимо от того, сколько их у фигурки. Это может повлиять на количество получаемых в бою кубиков.

Рука. Персонажи могут суммировать кубики, указанные на 2 экипированных картах с символом «Рука», если эти кубики относятся к одному и тому же типу боя.

Две руки. Кубики, указанные на экипированной карте с символом «Две руки», не суммируются с кубиками, указанными на картах снаряжения с символами «Рука» и «Две руки».

Кубики, полученные из других источников (навыки, способность, предметы и одноразовые вещи) добавляются в обычном порядке.

ПЕРЕБРОСЫ

Многие игровые эффекты позволяют перебрасывать кубики. Эти эффекты суммируются и дают возможность сделать несколько перебросов подряд. Вне зависимости от количества перебросов применяется только результат последнего броска.

Игровые эффекты, позволяющие перебросить кубики, всегда применяются до игровых эффектов, позволяющих перебросить только пустые грани.

Этап 2. ПРИМЕНЕНИЕ ЧАР

В первую очередь необходимо применить эффекты защитных чар

Затем примените эффекты атакующих чар

и , полученные в результате броска на атаку, можно потратить на активацию чар экипированного на персонаже снаряжения, а также на активацию навыков. Некоторое снаряжение, навыки и способности могут также добавлять указанные символы к броску персонажа. Атакующие чары активируются символами, выпавшими на кубиках атаки, в том случае, когда персонаж является атакующим. Защитные чары активируются символами, выпавшими на кубиках защиты, в случае, когда персонаж является защищаемым.

Каждые чары могут быть активированы не более 1 раза за бой. Даже если атакующий персонаж получает 3 на кубиках атаки, он сможет активировать каждый на атакующих чарах не более 1 раза в этом бою. Исключением являются чары с ключевым словом «повтор X»: для активации таких чар можно потратить до X соответствующих символов, чтобы активировать их до X раз.

Герой сам решает, какие из своих чар он хочет активировать. Не забывайте, что атакующий персонаж может активировать только атакующие чары и только символами, полученными на кубиках атаки, а защищающийся персонаж может активировать только защитные чары и только символами, полученными на кубиках защиты. Кроме того, чары должны соответствовать типу атаки, которую проводит герой. Например, чары ближнего боя можно использовать только в случае ближней атаки и т.д.

Враги автоматически активируют свои чары, если выбрасывают необходимый или . В первую очередь эти символы используются для активации чар, указанных на карте самого врага. Если после этого остаются ещё не использованные символы, они используются для активации чар на карте снаряжения врага. Чары должны соответствовать типу атаки, которую проводит враг.

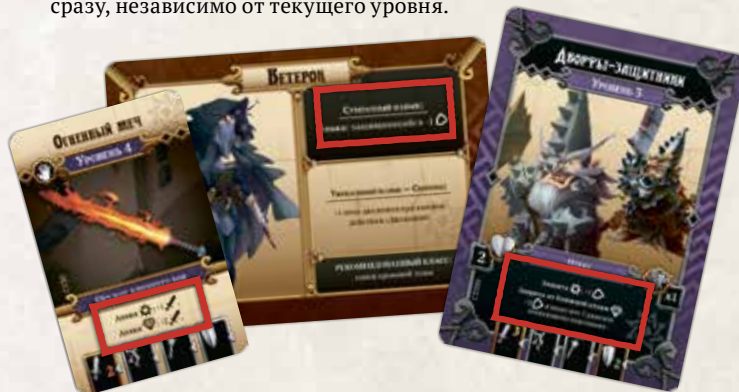
ПРИМЕР 1. Илия прячется в тёмной зоне и атакует дворфов-воинов в соседней зоне магической атакой при помощи посоха защиты. Илия выбрасывает на своих кубиках атаки и получает ещё за свой сумрачный навык. Дворфы-воины выбрасывают на кубиках защиты, но, поскольку у них есть только атакующие чары, эти символы применить нельзя. Илия тратит 1 на чары со своей королевской короны и отменяет 1 выпавший на кубиках защиты. Его оставшийся применить нельзя, поскольку у Илии нет других атакующих чар.

ПРИМЕР 2. В конце хода дворфы-воины контратакуют: они передвигаются в зону Илии и проводят ближнюю атаку с помощью своего ледяного меча. Они выбрасывают на кубиках атаки, а Илия выбрасывает на кубиках защиты (поскольку он является защищающимся персонажем, его сумрачный навык не работает). Сначала Илия активирует свои защитные чары: он решает не использовать чары с доспеха жизни и тратит и на чары с посоха защиты, что дает ему +3 . Дворфы-воины должны потратить свои 2 на чары со своей карты (поскольку в тексте карты есть ключевое слово «Повтор 3»): за это они нанесут +2 ранения. Они не могут активировать чары ледяного меча раньше чар на своей карте. Их потратить не на что, и он пропадает.

Этап 3. ПОЛУЧЕНИЕ РАНЕНИЙ

Суммируйте все попадания , выпавшие на кубиках атаки, и вычтите из этой суммы все щиты , выброшенные на кубиках защиты (а также полученные за навыки и активированные чары). Итоговое число показывает, сколько ранений получает защищающийся персонаж (минимум 0). Поместите соответствующее количество жетонов ранений рядом с фигуркой, для учета оставшегося здоровья у персонажа. Для отслеживания оставшегося здоровья героев используйте маркер на планшете.

Защищающийся персонаж повержен, когда его здоровье снижается до 0 или ниже. Если это был хранитель (агент, вожак или бродячий монстр), атакующий герой забирает его карту снаряжения. Герой может либо оставить её себе, либо передать её другому герою в своей зоне. Герой, получивший карту, может сразу экипироваться этим снаряжением, не тратя при этом действия (см. с. 27). Карту сокровища можно использовать сразу, независимо от текущего уровня.



ПРИМЕР. Ветерок находится в тёмной зоне и атакует дворфов-защитников с помощью огненного меча. При броске на атаку выпадает:

- На кубиках атаки 4 и 1 . активирует чары с огненного меча , и в итоге получается 6 попаданий.
- На кубиках защиты 3 и 1 . активирует чары дворфов-защитников и приносит им ещё 1 , а сумрачный навык Ветерка отбирает у гномов 1 , в итоге получается 3 .

Дворфы-защитники получают 3 ранения (6 - 3). Поскольку у них по 2 единицы здоровья, один дворф погибает, а ещё один получает 1 ранение.



◆ ПРАВИЛА ДЛЯ ОТРЯДОВ

НАПОМИНАНИЕ. Вожак не может получать ранения, пока в одной с ним зоне есть хотя бы 1 из его приспешников. Игровые эффекты, действующие на всех персонажей или врагов в одной зоне, распространяются и на вожака.

АТАКА ОТРЯДА

Когда отряд атакует, **используйте кубики атаки, указанные на его карте, независимо от количества приспешников в отряде.** Если вожак экипирован оружием нужного типа, добавьте указанное на карте оружия количество кубиков атаки к броску. Весь отряд выбирает себе 1 цель для атаки.



ПРИМЕР. Отряд гоблинов-лучников (вожак и 6 приспешников) атакуют Сивиллу на расстоянии. Число приспешников не влияет на количество кубиков атаки; полторный меч вожака использовать нельзя, поскольку это оружие ближнего боя. В итоге при броске на атаку гоблины-лучники будут кидать 2 против кубиков защиты Сивиллы.

ЗАЩИТА ОТРЯДА

Атаки героя распространяются на всех приспешников, связанных с одной картой врага и находящихся в одной зоне.

Число кубиков защиты для всего отряда указано на его карте: бросок на атаку проводится против всего отряда целиком, независимо от количества приспешников в отряде. Если у вожака есть соответствующее снаряжение, добавьте дополнительные кубики защиты. Каждая фигурка в отряде имеет указанное на карте количество здоровья.

Игроки наносят ранения каждому приспешнику поочередно, убирая фигурку предыдущего перед тем, как нанести ранения следующему. Герои смогут выбирать вожака целью атаки только после того, как все приспешники были уничтожены. Даже если после убийства всех приспешников остались нераспределённые ранения, они игнорируются: чтобы убить вожака, понадобится ещё 1 атака. Герой, убивший вожака, получает карту сокровища (и может отдать её другому герою в своей зоне).



ПРИМЕР. Бьорн выполняет рывок в зону, где находятся 4 дворфа-воина 1-го уровня под предводительством вожака. Бросок на атаку выполняется кубиками атаки Бьорна и кубиками защиты дворфов-воинов: последние получают 1 и ещё 1 за кольчугу вожака. В результате броска игрок получает 4 против 1 . Бьорн наносит 3 ранения отряду. На вожака их распределить нельзя, поскольку в игре ещё остались живые приспешники. Первый приспешник получает 2 ранения — этого достаточно, чтобы его убить (2 единицы здоровья). Второй приспешник получает 1 ранение, и соответствующий жетон выкладывается рядом с его фигуркой.

Второй атакой Бьорн наносит ещё 4 ранения и убивает ещё 2 приспешников. Остаётся 1 раненый приспешник и вожак. Третьей атакой Бьорн наносит ещё 3 ранения. Одного будет достаточно, чтобы убить приспешника, а лишние ранения сгорают, поскольку вожака не мог являться целью атаки. И только теперь вожака можно будет атаковать.



◆ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

◆ АРТЕФАКТЫ



Герои сражаются с Тьмой за наследие Светоносных именно ради получения артефактов — древних предметов огромной силы. Таких сокровищ не найти у обычного хранителя или в сундуке: как правило, они напрямую связаны с выполнением целей конкретного приключения (жетон артефакта или цели приключения).



◆ ЖЕТОНЫ ЦЕЛИ И КОЛОНН

Жетоны артефактов, логова и библиотеки — это ключевые компоненты при создании приключений.



Три жетона цели: артефакт, логово и библиотека соответственно.

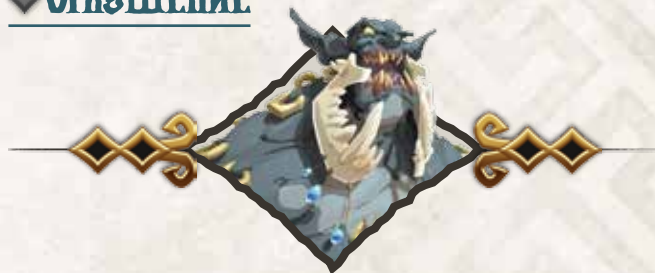
Жетоны колонн обычно обозначают архитектурные особенности подземелья, которые герои могут использовать, чтобы получить тактическое преимущество и победить в игре.



Жетон колонны

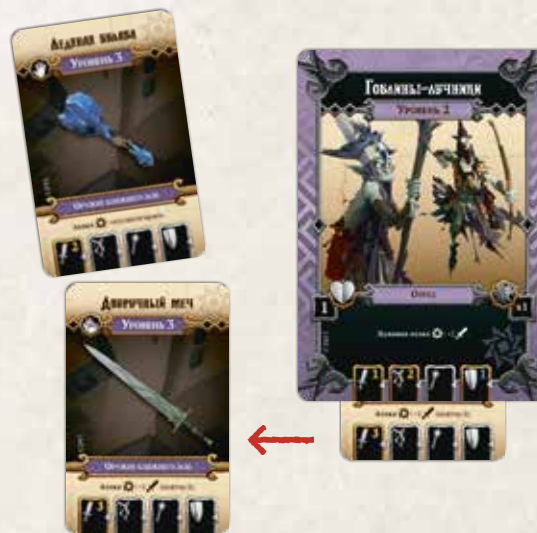
В описании приключения перечислены все специальные правила использования этих жетонов.

◆ Оглушение



Оглушение временно выводит персонажа из строя. Положите его фигурку набор, чтобы не забыть о том, что персонаж оглушён.

- Оглушённый герой должен потратить действие, чтобы подняться на ноги (см. с. 25), прежде чем он сможет выполнять какое-либо другое действие. Если это невозможно, герой ничего не делает и остаётся оглушённым.
- Оглушённый враг тратит свою следующую активацию, чтобы подняться на ноги. Во время этой активации враг не делает ничего другого — не двигается и не атакует.
- Оглушённые враги не учитываются (игнорируются), когда нужно определить, может ли герой выйти из зоны. Враги также могут выходить из зоны с оглушённым героем (хотя они всё равно могут атаковать его).
- Если оглушён отряд, то считается, что оглушены и все его члены. Атакую оглушённый отряд, герой может сразу наносить ранения его вожаку, поскольку оглушённые приспешники не могут его защитить.
- Будучи оглушёнными, персонажи по-прежнему бросают кубики защиты и не могут быть оглушены повторно.



ПРИМЕР. С помощью ледяной булавы Йохан оглушает весь отряд дворфов-защитников, затем убивает вожака и беспрепятственно покидает зону, забрав всё снаряжение. После этого дворфы-защитники контратакуют, но при этом они должны будут потратить всю свою активацию на то, чтобы подняться на ноги; они не смогут атаковать Йохана во время своей активации, и снаряжение вожака им больше не поможет.

РЕЖИМ "ИСТОРИЯ"

В режиме «История» герои медленнее получают опыт, но зато могут сохранять снаряжение и приобретённые навыки между играми. Как и в ролевых играх, герои развиваются довольно медленно, на протяжении всей захватывающей кампании. Вы можете отыгрывать свои собственные эпические саги, принимая непосредственное участие в судьбе дерзких новичков, которые постепенно превращаются в легендарных героев.

«История» играется по обычным правилам, но с некоторыми исключениями и особенностями.

Опыт и уровень



Используйте этот маркер, чтобы отслеживать осколки опыта, получаемые вашим героем.

- В режиме «История» будет использоваться счётчик осколков опыта на планшете героя. Каждый раз, когда герой должен получить опыт, вместо этого он получает осколок опыта. Потратив 5 осколков опыта, герой зарабатывает стандартный 1 опыт. Это происходит автоматически, как только счётчик осколков опыта достигает 5.

ВНИМАНИЕ. Осколки опыта можно использовать для применения способностей героев. Всякий раз, когда нужно выбрать между героями с одинаковым количеством опыта, учитывайте осколки опыта, чтобы определить, у кого опыта больше.

- Уровень героя соответствует уровню самого продвинутого приобретённого им навыка. Это правило используется в нескольких ситуациях в режиме «История».

- Каждое приключение начинается на уровне, соответствующем самому высокому уровню среди героев. Поверните на неактивную сторону жетоны более низких уровней.

ПРИМЕР. Ветерок получает навык 3-го уровня. С этого момента она будет считаться героем 3-го уровня. Каждое приключение, в котором её уровень превышает уровни других героев, будет начинаться на 3-м уровне.

- Несмотря на то, что каждое приключение начинается на том уровне, который соответствует самому высокому уровню среди героев, после того как вы начнёте приключение, далее уровень игры уже будет определяться по обычным правилам: как только герой открывает фрагмент игрового поля с жетоном уровня выше текущего, текущий уровень игры повышается.



Карты событий

В режиме «История», когда карта события ссылается на текущий уровень, учитывается жетон самого высокого уровня на фрагменте игрового поля, занятом героем. В любых других случаях следуйте обычным правилам.

ПРИМЕР. Илия (у него приобретён навык 5-го уровня) доходит до фрагмента игрового поля с жетоном 3-го уровня, в то время как остальные члены группы все ещё находятся на фрагменте с жетоном 2-го уровня. Во время фазы событий игроки берут из колоды карту события, которая гласит: «Поместите стража в зону с жетоном текущего уровня +1». Этот страж появится в зоне с жетоном 4-го уровня, поскольку Илия стоит на фрагменте с жетоном 3-го уровня.

Недостающие жетоны уровня: если уровень героя выше, чем самый высокий жетон уровня, указанный на схеме подготовки приключения, вам необходимо добавить на игровое поле все недостающие жетоны вплоть до уровня героя. Эти жетоны добавляются в зону с жетонами самого высокого уровня в приключении и подчиняются обычным правилам.

ПРИМЕР. У Илии есть приобретённый навык 5-го уровня, но самый высокий уровень жетона на схеме подготовки того приключения, которое он хочет начать, — три. Соответственно, в зону с жетоном 3-го уровня добавляются жетоны 4-го и 5-го уровней.

СНАРЯЖЕНИЕ

- Герои получают начальное снаряжение только в 1-м приключении.

- Герои могут экипировать (помещать на планшет героя) и использовать только те карты снаряжения, которые соответствуют текущему уровню приключения или ниже. Карты снаряжения более высокого уровня могут свободно храниться рядом с планшетом, но их нельзя будет использовать до тех пор, пока текущий уровень приключения не сравняется с уровнем этого снаряжения. Считается, что артефакты всегда имеют 4-й уровень.

- Во время приключения герой может носить с собой неограниченное количество карт снаряжения, а часть снаряжения можно сохранять и переносить в следующие приключения. Однако в начале любого приключения, после фазы рынка, у героя не может быть более 6 карт снаряжения (в том числе не более 1 артефакта).

ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

В режиме «История» игроки проходят всю кампанию в определённом порядке, приключение за приключением (или случайным образом, если сами того захотят).

- Если игроки одержали победу в приключении, они переходят к следующему, полностью отыграв в промежутке между ними фазу рынка.

- Если игроки потерпели поражение, каждый герой лишается всех имеющихся у него осколков опыта и немедленно сбрасывает карты снаряжения, пока у него не останется в общей сложности 6 карт (включая не более 1 карты артефакта). Затем игроки могут попытаться переиграть это приключение или же перейти к следующему.

- Если игроки решают заново пройти приключение, они пропускают фазу рынка. Прежде чем снова начать приключение, герои могут заменить любую из своих карт снаряжения на карту начального снаряжения.

- Если же игроки хотят приступить к следующему приключению, то перед тем, как к нему приступить, они отыгрывают фазу рынка по обычным правилам.

ФАЗА РЫНКА

После завершения одного приключения, но до начала следующего группа героев возвращается в город, чтобы немного отдохнуть, залечить раны, обменяться новостями и похвастаться трофеями. Кроме того, герои могут покупать и продавать снаряжение на городском рынке! Фаза рынка будет отыгрываться в начале каждого нового приключения, начиная со 2-го.

ПОДГОТОВКА

Чтобы подготовить рынок, последовательно выполните следующее:

- Возьмите из колоды столько карт сокровищ 1-го уровня, сколько героев участвует в приключении.
- Возьмите из колоды столько же карт сокровищ того уровня, который равен самому низкому уровню среди героев в группе.
- Возьмите по 1 карте сокровища для каждого героя из той колоды, уровень которой равен уровню каждого конкретного героя.

Все эти карты формируют рынок, доступный всем героям. Если при подготовке вы вытянули карту «Ловушка» или карту «Удача!», сбросьте её и возьмите новую карту.

ОБМЕН

Ниже перечислены сделки, которые герои могут совершать на рынке. Каждую из этих сделок герой может совершить по 1 разу.

Обменять снаряжение на опыт. Сбросьте 1 свою карту снаряжения, чтобы получить количество опыта (но не осколков опыта), равное половине уровня этой карты (округляя вверх).

ПРИМЕР. Денис сбрасывает 1 карту снаряжения 5-го уровня и получает 3 опыта.

Обменять одно снаряжение на другое. Сбросьте 1 свою карту снаряжения, чтобы получить 1 карту с рынка; или сбросьте 2 свои карты снаряжения, чтобы получить 1 карту с рынка; или сбросьте 1 свою карту снаряжения, чтобы получить 2 карты с рынка. При этом обмене суммарный уровень полученных карт не должен превышать суммарного уровня сброшенных карт.

ПРИМЕР 1. Анна хочет приобрести снаряжение 5-го уровня. Она сбрасывает 1 карту 2-го уровня и 1 карту 3-го уровня, после чего берёт с рынка карту снаряжения 5-го уровня.

ПРИМЕР 2. Максим хочет получить оружие 3-го уровня и лечебное зелье 1-го уровня. Карты 4-го уровня хватило бы для обмена, но у Максима нет таких карт, он сбрасывает карту снаряжения 5-го уровня, чтобы получить обе эти карты с рынка.

ВНИМАНИЕ. Во время фазы рынка, прежде чем начинать торговлю на рынке, герои могут обсудить сделки и свободно обменяться предметами между собой.

ПОДГОТОВКА

В конце фазы рынка происходит следующее:

- Все герои полностью исцеляются.
- Герои могут свободно обменяться картами снаряжения между собой и экипироваться на своё усмотрение.
- У каждого героя, покидающего рынок, не должно быть в общей сложности больше 6 карт снаряжения (в том числе не более 1 артефакта). Все лишние карты сбрасываются.
- Если у героя есть только карты высоких уровней, которые не пригодятся в начале очередного приключения, он может свободно обменять любые из этих карт на карты начального снаряжения.

Ваша группа героев отдохнула и готова начать следующее приключение!





◆ ОБУЧЕНИЕ. СКИТАНИЯ ВО ТЬМЕ

Первый шаг во тьму — всегда самый сложный, но вы долго готовились к нему. Ходят слухи, что не очень глубоко под землёй есть небольшая заставка. В ней хранятся доклады разведчиков, которые могут привести вас к павшей твердыне и первым артефактам. Кажется, приключение обещает быть не слишком опасным...

Необходимые фрагменты игрового поля: 6V и 8R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните эти цели в указанном порядке, чтобы одержать победу.

1. Раздобудьте ключ.
2. Выберитесь наружу через тоннель.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Ключ.** Герой, подобравший жетон библиотеки, получает 3 опыта. После этого сбросьте жетон.



6V 8R



Входная зона



Уровень (1 и 2)



Библиотека



Закрытая дверь



Выход



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1. ВЫЖЖЕННАЯ ЗЕМЛЯ

За первым шагом всегда идёт второй. Теперь вы готовы к следующему путешествию и пришло время ещё глубже спуститься в тёмные подземные лабиринты! В этот раз вам предстоит отыскать спрятанные артефакты и уничтожить с их помощью гнездо Тьмы.

Необходимые фрагменты игрового поля: 2R, 4R, 8R и 9V.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Найдите артефакты!

Выполните эти цели в указанном порядке, чтобы одержать победу.

1. Найдите и подберите 2 жетона артефактов.
2. Доберитесь до зоны с жетоном библиотеки героем или героями, которые несут при себе эти артефакты. Вы побеждаете, если на конец раунда в этой комнате нет врагов.



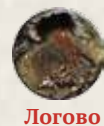
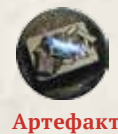
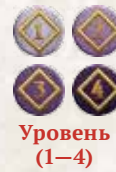
◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка.** Случайным образом выложите 2 жетона артефактов и 1 жетон логова лицом вниз в зоны с изображением перевёрнутых жетонов целей. Жетоны вскрываются, когда герой их подбирает

• **Тупик (жетон логова).** Когда герой подбирает жетон логова, он получает 5 опыта, после чего жетон сбрасывается.

• **Артефакты.** Когда герой подбирает жетон артефакта, он оставляет его себе, как будто это обычный предмет. Жетон артефакта можно передавать другим игроками по обычным правилам обмена.

• **Последняя комната.** Зона с жетоном библиотеки считается особой локацией. Когда вы берёте из колоды карту двери для зала с этой комнатой, возьмите также карту стража и поставьте указанного врага в эту зону.



4R

8R

9V

2R

Библиотека

Логово

Закрытая дверь



Выход

◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 2. ЧЁРНАЯ ВДОВА

В городах и деревнях о вас уже начали слухать истории — вас называют Светоносными! Кое-где вам даже стали предлагать еду и ночлег. Правда, теперь все ждут, что вы будете за главного, когда что-то пойдёт не так. Сегодня как раз именно такой день.

Судя по участвовавшим нападением монстров, где-то здесь появилось их логово. И если вы не прекратите давать отпор этим злобным порождениям Тьмы, дальше всё будет только хуже. Время побыть героями, друзья. Вы же этого всегда хотели, верно?

Необходимые фрагменты игрового поля: 3V, 4R и 6R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Убейте Чёрную вдову — гигантского паука!

Выполните эту цель приключения, чтобы одержать победу.

- Уничтожьте гигантского паука.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка.** Поместите гигантского паука — могучего бродячего монстра — в зону, указанную на схеме.

• **Паучьи гнёзда (жетоны логова).** Когда герой подбирает такой жетон, все герои получают 5 опыта, после этого жетон сбрасывается.

• **Чёрная вдова.** Для эффектов карт событий гигантский паук не считается бродячим монстром.

• **Движение паука.** У гигантского паука есть навык «Проныра». Каждый раунд во время фазы врагов вместо обычной активации гигантский паук совершает атаку (если на доступном для его атаки расстоянии есть герой), а затем передвигается на 1 зону по направлению к выходу. Во время контратак паук только атакует свою цель, если это возможно, но не двигается.

• **Корм для паука.** Когда гигантский паук передвигается, все мёртвые или оглушённые герои в его зоне передвигаются вместе с ним (игнорируя другие правила передвижения).

• **Паук ускользнул!** Если паук покидает зону выхода, герои проигрывают.



3V

4R

6R



Входная зона



Уровень (1–3)



Логово



Гигантский паук



Закрытая дверь



Выход

◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 3. ИЗБРАННЫЙ

Пока вы сражались с монстрами, вождя отправил гонца-гоблина за подкреплением и артефактами. Его след привёл вас к системе подземных тоннелей. Здесь спрятан особенный артефакт, который наверняка хорошо охраняется. План простой: один из Светоносных присваивает артефакт себе и запирает местный гарнизон прямо в их логове.

Необходимые фрагменты игрового поля: 5V, 6R, 7V, 8V и 9V.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Соберите артефакт!

Выполните эти цели в указанном порядке, чтобы одержать победу.

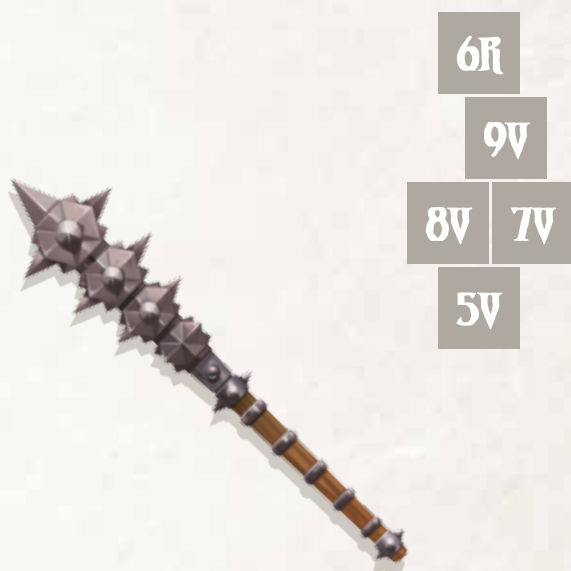
1. Добудьте все части артефакта, чтобы собрать его.
2. Герой, собравший артефакт, должен покинуть подземелье через выход.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Избранный.** В начале игры 1 из героев (по выбору игроков) становится Избранным. Именно он должен сбежать из подземелья с артефактом. Если Избранный погибает, герои проигрывают это приключение.

• **Части артефакта.** Три части артефакта представлены жетонами артефактов и библиотеки. Когда вы подбираете один из жетонов, сбросьте его. Когда вы подобрали все три жетона, возьмите случайную карту артефакта и отдайте её Избранному.

• **Монстры-часовые.** Когда Избранный получает артефакт, в каждой зоне с жетоном логова появляется бродячий монстр. Для эффектов карт событий эти враги не считаются бродячими монстрами.





◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 4. БОЕВЫЕ ГОБЛИНСКИЕ ТАМТАМЫ

На пути к очередному приключению вы слышите далёкий звук гоблинских барабанов. Видимо, там находится сосредоточение тёмных сил. Возможно, вам стоит нанести им визит и убедиться, что они больше никого не потревожат. Мне кажется, или с потолка действительно сыпется штучатура, когда раздаётся этот звук?

Необходимые фрагменты игрового поля: 1V, 6R, 7V и 8R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выберитесь из подземелья до того, как оно полностью обрушится!

Выполните эти цели в указанном порядке, чтобы одержать победу.

1. Убейте монстра-часового.
2. Все герои должны выбраться из подземелья через выход до того, как произойдёт обвал.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

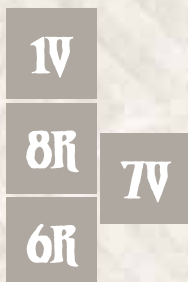
• **Подготовка.** Поместите указанное число жетонов ранений на каждый фрагмент игрового поля:

- 6R — 4 жетона ранений,
- 7V — 2 жетона ранений,
- 8R — 2 жетона ранений,
- 1V — 2 жетона ранений.

• **Обвал в подземелье.** Каждый раз, когда передаётся жетон первого игрока, уберите 1 жетон ранения с фрагмента игрового поля самого низкого уровня. Если на фрагменте не осталось жетонов ранений, уберите его из игры. Все находившиеся на нем персонажи погибают (если таким образом были убиты враги, опыт не начисляется).

• **Своих не бросаем.** Если хотя бы 1 герой погиб под обвалом, игроки проигрывают это приключение.

• **Монстр-часовой.** Когда герой впервые проходит через жетон колонны, в зоне с жетоном 4-го уровня появляется могучий бродячий монстр. Для эффектов карт событий этот враг не считается бродячим монстром.



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 5. ПАДЕНИЕ БЕССМЕРТНОГО

Бессмертный выделяется на фоне других командиров Тьмы: это непобедимый воин. Чем его только ни пытались уничтожить — он просто не может умереть. Но даже если его нельзя убить, вы всё равно можете отправить его назад во Тьму. Падение Бессмертного станет первой крупной победой вашего поколения Светоносных.

Необходимые фрагменты игрового поля: 1R, 2V, 6V и 7R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Отправьте Бессмертного в преисподнюю!

Выполните эти цели в указанном порядке, чтобы одержать победу.

1. Привлеките внимание Бессмертного с помощью фейерверков и заманите его на мост.
2. Пока Бессмертный стоит на мосту, обрушьте колонны, на которых держится мост.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка.** Поместите отряд гоблинов-лучников 4-го уровня в зону с жетоном библиотеки, а верховного тролля — могучего бродячего монстра — в зону, указанную на схеме (карту снаряжения он не получает).

• **Гоблины-стражи.** Гоблины-лучники в зоне с жетоном библиотеки при своей активации не двигаются. Если они не могут атаковать, они бездействуют.

• **Ящики с фейерверками.** Когда герой поднимает жетон артефакта или библиотеки, сбросьте этот жетон и выдайте герою указанное ниже количество фейерверков:

- жетон артефакта: 1 фейерверк,
- жетон библиотеки: 3 фейерверка.

• **Фейерверки.** Чтобы обозначать фейерверки, используйте жетоны сокровищ (размещайте их лицом вниз). Фейерверки считаются предметом, герои могут носить их с собой и передавать друг другу по обычным правилам обмена. Герой может поместить жетон фейерверка в свою зону, потратив 1 очко движения. В конце каждого раунда все фейерверки, находящиеся на игровом поле, сбрасываются.

• **Бессмертный.** Верховный тролль, появившийся в начале приключения, и есть Бессмертный. Герои не могут атаковать Бессмертного или каким-либо другим образом наносить ему ранения. Для эффектов карт событий он не считается бродячим монстром.

• **Активация Бессмертного.** Во время фазы врагов вместо обычной активации Бессмертный двигается на 2 зоны по направлению к входной. Однако если в пределах его линии видимости есть фейерверки, то он двигается по направлению к ним (если в пределах линии видимости Бессмертного есть несколько фейерверков, игроки сами выбирают, в какую сторону тот направится). При активации Бессмертного используйте следующие правила:

- Если в зоне с Бессмертным находится герой, убейте героя и завершите активацию.

- Если в зоне с Бессмертным присутствуют другие враги, убейте их. Никто не получает опыта, а активация Бессмертного продолжается.

- Если в зоне с Бессмертным есть фейерверк, уничтожьте фейерверк и завершите активацию. Если после этого в пределах линии видимости Бессмертного есть ещё фейерверк, повторно активируйте Бессмертного (это правило срабатывает каждый раз, когда Бессмертный уничтожает фейерверк).

• **Колонны.** У колонн имеется 5 единиц здоровья и отсутствует защита: их можно атаковать так же, как и врагов. Когда обе колонны уничтожены, уберите тёмные мосты из игры. Все находящиеся на них персонажи погибают.

• **Бессмертный ускользнул!** Если Бессмертный доходит до входной зоны, герои проигрывают это приключение.





◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 6. СОКРОВИЩА БЕСА

Раненый вождь сообщил, что у вас нет шансов против "Беса". В результате дальнейшего вопроса выяснилось, что "Бес" — это адская гончая, охраняющая могущественный артефакт. Бес прячется в закрытом убежище и стережёт там один из ключей. Но разве для вас это проблема? Пробритесь в логово чудовища, добудьте ключ, убейте монстра — и артефакт ваш!

Необходимые фрагменты игрового поля: 1V, 3R, 5R, 7R и 9R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выпустите адскую гончую на свободу и убейте её!

Выполните эти цели в указанном порядке, чтобы одержать победу.

1. Найдите 2 ключа.
2. Откройте с их помощью дверь в последний зал.
3. Убейте адскую гончую.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Поместите адскую гончую — могучего бродячего монстра — в зону, указанную на схеме, и экипируйте её картой снаряжения 5-го уровня. Случайным образом выложите 1 жетон артефакта и 3 жетона логова лицом вниз в зоны с изображением перевёрнутых жетонов целей. Жетоны вскрываются, когда герой их подбирает.

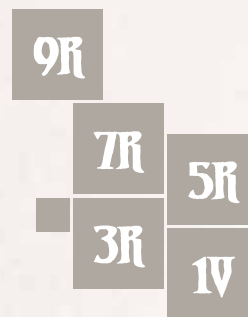
- **Запертая адская гончая.** Для эффектов карт событий адская гончая не считается бродячим монстром. Она активируется только после того, как будет открыта дверь в её комнату.

- **Тупик.** Когда герой подбирает жетон логова, он получает 5 опыта, после чего жетон сбрасывается.

- **Ключи.** Когда герой подбирает жетон артефакта, сбросьте его. Когда оба ключа будут найдены, герои смогут открыть особую дверь, которая ведёт в зал с адской гончей.

- **Охраняемые комнаты.** На фрагменте 9R есть 2 особые комнаты, в которых лежат жетоны артефакта и библиотеки. Вместо карты двери для каждой из этих комнат вытягиваются карты стражей, и соответствующий враг появляется в самой комнате.

- **Артефакт.** Когда герой подбирает жетон библиотеки, он берёт случайную карту артефакта, после чего жетон сбрасывается.



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 7. ИСКРЫ ВО ТЬМЕ

Тьма угрожающе быстро собирает артефакты: не за горами полномасштабная война, и времени на подготовку к битве остаётся совсем мало. Нанесите удар противнику, чтобы выиграть немного времени: верните бесценные артефакты и уничтожьте сильнейших союзников Тьмы.



Необходимые фрагменты игрового поля: 1R, 2R, 3V, 5V, 6V, 8V и 9R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выберитесь из подземелья!

Выполните эти цели в указанном порядке, чтобы одержать победу.

1. Активируйте оба рычага, чтобы открыть запертый выход (если в приключении участвует только 1 герой, достаточно активировать 1 рычаг).

2. Все герои должны выбраться из подземелья через выход.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Артефакт.** Когда герой подбирает жетон артефакта, он берёт случайную карту артефакта, после чего жетон сбрасывается.

• **Рычаги и закрытая дверь.** Чтобы открыть запертую дверь, в каждой зоне с жетоном логова в начале раунда должен стоять хотя бы 1 герой. Когда эта дверь открывается, карта двери не берётся.

• **Хранитель подземелья.** Когда запертая дверь открывается, в этой комнате появляется могучий бродячий монстр. Для эффектов карт событий этот враг не считается бродячим монстром.



Логово



Артефакт



Уровень
(1–5)



Входная зона



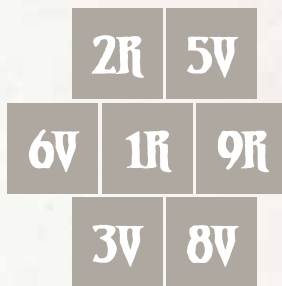
Выход



Логово



Особая дверь





◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 8. БОЛЬШАЯ ОХОТА

Из надёжных источников вы узнали о стратегически важном месте: блокаде здоровяков Тьмы. Там хранятся ценные артефакты и, возможно, даже найдётся информация о дальнейших планах Тьмы. Если получите сразить этих монстров, у людей появится надежда, а вы попадёте в учебники истории. Хватит ли вам мужества, Светоносные?

Необходимые фрагменты игрового поля: 1R, 5V, 6V, 7R, 8V и 9R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните эту цель, чтобы одержать победу.

1. Уничтожьте колонны, преграждающие путь к здоровякам, и убейте всех троих.



Входная зона



Открытая дверь



Закрытая дверь



◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

• **Подготовка.** Случайным образом разместите 3 могучих бродячих монстров в каждую из зон, указанных на схеме. Для каждого из этих бродячих монстров возьмите из колоды по карте сокровища 4-го уровня.

• **Колонны.** Герои не могут атаковать или передвигаться сквозь колонны. У колонн имеется 5 единиц здоровья и отсутствует защита: их можно атаковать так же, как и врагов.

• **Здоровяки.** Бродячие монстры, появившиеся в начале приключения, не активируются до тех пор, пока не будут уничтожены обе колонны на соответствующих фрагментах игрового поля. Когда бродячий монстр погибает, убивший его герой не только забирает его сокровище, но также берёт из колоды 3 карты сокровища 4-го уровня и 1 случайную карту артефакта.



Уровень (1–5)



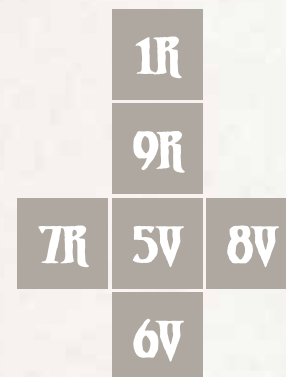
Стартовая зона для бродячих монстров



Колонна



Выход



◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 9. ЛАБИРИНТ ТЬМЫ

В глубине лабиринта вы находите святилище, на котором хранится артефакт невиданной мощи. Никто не может им воспользоваться, но его сила сдерживает Тьму. Плохие новости: вы окружены ордами кровожадных врагов, которые хотят его уничтожить. Стены святилища долго не продержатся: настало время для героической обороны!

Необходимые фрагменты игрового поля: 1R, 2V, 3R, 4V и 5R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Защитите артефакт и убейте всех врагов, которые пытаются его уничтожить.

Выполните эти цели, чтобы одержать победу.

- **Защитите артефакт.** Если в начале фазы врагов на жетоне артефакта находится враг, герои проигрывают это приключение.

- **Убейте всех врагов.** Когда враги перестанут появляться на поле, убейте их всех до единого, чтобы победить.



◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Подготовка.** Возьмите из колоды 4 карты стражей и поместите указанных врагов в зоны с жетонами 2-го, 3-го, 4-го и 5-го уровней.

- **Без происшествий.** Во время этого приключения не вытягивайте карты событий.

- **Подкрепление не придёт.** Агенты не призывают стражей в конце фазы врагов (текст их карты игнорируется).

- **Повышение уровня.** Во время этого приключения, когда герой перемещается на новый фрагмент игрового поля, уровень игры не повышается. Он повышается автоматически: каждый раз, когда в начале раунда появляются стражи, текущий уровень увеличивается на 1.

- **Волны врагов.** В начале каждого раунда, кроме 1-го, на игровом поле появляются враги. В каждый чётный раунд появляется бродячий монстр, в каждый нечётный — 4 стража.

- Бродячие монстры: в начале 2-го раунда и затем каждый чётный раунд на поле появляется бродячий монстр. Первый бродячий монстр выставляется на жетоне 1-го уровня, 2-й — на жетоне 2-го уровня и т.д. После того как бродячий монстр появился на жетоне 5-го уровня, враги больше не появляются.

- Стражи: в начале 3-го раунда и затем каждый нечётный раунд на жетонах 2-го, 3-го, 4-го и 5-го уровней появляются 4 стража. Перед появлением стражей на поле текущий уровень игры повышается на 1. Таким образом, уровень игры возрастает через раунд, и стражи появляются с учётом уже повысившегося уровня.

- **Колонны.** Когда враги активируются в фазу врагов, колонны считаются героем с максимальным количеством опыта. Это означает, что целью своей атаки враги будут выбирать колонну, если это возможно. Поскольку колонны считаются героями, враги не могут выйти из зоны с колонной, пока она цела. У каждой колонны 3 единицы здоровья. Когда враг атакует колонну, не бросайте кубики атаки, а просто нанесите колонне 1 ранение.

- **Артефакт.** Если враг передвигается во время фазы врагов, он всегда движется в сторону жетона артефакта (помните, что враги не могут выходить из зоны с колонной). Если в начале фазы врагов в зоне с жетоном артефакта есть враг, герои проигрывают это приключение.

- **Сокровища.** После появления стражей поместите жетоны сокровищ в каждый зал на центральном фрагменте игрового поля (3R) таким образом, чтобы в каждом зале в итоге оказалось по 2 жетона сокровищ. Поскольку на центральном фрагменте жетон уровня отсутствует, когда герой подбирает жетон сокровища, из колоды берётся карта сокровища текущего уровня.

◆ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 10. СЕРДЦЕ ТЬМЫ

Вы добрались до самого центра лабиринта, туда, где обитают самые злобные слуги Тьмы. Возможно, это самое большое и опасное логово, что вы видели. Всё вокруг пропитано зловоном Тьмы. Это значит, что здесь обитает Тёмный эмиссар — демон невообразимой силы. Сразите его! Это даст время вашему народу подготовиться к предстоящей войне. Осветите своим сиянием самое сердце Тьмы!

Необходимые фрагменты игрового поля: 1V, 2V, 3R, 4V и 6R.

◆ ЦЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Убейте Тёмного эмиссара!

Выполните эту цель, чтобы одержать победу.

- Убейте Тёмного эмиссара за 3 этапа. Каждый раз, когда эмиссар уничтожается, он возвращается, будучи ещё сильнее прежнего.

◆ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **Три этапа.** Данное приключение разделено на 3 этапа. Герои постепенно продвигаются всё дальше и дальше в логово Тёмного эмиссара.

- **Лестничные пролёты.** Чтобы перейти на следующий этап приключения, героям нужно будет пересечь лестничный пролёт. Персонаж может передвигаться между фрагментами игрового поля, соединёнными лестничными пролётами, но линия видимости между этими фрагментами отсутствует. Герои могут передвигаться по лестничным пролётам, только если Тёмный эмиссар на этом этапе уничтожен.

- **Губительная тьма.** Чем глубже герои спускаются в лабиринт Тьмы, тем губительнее для них его эффекты. Как только герой доходит до 2-го и 3-го этапа, вся группа начинает подвергаться следующим губительным воздействиям:

- **Этап 2.** В начале каждого раунда герои получают количество ранений, равное количеству героев, начавших приключение. Герои сами распределяют эти ранения между собой в любых пропорциях.

- **Этап 3.** В начале каждого раунда герои получают количество ранений, вдвое большее количества героев, начавших приключение. Герои сами распределяют эти ранения между собой в любых пропорциях.

- **Тёмный эмиссар.** Тёмный эмиссар — это демон преисподней; он активируется только после того, как была открыта дверь в его зал. Для эффектов карт событий Тёмный эмиссар не считается бродячим монстром.

- **Этап 1.** В начале игры поместите Тёмного эмиссара в зону, указанную на схеме.

- **Этап 2.** Когда герой доходит до этапа 2, поместите Тёмного эмиссара в зону, указанную на схеме.

- **Этап 3.** Когда герой доходит до этапа 3, поместите Тёмного эмиссара в зону, указанную на схеме. На этом этапе карта сокровища для Тёмного эмиссара не берётся. Вместо этого возьмите карту могучего бродячего монстра и поместите её рядом с Тёмным эмиссаром так, как будто эта карта является картой снаряжения (её кубики и чары добавляются тёмному эмиссару).

- **Демонические залы.** При открытии дверей в залы, где находится Тёмный эмиссар, карта двери не вытягивается.

- **Артефакт.** Когда герой подбирает жетон артефакта, сбросьте этот жетон и возьмите случайную карту артефакта из колоды.

- **Рычаги и колонны.** Игроки не могут двигаться или атаковать через колонны. Последний Тёмный эмиссар активируется только после того, как уничтожены две колонны. Уничтожить их можно только с помощью рычагов — на поле они представлены жетонами логова. Для того чтобы уничтожить колонну, герой должен потратить действие, находясь при этом в зоне с жетоном логова (перевернуть его).

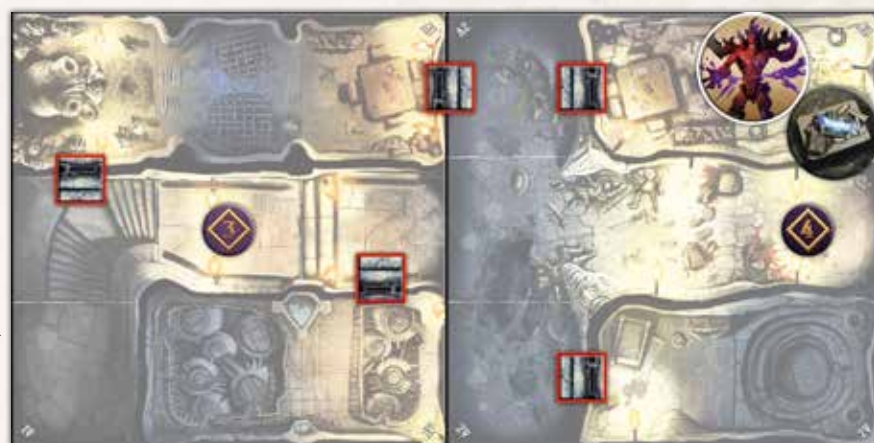


ЭТАП 3



Лестничный пролёт Б

ЭТАП 2

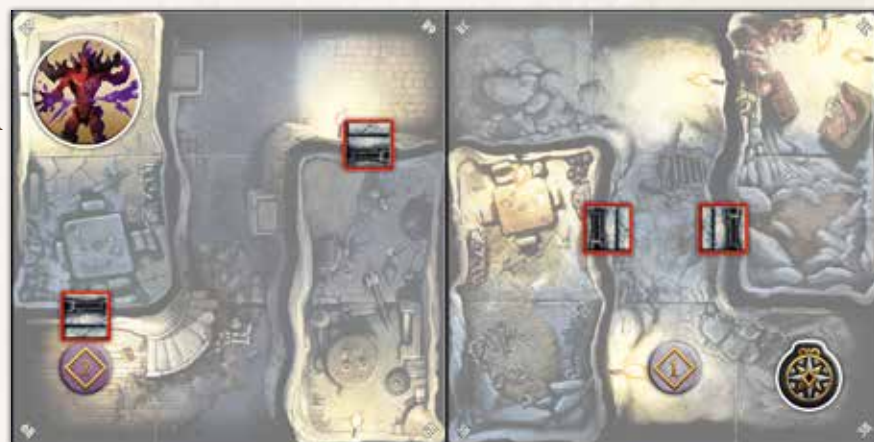


Лестничный пролёт А

Лестничный пролёт Б

Лестничный пролёт А

ЭТАП 1



- 
Демон
 присподней
- 
Логово
- 
Артефакт
- 
Входная зона
- 
Уровень
 (1–5)
- 
Колонна
- 
Выход
- 
Закрытая дверь

4V	
1V	2V
6R	3R



◆ НАВЫКИ



В ветках на листе класса все навыки расположены в порядке возрастания их силы и улучшения характеристик. Приобретая новые навыки, герои расширяют свои возможности и постепенно становятся всё более и более мощными.

В этом разделе описаны эффекты тех навыков, которые встречаются в игре.

- В случае возникновения противоречий между текстом навыка и правилами игры, считается, что навык имеет приоритет над правилами.

- Аналогично чарам, в первую очередь всегда применяются защитные навыки, и только потом используются атакующие.

- Если навык указан на карте врага, то для описанных в тексте навыка эффектов этот враг считается героем, а герои считаются врагами.

- Эффекты перечисленных ниже навыков применяются незамедлительно, и их можно использовать в том же раунде, в котором эти навыки были получены.



+1/+2 максимальное здоровье — максимальное количество здоровья героя увеличивается до 6 или 7 вместо 5. Текущее здоровье героя также повышается на 1 или 2 единицы (герой излечивает 1 или 2 ранения соответственно).

+X действий — герой получает X дополнительных действий при каждой своей активации. Если при этом указан конкретный тип действия, то эти дополнительные действия могут быть только такого типа.

+X очков движения при каждом действии «Движение» — герой получает X дополнительных очков движения, когда выполняет действие «Движение».

Рывок — герой тратит боевое действие и передвигается на 1 или 2 зоны в ту зону, где есть хотя бы один враг, после чего проводит ближнюю атаку. Если в тексте навыка сразу после слова «рывок» в скобках указаны какие-либо боевые эффекты, они срабатывают только во время ближней атаки, выполняемой в рамках данного навыка.

Лидер — один раз за активацию герой может потратить своё действие, чтобы позволить другому герою немедленно выполнить любое действие. Последний сам решает, какое действие он будет выполнять, и свои очки действий на это не тратит. Если при этом он совершает боевое действие (любой из 3 типов атаки), то контратака не проводится.

Расплата X — в бою, когда герой защищается, если количество  превышает количество , нанесите X ранений атакующему персонажу.

Регенерация X — в начале своей активации герой восстанавливает X здоровья.

Боевая дистанция — герой тратит боевое действие и передвигается на 1 зону, как будто у него есть навык «Проныра», после чего совершает дальнюю атаку. Если в тексте навыка сразу после фразы «боевая дистанция» в скобках указаны какие-либо боевые эффекты, они срабатывают только во время дальней атаки, выполняемой в рамках данного навыка.

Проныра — герой может выходить из зоны, в которой находятся враги.

Магический клинок — находясь в одной зоне с врагом (расстояние 0), герой может совершить магическую атаку, используя при этом оружие ближнего боя (для игровых эффектов считается, что атака проводилась с помощью магического оружия).

Провокация — считается, что герой с этим навыком всегда имеет наибольшее количество потраченного опыта. Если навык «Провокация» есть у 2 или более героев, игроки сами решают, кто из них будет считаться героем с наибольшим количеством потраченного опыта.

Телепортация X — герой тратит действие и передвигается до X зон, как будто у него есть навык «Проныра».



◆ БОЕВЫЕ НАВЫКИ И ЧАРЫ

Боевые навыки и чары используются в бою. В том случае, если несколько эффектов срабатывает одновременно, всегда сначала применяются защитные навыки и чары и только потом — атакующие.

Первая часть боевого навыка или чар (текст до двоеточия) указывает, при каком типе атаки или защиты их можно применять.

Атака: можно применять при любом типе атаки.

Ближняя атака: можно применять только при ближней атаке.

Дальняя атака: можно применять только при дальней атаке.

Магическая атака: можно применять только при магической атаке.



Защита: можно применять при защите от атак любого типа.

Защита от ближней атаки: можно применять только при защите от ближних атак.

Защита от дальней атаки: можно применять только при защите от дальних атак.

Защита от магии: можно применять только при защите от магических атак.

ЧАРЫ

Отличие чар от боевых навыков заключается в том, что для их активации требуются символы  и , которые либо нужно выбросить на кубиках, либо получить по эффектам других навыков. Сразу за указанием боевой категории (атака или защита) перед двоеточием указывается вид и количество символов, необходимых для активации эффекта чар. В бою каждые чары можно активировать не более 1 раза, если только в скобках не указано ключевое слово «Повтор».



(Повтор X) — такие чары можно использовать до X раз за боевое действие, при этом для активации их эффекта указанные символы необходимо тратить каждый раз.


ВНИМАНИЕ. Чары, уменьшающие количество кубиков, активируются после броска; таким образом, игроки могут выбрать и удалить кубики с наилучшим результатом. Навыки же, уменьшающие количество кубиков, применяются до броска — удалённые таким образом кубики просто не бросаются.



ЭФФЕКТЫ


Во второй части боевого навыка или чар (текст после двоеточия) описан их эффект — то, что происходит, когда применяется навык или срабатывают чары.


Возможные эффекты и их описание приводятся ниже.


+X  / -X  — добавьте X попаданий к результату вашего броска / отнимите X попаданий от результата вашего броска.

Атакующий -X  — отнимите X попаданий от результата броска атакующего персонажа.



+X  / -X  — добавьте X щитов к результату вашего броска / отнимите X щитов от результата вашего броска.



Защищающийся -X  — отнимите X щитов от результата броска защищающегося персонажа.



+X  — добавьте X символов «Взрыв» к результату вашего броска.

+X  — добавьте X символов «Бриллиант» к результату вашего броска.

+X ранений — защищающемуся персонажу автоматически наносится X дополнительных ранений.



+X  / +X  — добавьте X красных или жёлтых кубиков атаки к вашему броску (максимум 3 кубика каждого цвета).



-X  / -X  — отнимите X красных или жёлтых кубиков атаки от вашего броска.



Атакующий -X  / -X  — отнимите X красных или жёлтых кубиков атаки от броска атакующего персонажа.

+X кубиков атаки — добавьте к вашему броску X красных и / или жёлтых кубиков атаки в любой пропорции (максимум 3 кубика каждого цвета).

Атакующий -X кубиков атаки — отнимите от броска атакующего персонажа X красных и / или жёлтых кубиков атаки в любой пропорции (после броска кубиков, если это чары).

+X  / +X  — добавьте X синих или зелёных кубиков защиты к вашему броску (максимум 3 кубика каждого цвета).

-X  / -X  — отнимите X синих или зелёных кубиков защиты от вашего броска.

Защищающийся -X  / -X  — отнимите X синих или зелёных кубиков защиты от броска защищающегося персонажа.

+X кубиков защиты — добавьте к вашему броску X синих и / или зелёных кубиков защиты в любой пропорции (максимум 3 кубика каждого цвета).


Защищающийся -X кубиков защиты — отнимите от броска защищающегося персонажа X синих и / или зелёных кубиков защиты в любой пропорции (после броска кубиков, если это чары).


Не бросаются кубики защиты — удалите из броска все кубики защиты.


+1 переброс кубиков атаки — вы можете перебросить все кубики атаки ещё раз.


+1 переброс кубиков защиты — вы можете перебросить все кубики защиты ещё раз.



+1 переброс кубиков атаки или защиты — вы можете перебросить ещё раз либо все кубики атаки, либо все кубики защиты.



Отмена  в атаке — отнимите символ «Взрыв» от результата броска атакующего персонажа.

Отмена  в атаке — отнимите символ «Бриллиант» от результата броска атакующего персонажа.

Отмена  в защите — отнимите символ «Взрыв» от результата броска защищающегося персонажа.

Отмена  в защите — отнимите символ «Бриллиант» от результата броска защищающегося персонажа.

Отмена всех  и  в атаке — отнимите все символы «Взрыв» и «Бриллиант» от результата броска атакующего персонажа.

Отмена всех  и  в защите — отнимите все символы «Взрыв» и «Бриллиант» от результата броска защищающегося персонажа.

УСЛОВИЯ СРАБАТЫВАНИЯ НАВЫКОВ

Для срабатывания некоторых навыков должно быть выполнено определённое условие или требование. Оно указано в квадратных скобках и выделено жирным шрифтом. Весь текст, описанный после квадратных скобок, действует, только если это условие соблюдено.

[Кровожадность X] — чтобы применить этот навык, герой должен добровольно получить X ранений.

[Кровавая жертва X] — чтобы применить этот навык, герой или союзник в пределах линии видимости должен добровольно получить X ранений.

[Два оружия] — этот навык активен, если герой экипирован 2 оружием.

[Булава или молот] — этот навык активен, если герой экипирован булавой или молотом.

[Нет брони] — этот навык активен, если герой не экипирован доспехами.

[Сумрак] — этот навык активен, если герой находится в тёмной зоне.

[Щит] — этот навык активен, если герой экипирован щитом.

[Меч] — этот навык активен, если герой экипирован мечом.

[Двуручное оружие] — этот навык активен, если герой экипирован двуручным оружием.

[Раненый X] — этот навык активен, если герой получил X или более ранений.





ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ



Ниже приводится расшифровка некоторых терминов, которые используются в описании навыков.

Активный герой — герой, активация которого отыгрывается в данный момент. Если какой-либо эффект или действие происходят вне активации героя, то активным будет считаться тот герой, которым управляет игрок с жетоном первого игрока.



После переброса... — этот эффект применяется только в том случае, когда кубики были переброшены из-за другого эффекта.


Пустая грань — результат на кубике, когда выпала грань без каких-либо символов. Некоторые навыки позволяют добавлять , ,  или  к пустым граням. Такие символы добавляются к окончательным результатам броска.

Удвоить количество  — добавьте к броску количество попаданий, равное числу выпавших  на гранях кубиков.






Переверните кубик — переверните кубик на противоположную сторону; считается, что на кубике выпал новый результат.

Полное исцеление — излечите героя от всех ранений (переместите маркер на шкале здоровья на текущий максимум).

Если атака не наносит ранений — этот эффект применяется только в том случае, когда в результате атаки после учёта всех  персонаж не получает ранений.

Немедленно убейте — врагу автоматически наносится количество ранений, которое необходимо для его уничтожения.

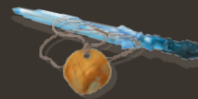
Количество выпавших  — количество выпавших при броске  (определяется до вычитания  и подсчёта нанесённых ранений).

Переброс — бросьте кубики ещё раз; новый результат броска применяется вместо предыдущего.

◆ АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Агент.....	23
Активация.....	11, 28
Артефакт.....	37
Бой.....	33
Бродячий монстр.....	23
Воскрешение.....	18
Враг.....	20
Герой.....	17
Дверь.....	26
Движение.....	15, 26
Жетон цели.....	27, 37
Заключительная фаза.....	33
Зал.....	13
Здоровье.....	18, 21, 35
Зона.....	13
Карта «Искра жизни».....	9
Колонна.....	37
Комната.....	13
Контратака.....	27
Коридор.....	13
Кубики.....	16, 33
Линия видимости.....	14
Лист класса.....	18, 31
Навыки.....	52
Начальное снаряжение.....	6
Обмен.....	27
Одноразовые вещи.....	20
Оглушение.....	37
Опыт.....	31
Оружие.....	19
Осколки опыта.....	38
Отряд.....	23
Персонаж.....	12
Правила для отрядов.....	36
Предмет.....	20
Приспешники.....	21, 23
Режим «История».....	38
Снаряжение.....	19
Сокровище.....	27
Союзник.....	12
Способность.....	27
Страж.....	23
Сумрак.....	13
Тип боя.....	22
Трансмутация.....	27
Уровень.....	15
Фаза врагов.....	28
Фаза героев.....	25
Фаза развития.....	31
Фаза событий.....	32
Хранитель.....	24
Чары.....	22, 34, 53

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



АВТОРЫ ИГРЫ:

Рафаэль Гитон, Жан-Батист Люлльен и Николя Рауль

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮССЕР:

Тьяго Аранья

ХУДОЖНИКИ:

Эдуард Гитон, Антонио Майнес, Николя Фрюктью, Эрик Нуо, Матьё Шоу Шек и Джованна Гимарайнс

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ:

Матьё Арло, Луиза Комбаль и Марк Бруйон

СКУЛЬПТОРЫ:

Хуан Наварро Перес, Алекс Арагорн Маркс, Эдгар Рамос, Эдгар Скоморовски и Арно Будуарон

АВТОР ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА:

Брайан Стил

РАЗРАБОТЧИКИ:

Александр Олтяну (ведущий разработчик), Марко Португаль, Фел Барро, Мишель Шиналь и Фабио Тола

ИЗДАТЕЛЬ:

Давид Прети

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: «Crowd Games»

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский

Редактор: Елена Бешлиева

Перевод: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул и Павел Червяков

Корректор: Алёна Миронова

Вёрстка: Екатерина Якунькова

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games».

Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Информационный партнёр «Crowd Games» — видеоблог «ДВА в КУБЕ» (www.twodiced.ru).

© 2017 «CMON Global Limited». Все права защищены. Никакая часть данного продукта не может быть воспроизведена без разрешения правообладателя. Логотип «Guillotine Games» является товарным знаком «Guillotine Games Ltd». «Massive Darkness», «CMON» и логотип «CMON» являются товарными знаками «CMON Global Limited». Компоненты могут отличаться от изображённых на картинке. Фигурки и пластиковые компоненты поставляются собранными и непокрашенными. Сделано в Китае.

ДАННЫЙ ПРОДУКТ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ИГРУШКОЙ.
НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕ 14 ЛЕТ.



ИГРОВОЙ РАУНД

Правила игры имеют приоритет над данными краткими правилами.

1. ФАЗА ГЕРОЕВ

Игроки по очереди активируют своих героев. Каждый герой при активации может совершить до 3 действий. Возможные действия приведены ниже:

- **Движение:** герой получает 2 очка движения, каждое из которых может потратить на следующее:
 - **Перемещение:** герой передвигается на 1 зону.
 - **Открыть дверь:** если открывается 1-я дверь в зал, возьмите из колоды карту двери.
 - **Подобрать жетон:** герой собирает все жетоны в своей зоне.
- **Боевое действие:** ближняя, дальняя или магическая атака.
- **Экипировка / Обмен:** смена снаряжения и обмен с героями в своей зоне.
- **Подняться на ноги:** герой приходит в себя после оглушения.
- **Бездействие:** все оставшиеся действия пропадают. Дополнительно (не тратя действий) при активации герой может совершить следующее:
 - **Трансмутация:** сбросить 3 карты снаряжения и взять из колоды карту сокровища на 1 уровень выше, чем самый низкий уровень среди сброшенных карт.
 - **Использовать способность:** потратить 1 опыт и применить способность (1 раз за активацию).

Контратака. Когда герой выполнил все действия, враги, которых он атаковал, активируются и атакуют его в ответ.

2. ФАЗА ВРАГОВ

Все враги на игровом поле активируются и последовательно проходят следующие этапы:

- Этап 1** — пытаются атаковать героя. Если не могут, переходите к этапу 2.
- Этап 2** — передвигаются на 1 зону по направлению к своей цели.
- Этап 3** — пытаются атаковать героя. Если не могут, переходите к этапу 4.
- Этап 4** — передвигаются на 1 зону по направлению к своей цели.

Приоритет целей:

1. Герой с максимальным количеством опыта на доступном для атаки расстоянии.
2. Герой с максимальным количеством опыта в пределах линии видимости.
3. Герой с максимальным количеством опыта, находящийся в светлой зоне.
4. Входная зона.

3. ФАЗА РАЗВИТИЯ

Игроки тратят полученный опыт на приобретение новых навыков.


4. ФАЗА СОБЫТИЙ

Игроки берут из колоды карту события и применяют её эффект.

5. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ФАЗА

Прекращают действовать многие игровые эффекты, и происходит смена первого игрока (по часовой стрелке).



БОЙ



 **Ближняя атака:** расстояние 0

 **Дальняя атака:** расстояние 1+

 **Магическая атака:** расстояние 1—2

1. Сложите вместе кубики атакующего и защищающегося персонажей и выполните бросок (не более 3 кубиков каждого цвета).

2. Символы  и , выброшенные на кубиках защиты, активируют чары защищающегося персонажа, а выброшенные на кубиках атаки — чары атакующего. Защитные чары срабатывают до атакующих чар.

3. Суммируйте все полученные попадания , вычтите из этой суммы все щиты  и определите, сколько ранений получает защищающийся персонаж. Если его здоровье снизилось до 0, он погибает. Герой в награду за победу получает снаряжение убитого им врага и некоторое количество опыта:

ПРИСПЕШНИК	▶ 1 опыт герою
ВОЖАК	▶ 3 опыта всем героям
АГЕНТ	▶ 4 опыта всем героям
БРОДЯЧИЙ МОНСТР	▶ 5 опыта всем героям

