

# DESCENT™

СТРАНСТВИЯ ВО ТЬМЕ

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

ЛОГОВО ЗМЕЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ И КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

## ВВЕДЕНИЕ

Вероломная королева драконов Валиндра пробудилась от векового сна, и теперь её приспешники — полудраконы-полулюди — жгут и разоряют земли баронств Терринота. Горстке смелых героев предстоит изгнать жадную до золота драконицу и истребить её жестоких слуг.

Перед вами новое расширение для настольной игры «Descent: Странствия во тьме». В «Логове змея» игроки ждут новые персонажи и монстры, классы и приключения, а также правила слухов и тайных комнат.

## КОМПОНЕНТЫ

Расширение содержит следующее:

- Эти правила игры и книгу приключений
- 2 фигурки героев
- 8 фигурок монстров:
  - 5 огненных бесов:  
3 белых и 2 красных
  - 3 гибрида-часовых:  
2 белых и 1 красный
- 2 листа героев
- 38 малых карт:
  - 22 карты классов
  - 4 карты покупок Акта I
  - 5 карт покупок Акта II
  - 4 карты состояний
  - 1 карта поиска
  - 2 карты реликвий
- 31 средняя карта:
  - 8 карт Властелина
  - 4 карты монстров
  - 2 карты адъютантов
  - 3 карты дорожных событий
  - 6 карт тайных комнат
  - 6 карт слухов
  - 2 карты дополнительных приключений
- 1 карта мини-кампании и её правила
- 47 жетонов:
  - 1 жетон адъютанта
  - 12 жетонов доблести
  - 3 жетона помощников
  - 1 жетон входа в тайную комнату
  - 5 жетонов состояний
  - 8 жетонов испытаний
  - 5 жетонов неактивных монстров
  - 7 жетонов урона
  - 5 жетонов усталости
- 12 участков поля
- 1 участок тайной комнаты



## ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе описаны компоненты игры во всех подробностях.

### ПЛАСТИКОВЫЕ ФИГУРКИ

Ими на поле представлены герои и монстры из этого расширения.



### ЛИСТЫ ГЕРОЕВ

Каждый лист содержит всю нужную игроку информацию о герое из этого расширения.



### КАРТЫ КЛАССОВ

Эти карты разделены на две колоды: по одной для каждого класса героев из этого расширения: заступника и геоманта. Каждая колода содержит умения и исходное снаряжение соответствующего класса.



### КАРТЫ ПОКУПОК

Эти карты добавляются в колоды покупок и представляют собой разные предметы, которые игроки могут найти или купить по ходу игры. Они делятся на предметы Акта I и Акта II.



### КАРТЫ СОСТОЯНИЙ

На этих картах изложены правила для нового состояния — горения.



### КАРТА ПОИСКА

Эта карта представляет собой вход в тайную комнату, который герои могут найти в ходе приключения.



### КАРТЫ РЕЛИКВИЙ

Это уникальные и особенно могущественные предметы, которые можно найти в ходе кампании.



### КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Эти карты карателя — нового класса, доступного Властелину в ходе кампании. Ещё одну карту можно получить только в награду за определённое приключение.



### КАРТЫ МОНСТРОВ

У каждого монстра этого расширения есть карта Акта I и карта Акта II, содержащие всю информацию о нём.



### КАРТЫ АДЪЮТАНТОВ

Эти карты содержат сведения о новом могучем враге — Валиндре. У неё есть карта Акта I и карта Акта II.



## КАРТЫ ДОРОЖНЫХ СОБЫТИЙ

Эти карты используются в кампании и определяют, случится ли что-нибудь с героями в ходе путешествий.



## КАРТЫ ТАЙНЫХ КОМНАТ

Эти карты описывают особые правила и награды для тайных комнат. Такие комнаты можно найти и исследовать в ходе приключения.



## КАРТЫ СЛУХОВ

Эти карты позволяют Властелину бросить новый вызов героям в ходе кампании. Некоторым из этих карт соответствуют приключения из книги приключений, которые можно проходить вне очереди.



## КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Эти карты описывают дополнительные приключения, которые герои могут выбрать в ходе кампании. Эти карты входят в игру как награда за победу в определённых приключениях и остаются в центральной игровой зоне, пока не будут пройдены или сброшены.



## УЧАСТКИ ПОЛЯ

Из этих кусочков, изображающих исследуемые игроками локации, игроки собирают, как пазл, игровое поле. Для каждого приключения существует своя уникальная схема расположения участков. У каждого участка две стороны: на одной изображён интерьер какого-то помещения, на другой — открытая местность.



## УЧАСТОК ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

На этом уникальном участке поля изображена тайная комната, которую можно найти в любом приключении. Участок отличается от обычных отсутствием пазловых зацепов.



## ЖЕТОН АДЬЮТАНТА

Отображает перемещение адъютанта (в этом расширении — Валинды) по полю. Рисунок на жетоне повторяет иллюстрацию на карте адъютанта.



## ЖЕТОНЫ КЛАССОВ

Эти жетоны (жетоны помощников для геоманта и жетоны доблести для заступника) используются новыми классами этого расширения.



## ЖЕТОН ВХОДА В ТАЙНУЮ КОМНАТУ

Этот жетон обозначает потайной проход, ведущий в тайную комнату. Когда взята соответствующая карта поиска, герои помещают этот жетон на поле, чтобы обозначить, где герои могут попасть в тайную комнату.



## ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ

Отмечают состояние-горение, наложенное на монстров (правила для горения изложены на соответствующей карте).



## ЖЕТОНЫ ИСПЫТАНИЙ

Эти жетоны используются в тайных комнатах и обозначают проверки атрибутов и монстров, которых нужно преодолеть, чтобы получить награду.



## ЖЕТОНЫ НЕАКТИВНЫХ МОНСТРОВ

Эти жетоны помещаются на карты монстров в некоторых приключениях, чтобы обозначить, что их нельзя активировать.



## СИМВОЛ РАСШИРЕНИЯ «ЛОГОВО ЗМЕЯ»

Все карты и листы в этом расширении отмечены особым символом расширения «Логова змея», чтобы их можно было отличить от компонентов базовой игры и других расширений.



## КАК ИГРАТЬ С РАСШИРЕНИЕМ

Перед началом игры все участники должны договориться, какие именно расширения базовой игры Descent использовать. Используя это расширение, игроки добавляют в игру все компоненты «Логова змея», если где-либо не сказано иное. У игроков появляется доступ к новым героям, классам, покупкам, дорожным событиям, монстрам и картам Властелина. Смешайте компоненты расширения с компонентами базовой игры (см. «Подготовка игры с расширением»).

Новые карты адъютантов и реликвий из «Логова змея» применяются только тогда, когда того требуют правила приключения из этого расширения.

Используя несколько расширений, аналогичным образом смешивайте их компоненты с базовыми. Например, карты покупок из этого расширения добавляются в базовую колоду покупок, как и карты покупок из других расширений, если они используются.

В расширении «Логова змея» вы найдёте новые приключения, которые можно добавить к любой кампании (например, из базовой игры). Перед началом игры участники выбирают одну кампанию для прохождения, а также те расширения, которые будут использоваться. Все компоненты выбранных расширений будут доступны игрокам на протяжении всей кампании.

Приключения этого расширения также можно объединить в мини-кампанию (см. лист «Правила мини-кампании»). Помимо этого, каждое приключение можно проходить отдельно по правилам базовой или эпической игры (см. «Правила базовой и эпической игры», стр. 9).

**Примечание:** используя несколько расширений, включающих слухи и тайные комнаты, аналогичным образом смешивайте карты слухов, тайных комнат и жетоны испытаний. У вас получится одна колода карт слухов, одна колода карт тайных комнат и общий резерв жетонов испытаний.

## ПОДГОТОВКА ИГРЫ С РАСШИРЕНИЕМ

Перед игрой с этим расширением аккуратно выдавите все жетоны и участки поля из картонных листов. Затем выполните следующие шаги:

1. **Добавьте новые карты:** разложите карты покупок и карты дорожных событий из «Логова змея» по соответствующим колодам базовой игры.

Замените карту «Пусто» в колоде поиска на карту «Тайный проход», после чего перемешайте колоду поиска. Если вы играете с другими расширениями, удостоверьтесь, что в колоде поиска только одна копия карты «Тайный проход». Затем перемешайте карты тайных комнат и положите их рядом с колодой поиска лицевой стороной вниз.

Возьмите новые карты классов, состояний, реликвий, монстров и Властелина и добавьте их к пулу доступных карт. Они действуют так же, как их аналоги из базовой игры.

2. **Подготовьте карты дополнительных приключений и слухов:** держите карты дополнительных приключений в коробке, пока они не понадобятся. Перемешайте карты слухов и поместите их рядом с колодой карт Властелина лицевой стороной вниз. Когда начинается новая кампания, играющий за Властелина берет 3 карты из колоды слухов (см. «Слухи», стр. 7).

3. **Добавьте другие компоненты этого расширения к компонентам базовой игры:** листы героев, фигурки героев и монстров, все жетоны и участки поля.

**Примечание:** игрокам следует начать новую кампанию, прежде чем впервые включить в игру компоненты «Логова змея».

## ПРАВИЛА РАСШИРЕНИЯ «ЛОГОВО ЗМЕЯ»

В этом разделе мы расскажем, как правила и компоненты этого расширения добавляются в «*Descent: Странствия во тьме*». Подготовив компоненты расширения (см. выше), прочитайте, как применять их в игре.

Когда в игре участвует расширение «Логова змея», нужно использовать все компоненты, описанные в этом разделе. В этой книге правил подразумевается, что расширение используется как часть кампании. Правила совместимы как с кампанией базовой игры, так и с кампаниями из других расширений.

## ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В этом расширении 5 новых приключений, которые описаны в книге приключений. Они состоят из одного или двух столкновений и включаются в кампанию с помощью карт слухов и дополнительных приключений (см. «Слухи» на стр. 7).

## НОВЫЕ КЛАССЫ

В этом расширении к классам базовой игры добавились два новых класса — заступник (воин) и геомант (маг). Играющие за героев могут выбрать эти классы на этапе выбора классов при подготовке героев.



## ЖЕТОНЫ ДОБЛЕСТИ

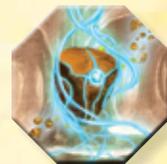
У заступника есть умения, использующие жетоны доблести. Эти жетоны применяются только заступником. Когда игрок выбирает класс «Заступник» при подготовке героев, он кладёт жетоны доблести в резерв рядом со своей игровой зоной.



Каждый раз, когда игрок должен получить жетон доблести, он берет 1 жетон доблести из резерва и помещает его на свой лист героя. Каждый раз, когда герой тратит жетон доблести (как правило, чтобы активировать эффект одного из умений заступника), он возвращает его в резерв со своего листа героя. **Жетоны доблести остаются на листах героев между столкновениями, но сбрасываются в конце приключения.** Если жетоны доблести закончились, нельзя использовать другие жетоны для их замены — число жетонов доблести ограничено их количеством в резерве.

## ПОМОЩНИКИ — ПРИЗВАННЫЕ КАМНИ

У геоманта есть умения, которые позволяют ему призывать помощников (Призванные камни) и управлять ими. Эти помощники следуют всем правилам, относящимся к помощникам (см. стр. 18 правил базовой игры). Исключения из этих правил перечислены на самой карте Призванного камня. У геоманта на поле может быть несколько Призванных камней. Каждый Призванный камень обладает характеристиками и свойствами, описанными на соответствующей карте помощника, но активируется независимо от других.



Играющий за геоманта может удалить один или более жетонов Призванных камней с поля в любой момент своего хода. Если геомант использует умение, чтобы призвать Призванный камень, когда на поле их и так уже предельное количество (изначально один), игрок может сбросить Призванный камень из игры до применения этого умения. Если Призванный камень побеждён, удалите его с поля.

## НЕАКТИВНЫЕ МОНСТРЫ

В некоторых приключениях этого расширения определённые группы монстров обозначаются как неактивные. Когда группа монстров неактивна, Властелин помещает жетон неактивного монстра на соответствующую карту монстра. Играющий за Властелина не может активировать неактивных монстров или воздействовать на них картами Властелина, если это явно не указано в правилах приключения.



Если группа монстров неактивна, все соответствующие фигурки неактивны. Пока неактивные фигурки монстров на поле, они перекрывают поле зрения и мешают движению, на них могут быть нацелены и воздействовать атаки других фигурок — играющий за Властелина бросает кубики защиты как обычно. Если неактивный монстр получает любое количество ♥ (от любого источника), Властелин немедленно сбрасывает жетон неактивного монстра с карты монстра, соответствующего этой группе, и эта группа монстров может быть активирована в ход Властелина как обычно (если в правилах приключения не указано обратное).

## КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Новые карты Властелина — 7 карт для класса Властелина «Каратель», который подчиняется тем же правилам, что и классы Властелина из базовой игры.

Кроме того, в расширении есть карта «Награда за слухи», которую нельзя приобрести обычным образом. Властелин может получить эту карту только как награду в приключении. Когда он получает эту карту, он добавляет её в колоду Властелина как обычно.

## СОСТОЯНИЕ (ГОРЕНИЕ)

В это расширение входят карты и жетоны состояния «Горение», которые добавляются к резерву соответствующих компонентов. Некоторые свойства монстров, предметы или особые правила приключений могут накладывать это состояние на фигурки. Правила для «Горения» описаны на соответствующей карте состояния.



## ТАЙНЫЕ КОМНАТЫ

Тайные комнаты дополняют приключения, позволяя героям найти скрытые проходы к неизвестным залам с ценными наградами. Тайная комната может появиться в любом приключении посредством новой карты поиска. Героям не обязательно исследовать тайную комнату, чтобы завершить приключение.

## ОБНАРУЖЕНИЕ ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

Когда герой берёт карту поиска «Тайный проход», он помещает на своей клетке жетон входа в тайную комнату. Герои на этой клетке могут исследовать тайную комнату, потратив 1 очко движения или следуя тексту карты «Тайный проход» (см. «Исследование тайной комнаты» ниже).

**Важно:** если карта поиска «Тайный проход» взята, когда фигурки героев не на поле (например, в ходе этапа путешествия), игроки берут другую карту поиска, а карта «Тайный проход» замешивается обратно в колоду поиска.

## ИССЛЕДОВАНИЕ ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

Герой на клетке с жетоном входа в тайную комнату может потратить 1 очко движения, чтобы исследовать тайную комнату (это нельзя сделать, если в игре уже есть карта тайной комнаты). Затем он берёт 1 карту тайной комнаты и применяет особые правила, описанные на карте. Многие карты тайных комнат требуют поместить участок тайной комнаты. В этом случае совершите следующие шаги:

1. **Поместите тайную комнату.** Поместите соответствующий участок тайной комнаты рядом (но не встык) с полем в центральной игровой зоне. Удостоверьтесь, что обозначение на участке тайной комнаты (например, S1A) соответствует обозначению на карте тайной комнаты.
2. **Передвиньте героя.** Игрок удаляет фигурку своего героя с поля и помещает её на клетке входа участка тайной комнаты (обозначенной символом входа в тайную комнату).
3. **Поместите жетоны испытаний.** Играющий за Властелина случайным образом берёт жетоны испытаний по числу героев и, не глядя, помещает их лицевой стороной вниз в углы участка тайной комнаты. На каждой клетке должен быть только один жетон испытания, они размещаются согласно диаграмме «Подготовка тайной комнаты» на стр. 6.

## ОБНОВЛЕНИЕ КОЛОДЫ ТАЙНЫХ КОМНАТ

В конце каждого столкновения сбросьте все карты тайных комнат в игре, которые не были получены игроками как награды. В конце каждого приключения замешайте все сброшенные карты тайных комнат обратно в колоду тайных комнат.

## ВХОД В ТАЙНУЮ КОМНАТУ

Жетон входа в тайную комнату используется, чтобы обозначить клетку, где герои могут исследовать тайную комнату или входить в неё. Символ на этом жетоне совпадает с символом на одной из клеток участка тайной комнаты. Клетка с этим жетоном или символом — это клетка входа в тайную комнату.



Вход в тайную комнату

В ход игрока, если его фигурка находится на клетке входа в тайную комнату, он может потратить 1 очко движения, чтобы поместить свою фигурку на любую другую клетку входа в тайную комнату. Эти клетки не находятся рядом, но герои могут передвигаться между ними, как если бы они были рядом. Монстры не могут использовать входы в тайную комнату.

Если клетку входа в тайную комнату, на которую передвигает свою фигурку игрок-герой, уже занята, фигурка занимает ближайшую пустую клетку по выбору героя.

## ЖЕТОНЫ ИСПЫТАНИЙ

Когда фигурка героя находится на клетке с нераскрытым жетоном испытания или рядом с ней, игрок может совершить действие-поиск, чтобы раскрыть этот жетон, перевернув его лицевой стороной вверх (не берите карту поиска). На лицевой стороне жетона изображён монстр или символ атрибута.

Если на раскрытом жетоне испытания изображён монстр, жетон помещается на той же клетке или на ближайшей пустой, если клетка, где он был раскрыт, занята. Жетон испытания считается фигуркой монстра-миньона соответствующего типа. Этот монстр не учитывается в пределах групп и использует соответствующую карту монстра текущего акта. Если раскрытый монстр принадлежит к неактивной на данный момент группе, жетон испытания немедленно сбрасывается. Если на раскрытом жетоне изображён символ атрибута (☀, ♀, ♂, ♁), герой должен немедленно проверить этот атрибут. При успехе играющий за героя немедленно берёт карту поиска и сбрасывает жетон испытания. При провале играющий за героя не берёт карту поиска, но жетон всё равно сбрасывается.

В начале каждого хода Властелина, если на участке тайной комнаты находится герой, Властелин может сбросить один жетон испытания или фигурку монстра с участка тайной комнаты до того, как возьмёт карту Властелина. Сброшенный жетон не раскрывается. Это может привести к закрытию тайной комнаты (см. далее), но позволяет Властелину контролировать, как долго герои будут исследовать тайную комнату и сколько карт поиска они смогут получить.

## СТРОЕНИЕ КАРТЫ ТАЙНОЙ КОМНАТЫ



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА КАРТЫ



ОБОРОТ КАРТЫ

- 1. Название.** Здесь указано название комнаты.
- 2. Особые правила.** Здесь описаны все особые правила, связанные с тайной комнатой. Текст в начале, выделенный полужирным, применяется немедленно. Текст, выделенный курсивом, — художественный, а остальной текст описывает особые эффекты карты.
- 3. Награда.** Здесь описана награда, которую получают герои, когда в тайной комнате не осталось жетонов испытаний.

## ПОДГОТОВКА ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

Поместите на участок тайной комнаты случайные жетоны испытаний по числу героев. Жетоны размещаются на клетках, обозначенных символом размещения жетона испытания. Например, если героев двое, два жетона испытаний помещаются на клетках, изображённых на иллюстрации ниже. Если героев трое, то третий жетон кладётся на клетку с цифрой «3», и так далее.



СИМВОЛ  
РАЗМЕЩЕНИЯ  
ЖЕТОНА  
ИСПЫТАНИЯ



Тайная комната S1A



Тайная комната S1B

## ПРИМЕР ТАЙНОЙ КОМНАТЫ

Совершая действие-поиск, Томбл берёт карту поиска «Тайный проход». Следуя инструкциям на карте, он помещает на своей клетке жетон входа в тайную комнату. Томбл может немедленно исследовать тайную комнату, как описано на карте «Тайный проход», но решает не делать этого, и игра продолжается.

Позднее Томбл решает исследовать тайную комнату. Находясь на клетке с жетоном входа в тайную комнату, он тратит 1 очко движения, чтобы исследовать её. Его ход прерывается, и он берёт случайную карту тайной комнаты (в нашем примере «Тёмный совет»). Карта указывает игрокам поместить участок тайной комнаты S1B.

Игроки находят участок тайной комнаты S1B, помещают его рядом с полем и ставят фигурку Томбла на клетку входа в тайную комнату на этом участке. Так как героев трое, Властелин берёт три случайных жетона испытаний и помещает их на соответствующие клетки лицевой стороной вниз.

Затем ход Томбла продолжается. Он совершает действие-поиск, чтобы раскрыть жетон испытания рядом с собой. На раскрытом жетоне изображён . Томбл немедленно проверяет и успешно проходит проверку, что позволяет ему сбросить этот жетон испытания и взять карту поиска. Наконец, Томбл тратит 1 очко движения, чтобы переместиться к следующему жетону испытания, и завершает свой ход.

В свой следующий ход Томбл совершает действие-поиск, чтобы раскрыть жетон испытания рядом с ним — это . Он проверяет и, провалив проверку, сбрасывает жетон и не берёт карту поиска. Затем Томбл получает 2 чтобы передвинуться к последнему жетону испытания. Он совершает второе действие-поиск и раскрывает жетон с зомби.

Грисбан решает заглянуть в тайную комнату, чтобы помочь Томблу разобраться с зомби. В ходе своей активации Грисбан передвигается в тайную комнату, совершает атаку и побеждает зомби. Так как теперь в тайной комнате не осталось ни жетонов испытаний, ни монстров, ход Грисбана прерывается, и герои применяют эффекты «Награды» карты тайной комнаты «Тёмный совет».

Получив награду, Грисбан и Томбл возвращаются на поле, после чего игроки сбрасывают участок тайной комнаты и жетон входа в тайную комнату. Затем Грисбан продолжает свой ход.

## НАГРАДЫ В ТАЙНОЙ КОМНАТЕ

Как только на участке тайной комнаты не осталось жетонов испытаний и фигурок монстров, герой прерывает свой ход, чтобы применить эффекты «Награды» карты тайной комнаты. Если на участке тайной комнаты несколько фигурок героев, они выбирают, кто из них применит эффекты.

Затем игроки удаляют все фигурки героев с участка тайной комнаты и помещают их на ближайших к жетону входа в тайную комнату пустых клетках (если есть несколько равноудалённых клеток, играющий за героя выбирает, куда поместить свою фигурку). Затем участок тайной комнаты и жетон входа в тайную комнату сбрасываются. Наконец, тот игрок, чей ход был прерван, продолжает свой ход.

## СБИТЫЕ С НОГ В ТАЙНОЙ КОМНАТЕ ГЕРОИ

Если герой сбит с ног в тайной комнате, применяются обычные правила, за исключением одного — жетон героя помещается на клетке с жетоном входа в тайную комнату, даже если эта клетка не пустая.

## СЛУХИ

Карты слухов дают Властелину дополнительные возможности по взаимодействию с героями в фазу кампании. Эти карты обладают разнообразными эффектами и являются основным способом добавить приключение расширения «*Логово змея*» в кампанию.



КАРТА СЛУХОВ

**Важно:** до начала кампании Властелин перемешивает колоду слухов и берёт 3 карты на руку. Властелин, как правило, не берёт новых карт слухов и, следовательно, должен тщательно выбирать, когда именно сыграть их в ходе кампании.

## РОЗЫГРЫШ КАРТ СЛУХОВ

Игрок-Властелин может сыграть карты слухов с руки в различные моменты фазы кампании. На каждой карте слухов указано, когда именно её играть. Когда карта слухов сыграна, герои должны применить её текст до того, как продолжат фазу кампании. Властелин может сыграть только одну карту слухов в каждую фазу кампании.

Некоторые карты слухов можно сыграть только в ходе Акта I любой кампании. В начале Акта II Властелин должен сбросить все карты слухов, которые могут быть сыграны только в ходе Акта I. Он не берёт дополнительных карт слухов для замены сброшенных.

Сброшенные карты слухов не замешиваются в колоду слухов, даже если карты в колоде слухов закончились — в этом случае Властелин не может больше брать карты слухов.

## КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Термин «Карты приключений» относится к двум типам карт: картам дополнительных приключений и картам слухов, считающимся приключениями (также известным как карты слухов-приключений). Все эти карты представляют собой приключения, которые могут быть выбраны игроками на этапе выбора следующего приключения фазы кампании. Единственное различие между ними — в моменте, когда приключение становится доступным для игроков.

- Властелин играет карты слухов-приключений согласно тексту на карте. Когда такая карта сыграна, она помещается лицевой стороной вверх в центре стола и становится доступным приключением (см. далее).

## СТРОЕНИЕ КАРТЫ СЛУХОВ



КАРТА СЛУХОВ

КАРТА  
СЛУХА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ

1. **Название.** Если карту слухов можно играть только в определённом акте, символ соответствующего акта указан здесь для напоминания.
2. **Правила.** Здесь описано, как и когда можно сыграть эту карту.
3. **Символы путешествия.** Используются на этапе путешествия для этого приключения.
4. **Художественный текст.** Здесь изложена история, связанная с этим слухом.

- Карты дополнительных приключений появляются в игре только в результате определённых игровых эффектов, как правило, описанных в разделе «Награда» приключения из книги приключений. Когда такая карта появляется в игре, она помещается лицевой стороной вверх в центре стола и становится доступным приключением (см. ниже).

Каждый раз, когда игрок (герой или Властелин) должен выбрать приключение на этапе выбора следующего приключения фазы кампании, он может выбрать любое доступное приключение (либо с листа кампании, либо с карты приключения в игровой зоне). Когда игрок выбирает приключение с карты приключения, игроки немедленно проводят подготовку по обычным правилам, сверяясь с описанием в книге приключений.

Этап путешествия фазы кампании, как обычно, проводится перед прохождением приключения, но вместо того чтобы использовать карту кампании, игроки смотрят на символы путешествия сверху соответствующей карты приключения. Эти символы путешествия применяются слева направо, как если бы они были на пути к приключению.

Карты приключений не сбрасываются автоматически в начале фазы кампании и остаются в игре, пока не пройдены или не сброшены игровым эффектом.

Между сессиями игрокам стоит хранить карты доступных приключений отдельно, чтобы помнить, что эти приключения ещё не пройдены. После того как Властелин или герои победили в приключении, победитель может хранить соответствующую карту вместе со своими компонентами, чтобы помнить об этом.

## КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ПРИВЯЗАННЫЕ К ОПРЕДЕЛЁННЫМ АКТАМ

У некоторых карт приключений есть символ Акта I или Акта II в левом верхнем углу. Эти приключения можно проходить только в ходе определённого акта.

Если одна или более карт приключений Акта I находятся в игре непосредственно перед прохождением Интерлюдии, герои должны выбрать одну из них для прохождения (перед тем как перейти к Интерлюдии). После того как это приключение закончится, все остальные доступные карты приключений Акта I сбрасываются из игры без эффекта.

## ЗАВЕРШЕНИЕ КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В книге приключений описаны награды за каждое из приключений. После завершения карты приключения фаза кампании проходит как обычно.

Карты приключений не учитываются в количестве приключений, необходимых для завершения текущего акта, — они всегда играют в дополнение к обязательному количеству приключений акта. Более того, такие приключения не обязательно проходить для завершения кампании. При подсчёте приключений, в которых победили герои или Властелин в каждом из актов, не учитывайте приключения с карт приключений.

*Пример: играющие за героев победили в приключении «Толстый гоблин» в ходе Акта I базовой кампании. В начале следующей фазы кампании Властелин играет карту слухов «Золотоискатель». На этапе выбора следующего приключения герои решают пройти приключение «Золотоискатель» и начинают его подготовку.*

*В этом приключении побеждает Властелин, и игроки сверяются с наградами, описанными в книге приключений. Там сказано: поместить в игру карту дополнительного приключения «Вооружённые до зубов». Властелин находит эту карту и кладёт её в игровую зону лицевой стороной вверх. Это приключение будет доступно на этапах выбора следующего приключения в ходе фаз кампании Акта II.*

*Так как игроки завершили всего одно приключение Акта I с листа кампании, им нужно пройти ещё два, чтобы перейти к Интерлюдии.*

## КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Карты дополнительных приключений описывают особые приключения, которые появляются в игре благодаря эффектам (например, как награда за определённые приключения).

На обороте карты дополнительного приключения перечислены особые награды, которые получит победитель приключения. Эту награду получают тогда, когда об этом сказано в разделе «Награда» в описании приключения в книге приключений. На карте же описано, как и когда можно использовать награду.

Карты дополнительных приключений — двусторонние, и обе стороны представляют собой открытую информацию. Любой игрок может в любой момент смотреть на любую сторону карты.



КАРТА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ПРИКЛЮЧЕНИЯ

## СТРОЕНИЕ КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА  
КАРТЫ



ОБОРОТ КАРТЫ

1. **Название.** Символ соответствующего акта также указан здесь для напоминания, когда можно пройти это приключение.
2. **Символы путешествия.** Используются на этапе путешествия для этого приключения.
3. **Художественный текст.** Здесь изложена история, связанная с этим приключением.
4. **Награда Властелина.** Здесь описана особая награда для Властелина, если он победил в приключении.
5. **Награда героев.** Здесь описана особая награда для героев, если они победили в приключении.

## КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В этом расширении пять новых приключений, которые можно добавить к любой кампании с помощью карт слухов (см. «Слухи», стр. 7).

Эта книга приключений организована аналогично книге приключений из базовой игры. Игрокам нужно следовать обычным правилам подготовки приключений, описанным там (учитывая исключения, описанные в этой книге).

## ПРАВИЛА БАЗОВОЙ И ЭПИЧЕСКОЙ ИГРЫ

Каждое из пяти приключений в этой книге можно сыграть отдельно по правилам базовой или эпической игры, описанным в книге правил «*Descent: Странствия во Тьме*».

Играя слух-приключение вне кампании, следуйте всем обычным правилам. Если вы не играете кампанию, игнорируйте раздел «Награда» в описании приключения.

Играя с этим расширением по правилам базовой или эпической игры, используйте все правила из этой книги, помимо правил для карт слухов. Новые герои, монстры, тайные комнаты, классы, предметы и состояния используются так, как описано выше.

## АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

**Разработка расширения:** Адам Сэдлер и Брэди Сэдлер  
**Творческая проработка содержания:** Дэниэл Ловат Кларк и Джеймс Книффен  
**Редактура и вычитка:** Адам Бейкер и Марк Поллард  
**Графический дизайн:** Даллас Мельхофф при участии Эвана Симонс и Уила Спрингера  
**Арт-директор:** Эндрю Наваро  
**Заглавная иллюстрация:** Алексей Апарин  
**Оформление участков поля:** Хеннинг Людвигсен  
**Внутреннее оформление:** Шарлин Ле Сканф и Фрэнк Уоллс  
**Обеспечение производства:** Лора Крейтон и Эрик Найт  
**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка  
**Исполнительный продюсер:** Майкл Хёрли  
**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Игру тестировали:** Брэд Андрес, Николь Аркан, Колин Бэбкок, Джон Клеменс, Крис Дж. Дэвис, Джасмин Диас, Микаэла Фишер, Саймон Форсбрук, Николай Фьюгейт, Тревор Гоулд, Джош Грейс, Робб Грейвс, Мэтт Грев, Бен Хэнкок, Джефф Хэнсон, Бен Хатчинг, Брайан Джакубьяк, Шон Джосбери, Питер Лэко, Оливер Лэн, Сара Янссен, Джасмин Лэу, Сюзи Ли, Джош Льюис, Скотт Льюис, Эндрю Либерко, Дэннис Лью, Мартин Люкс, Тимо Майер, Лиза Олсон, Эмили О'Нил, Марк Поллард, Эндрю Принс, Крис Ривера, Мэтт Раннинг, Рэймунд Руппель, Сара Сэдлер, Кэсси Сэйчтер, Джин Сэйчтер, Кристоф Шнорпфайл, Джон Тид, Дженна Томлинсон, Зак Вэйджман, Джейсон Уолден, Кьюэн Вебстер и Аманда Уэллс.

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Descent: Journeys in the Dark and Fantasy Flight Supply are TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

Осторожно, мелкие детали! Не рекомендуется детям до 3 лет. Срок годности не ограничен. Компоненты могут отличаться от изображённых.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов  
**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев  
**Переводчик:** Владимир Сергеев  
**Редактор:** Валентин Матюша  
**Дизайнеры-верстальщики:** Иван Суховей и Дарья Смирнова  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
Помощь при подготовке русского издания оказал Игорь Майоров.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
www.hobbyworld.ru



Играть интересно



## ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ



### Гибриды-часовые

Никому не ведомо, откуда они появились, но, несомненно, они представляют весомую силу! Ступают ли они по земле, как люди, или взмывают в небеса, как драконы, они опустошают всё на своём пути. Людям не понять их представления о чести и чувстве долга — гибриды будут сражаться насмерть, чтобы защитить драконий род.



### Огненные бесы

Мелкие демонические пакостники, рождённые в огне и сере, они стремятся превратить весь мир в огненную преисподнюю.

## ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

### ГЕРОИ

#### Рейнарт Достойный

Рейнарту, потому что древнего рода рыцарей Дакана, была уготована славная карьера на службе Цитадели. Он стал оруженосцем сэра Нессли очень рано — в возрасте девяти лет и к одиннадцати годам уже сражался в общих схватках на турнирах. Но стать рыцарем юному Рейнарту было не суждено. Подготовившая доспех сэра Нессли к поединку на ежегодном турнире барона Закарета, он заметил, как в шатёр рыцаря проник незнакомец в плаще и с чеканом в руке. Рейнарт сразу же понял, что происходит: бесчестные рыцари часто не чурались испортить доспех соперника перед поединком. Рейнарт выхватил меч и сразил незнакомца — а он оказался казначеем совета и братом самого Закарета. Рейнарту грозила плаха, и он был вынужден бежать с турнира. С тех пор он служит наёмником и не выдаёт своё происхождение, зная, что придёт тот день, когда он сумеет отомстить Закарету.

#### Верховный маг Квеллен

Как намекает титул Квеллена, он — эльф, покинувший Аймхелин. У магов латары нет таких званий, да и вряд ли бы столь юный эльф сумел достичь подобных высот, не прослужив и ста лет лорду Эноэту. Таинственные связи Квеллена с природой влекли его изучать огромный мир, подальше от того места, которое, как он вскоре узнал, называли «Зелёными воротами». В отличие от большинства латары, Квеллен отлично ладил с другими расами, населяющими Террилот. Ему нравились и наивность людей, и мастерство дварфов, и традиции орков, и даже чудачества гномов. Поэтому Квеллен всеми силами стремится защитить тех, кто дал ему этот титул.

### АДЬЮТАНТ

#### Валиндра

Народ Ринна хорошо помнит древнего змея. Любовь Валиндры к золоту, пламени и всеобщему разрушению поистине легендарна. У неё вошло в обычай сжигать дотла любое здание, построенное в пределах её владений. Да и сами владения с каждым веком становятся всё шире.

Говорят, что благодаря Валиндре появились первые гибриды, после чего её и стали называть королевой драконов. Правда это или вымысел, но она выказывает материнскую любовь этим несчастным созданиям, отведя им почётное место при своём потаённом дворе. Благодаря этим безжалостным припешникам сундуки Валиндры всегда переполнены золотом. Зачем ей это — смертным не понять.

В легендарном логове Валиндры, кажется, собраны все сокровища Ринна. Многие искатели приключений посвятили жизнь поискам подземелий королевы драконов в надежде избавиться её от богатств, но те немногие, кто вернулись, хранят молчание о своих успехах.