

DESCENT:

JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION



КНИГА ПРАВИЛ

ВСТУПЛЕНИЕ

Они продвигались вниз по каменной лестнице так тихо, как только было возможно, не смея раскрыть своё присутствие любым тварям, прячущимся в темноте. Тусклый свет от зачарованного камня Леорика слабо освещал наступающую тьму. Джэйн готовилась к выстрелу, медленно натягивая тетиву, а позади нее невысокий силуэт Томбла подбрасывал кинжалы. «Он где-то здесь», прошептал Аврик, «будьте начеку».

«Приветствую вас, храбрые герои», внезапно провозгласил громкий голос из темноты. «Вы зашли так далеко! Досадно, что ваше приключение закончится здесь...» Когда голос утих, десятки внезапно возникших чудовищных созданий окружили героев. Вскоре комната наполнилась звуками битвы...

ОБЗОР ИГРЫ

Descent: Journeys in the Dark Second Edition – это игра для 2-5 игроков, в которой один игрок берет на себя роль Властелина, а остальные игроки – роли героев. В течение каждой игры, герои отправляются в приключения, исследуя опасные пещеры, древние развалины, темные подземелья и проклятые леса. На своем пути они сразятся с монстрами, зарабатывают награды и попытаются помешать властелину осуществить его коварные планы.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Перед каждой игрой игроки выбирают одно из приключений из Книги Приключений. Каждое приключение предлагает игрокам особые цели, которые им нужно выполнить, чтобы победить в игре. Герои выигрывают или проигрывают как команда, а Властелин выигрывает или проигрывает в одиночку.

Игра может идти в режиме кампании – с несколькими приключениями, связанными между собой в целую историю. В режиме кампании игроки улучшают экипировку и собственные навыки, на протяжении нескольких игровых сессий. Большая часть Книги Правил написано с учётом того, что игроки играют отдельные сценарии (а не кампанию). Правила кампании описаны далее в этой книге (см. «Правила Кампании» на стр.19).

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ

В состав игры входят:

- Эта Книга правил
- 1 Книга приключений
- 8 фигурок героев
- 31 фигурка монстров, в том числе:
 - 5 зомби; 4 бежевых, 1 красный
 - 5 Гоблинов лучников; 4 бежев. и 1 красный
 - 5 Пещерных пауков; 4 бежевых и 1 красный
 - 4 Творца плоти; 3 бежевых и 1 красный
 - 4 Баргеста; 3 бежевых и 1 красный
 - 2 Эттина; 1 бежевый и 1 красный
 - 2 Элементаля; 1 бежевый и 1 красный
 - 2 Мерриода; 1 бежевый и 1 красный
 - 2 Дракона Тени; 1 бежевый и 1 красный
- 9 шестигранных кубиков, в том числе:
 - 1 Синий кубик атаки
 - 2 Красных кубика силы
 - 2 Желтых кубика силы

- 1 Коричневый кубик защиты
- 2 Серых кубика защиты
- Черный кубик защиты
- 7 пластиковых подставок
- 8 Листов героев
- 1 блокнот с листами Кампании
- 152 маленьких карты, в том числе:
 - 84 Карты классов
 - 20 Карт вещей магазина Акта I
 - 14 Карт вещей магазина Акта II
 - 16 Карт состояния
 - 12 Карт поиска
 - 6 Карт артефактов
- 84 большие карты, в том числе:
 - 40 Карт Властелина
 - 18 Карт монстров
 - 12 Карт лейтенантов
 - 10 Карт путешествий
 - 4 Карты активации

- 205 жетонов, в том числе:
 - 48 фрагментов карты
 - 45 Жетонов повреждений
 - 35 Жетонов усталости
 - 7 Дверей
 - 16 Жетонов героев
 - 9 Жетонов поиска
 - 6 Жетонов лейтенантов
 - 10 Жетонов объектов
 - 8 Жетонов жителей
 - 20 Жетонов состояния
 - 1 Жетон компаньона Скелет



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе подробно описаны различные компоненты игры.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Книга Приключений описывает все приключения в игре, включая расстановку, специальные правила и цели для каждого приключения. Игроки обращаются к этой книге во время выбора и подготовки к каждому приключению.



ПЛАСТИКОВЫЕ ФИГУРКИ

Герои и монстры представлены на игровом поле пластиковыми фигурками. Фигурки героев серого цвета, а фигурки монстров бывают бежевого и красного цвета. Монстры-прислужники представлены бежевыми фигурками, а монстры-вожаки, более опасные версии обычных монстров, красными.



КУБИКИ

Эти кубики используются для вычисления результата атаки, проверки характеристик и других схожих элементов игрового процесса, которые основаны на случайном определении исхода.



ЛИСТЫ ГЕРОЕВ

Каждый Лист героя содержит всю информацию, которая потребуется игроку, чтобы играть выбранным героем.



ЛИСТЫ КАМПАНИЙ

Эти листы используются при игре в режиме кампании - для сохранения важной информации между игровыми сессиями в одной кампании.



КАРТЫ КЛАССОВ

Эти карты разделены на восемь колод, которые представляют восемь различных классов героев в игре. Каждая колода содержит все навыки и стартовую экипировку для этого класса.



КАРТЫ ВЕЩЕЙ МАГАЗИНА

Эти карты представляют различные предметы экипировки, которые герои могут найти или приобрести. Они разделены на предметы Акта I и Акта II.



КАРТЫ СОСТОЯНИЯ

На этих картах описаны правила для различных длительных эффектов. Когда персонаж оказывается под эффектом какого-либо состояния, игроки используют эти карты как напоминание об эффектах данного состояния.



КАРТЫ ПОИСКА

Эти карты представляют полезные вещи, которые герои могут найти во время приключений.

Карты поиска вытягиваются, когда герой выполняет действие поиска. В режиме кампании герои также получают количество золота, указанное на карте.



КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Карты артефактов представляют сильные и уникальные предметы в режиме кампании. Эти предметы могут быть получены и игроками-героями, и игроком Властелином.



КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Игрок Властелин использует эти карты для совершения различных действий - помощи монстру или расстановки ловушек для героев. Существуют базовые Карты Властелина, с которыми игрок властелин начинает игру, и продвинутые, которые он может приобрести с помощью очков опыта в режиме кампании.



КАРТЫ МОНСТРОВ

Эти карты содержат всю информацию о монстрах. Лицевая сторона карты отображает важнейшие характеристики и умения монстра, а другая сторона описывает подробные правила всех умений монстра, а также указывает ограничение количества монстров, основанное на количестве игроков. Для каждого монстра есть карта Акта I и Акта II.



КАРТЫ ЛЕЙТЕНАНТОВ

Подобно Картам монстров, эти карты содержат всю информацию о могущественных союзниках Властелина. Для каждого лейтенанта есть карта Акта I и Акта II.



КАРТЫ ПУТЕШЕСТВИЙ

В режиме кампании эти карты определяют, произошло ли какое-либо событие с героями во время путешествия.



КАРТЫ АКТИВАЦИЙ

Эти карты кратко описывают последовательность хода героев и властелина, а также отображают, кто из героев закончил свой ход. Есть четыре разноцветных Карты активации, соответствующие цветам жетона героя.



ФРАГМЕНТЫ КАРТЫ

Эти фрагменты представляют различные локации, исследуемые героями во время игры. Каждое приключение имеет уникальную раскладку, которая использует различные их комбинации. Все фрагменты двусторонние, одна сторона изображает локации в помещении, а другая - снаружи.



ЖЕТОНЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ И УСТАЛОСТИ

Отображают количество повреждений и усталости, которые получили герои во время приключения. Жетоны повреждений также используются для отображения повреждений, которые получили монстры и лейтенанты.



ДВЕРИ И ПЛАСТИКОВЫЕ ПОДСТАВКИ

Эти двери размещаются на игровом поле в некоторых приключениях. Существуют обычные двери и запертые двери. До начала игры поместите каждый жетон двери в пластиковую подставку.



ЖЕТОНЫ ГЕРОЕВ

Эти жетоны используются для отслеживания важной информации, согласно правилам или эффектам карт.

ЖЕТОНЫ ПОИСКА

Отмечают место в приключении, которое герои могут обыскать в поисках предметов, эликсиров и особых для этого приключения вещей. Один из этих жетонов имеет отличающуюся обратную сторону и используется только в особых приключениях.



ЖЕТОНЫ ЛЕЙТЕНАНТОВ

Эти жетоны представляют лейтенантов на игровом поле. Изображение на жетоне совпадает изображением на карте соответствующего лейтенанта.



ЖЕТОНЫ ОБЪЕКТОВ

Во многих приключениях в игре и герои, и Властелин используют различные объекты (предметы). Эти жетоны отмечают местоположение объектов на карте. Обратные стороны Жетонов объектов раскрашены в различные цвета для использования в особых приключениях.



ЖЕТОНЫ ЖИТЕЛЕЙ

Эти жетоны представляют различных персонажей, которых герои могут встретить в приключениях, таких как крестьяне, стражи или другие персонажи, важные для конкретного приключения. Книга приключений описывает все специальные правила, касающиеся этих персонажей.



ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ

Эти жетоны используются для обозначения монстров, находящихся под действием длительных эффектов. Эти жетоны соответствуют Картам состояний.



ЖЕТОН КОМПАЬОНА

Этот жетон используется для изображения компаньона, контролируемого игроком героем. В данном случае – Скелет (компаньон Некроманта).



ПЕРЕД ИГРОЙ

Перед игрой в *Descent: Journeys in the Dark Second Edition* аккуратно выдавите все жетоны и фрагменты карты из картонных листов. Затем вставьте жетоны дверей в пластиковые подставки.

Фигурки некоторых больших монстров требуют дополнительной сборки. Игроки могут просто вставить соответствующие части в фигурки монстров. По желанию при сборке Вы можете использовать небольшое количество клея.

ПОДГОТОВКА

Подготовка к игре *Descent: Journeys in the Dark Second Edition* содержит разные шаги для игроков героев и игрока Властелина. Также некоторые приключения могут иметь особые для этого приключения инструкции, описанные в Книге Приключений. Следующие инструкции написаны с учётом того, что игроки выбрали режим Базовой игры. Базовая игра это одно приключение для одной игровой сессии. Игроки могут также сыграть приключение как часть Кампании или сыграть в режиме Эпичная игра (см. «Правила кампании» и «Эпичная игра» на стр. 19).

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Перед игрой разложите игру следующим образом:

- Выберите приключение:** *Descent: Journeys in the Dark Second Edition* содержит 16 уникальных приключений (наряду с 4 приключениями только для кампании) с особыми инструкциями и объектами для героев и властелина. Выбирая приключение для игры, обратитесь к Книге Приключений. Для первой игры мы предлагаем приключение «Первая Кровь» в качестве вводного.
- Соберите карту:** Собирая карту, игроки должны свериться с разделом «Столкновение 1» из выбранного приключения. Поместите двери, в соответствии с изображением в Книге Приключений.
- Выберите роли игроков:** Игроки должны решить, кто возьмет на себя роль Властелина. Желательно, чтобы это был самый опытный игрок. Остальным героям достаются роли героев. Если игроки не могут договориться, то это решение принимается случайным образом (например, броском кубика).
- Подготовьте жетоны:** Отсортируйте все жетоны повреждений, усталости, героев и состояний друг от друга. Разместите все типы жетонов в месте, доступном всем игрокам.
- Соберите колоду поиска и Карты состояния:** Возьмите все Карты поиска и перемешайте их. Поместите колоду поиска лицом вниз в месте, доступном всем игрокам героям. Поместите Карты состояния в отдельные колоды (на основе их типа) в месте, доступном всем игрокам.

АРХЕТИПЫ ГЕРОЕВ

Каждый герой имеет определенный архетип, напечатанный на его Листе героя. Этот архетип определяет, какие классы доступны этому герою. Эти архетипы:



Воин



Целитель



Маг



Разведчик

ПОДГОТОВКА ГЕРОЕВ

После общей подготовки игроки герои должны выполнить следующие шаги (игрок властелин должен выполнить шаги из раздела «Подготовка Властелина»):

1. **Возьмите карты Активации и жетоны Героев:** каждый игрок герой берет одну Карту активации и Жетон героя соответствующего цвета.
2. **Выберите Героев:** Игроки герои должны совместно выбрать, кто каким героем будет играть. Каждый игрок герой выбирает один Лист героя и берет соответствующую фигурку героя. При игре вдвоем единственный игрок герой играет двумя различными героями (см. «Игра вдвоем» на стр. 18).
3. **Выберите классы:** Каждый игрок герой выбирает одну Колоду класса, относящуюся к архетипу выбранного героя (напечатанного на Листе героя; см. «Архетипы героев» на стр. 4). Разным архетипам соответствуют разные классы. Каждому архетипу доступно два таких класса, каждый из которых определяет доступные герою этого класса навыки. Любая невыбранная колода класса убирается обратно в коробку. После выбора игроком класса для своего героя, он берет Колоду карт соответствующую выбранному классу (см. «Разбор Карты класса» на стр. 8). Эта колода включает в себя стартовую экипировку для героя, а также все навыки, относящиеся к этому классу. Игрок не может выбрать класс героя, который не соответствует иконке архетипа, указанной на Листе героя. Более того, игрок не может выбрать класс, который уже был выбран другим игроком.
4. **Выберите навык:** Каждый герой начинает игру с базовым навыком (карта умения без стоимости в очках опыта) и стартовой экипировкой из своей Колоды класса. В режиме Базовой игры остальные умения возвращаются в коробку. Эти умения используются только в режимах Кампании или Эпичной игры (см. «Правила кампании» и «Эпичная игра» на стр. 19).
5. **Разместите героев:** Каждый игрок размещает своего персонажа на карте в зоне, указанной в разделе "Расстановка" в правилах приключения. Обычно это – локация «Вход».



ПОДГОТОВКА ВЛАСТЕЛИНА

Игрок Властелин выполняет следующие шаги после того, как герои выполняют шаги из раздела «Подготовка героев».

1. **Выберите монстров:** Книга Приключений описывает доступные Властелину в данном приключении группы монстров. Властелин берет Карты монстров Акта I и соответствующие фигурки и размещает их перед собой. Смотрите раздел «Монстры» на 2 странице в Книге Приключений для более подробных правил касательно монстров. Во многих приключениях участвует определенный лейтенант, которого властелин использует в процессе игры. Игрок Властелин берет соответствующую Карту лейтенанта Акта I и его жетон и размещает их перед собой.
2. **Выполните подготовку приключения:** Властелин сверяется с разделом «Расстановка» выбранного приключения и следует указанным инструкциям. Этот шаг включает в себя размещение монстров, жетонов объектов, поиска и жителей, как показано на рисунке карты приключения.
3. **Создайте Колоду Властелина:** Игрок Властелин перемешивает 15 базовых Карт Властелина, чтобы создать Колоду Властелина. В режиме Базовой игры все остальные Карты Властелина возвращаются в коробку. Эти карты используются только в режимах Кампании или Эпичной игры (см. «Правила кампании» и «Эпичная игра» на стр. 19).
4. **Вытяните Карты Властелина:** Игрок Властелин вытягивает количество Карт Властелина, равное количеству героев, и берет их себе в руку (см. «Карты Властелина» на стр. 16).

После выполнения игроками всех шагов из разделов «Подготовка героев» и «Подготовка Властелина» они готовы начать игру.

РАЗБОР ФРАГМЕНТА КАРТЫ



1. **Фрагмент карты:** фрагмент карты это один большой жетон, совмещаемый с другими, чтобы создать игровую карту приключения.
2. **Клетка:** Каждый фрагмент состоит из нескольких клеток (таких как помеченная красным). Клетки могут иметь особые правила в зависимости от того, что на них изображено.
3. **Код фрагмента:** Все фрагменты обозначены уникальным кодом – для более удобной идентификации. Каждый код состоит из одного числа и одной буквы.
4. **Граница:** Каждый фрагмент содержит границу в виде пазла – для соединения с другими полями. Черные границы представляют непроходимые препятствия, через которые обычно нельзя пройти (см. «Выход с карты» на стр. 9).

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра в *Descent: Journeys in the Dark Second Edition* происходит в виде последовательности игровых раундов. В раунд каждый игрок совершает один ход, начиная с одного из героев. Каждый игрок должен полностью завершить свой ход до того, как другой игрок начнёт свой. Каждый раунд игроки герои совместно определяют порядок, в котором они будут ходить. Этот порядок может быть разным каждый раунд. Если игроки не могут договориться, то они ходят по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего слева от Властелина. После того, как все герои завершат свои ходы, начинается ход Властелина. После окончания хода Властелина раунд завершается, и начинается новый раунд.

РАЗБОР ЛИСТА ГЕРОЯ



РУБАШКА ЛИСТА ГЕРОЯ

- Имя героя и архетип:** Здесь указаны имя героя и архетип, к которому этот герой принадлежит. При выборе класса иконка архетипа должна совпадать с архетипом Колоды класса.
- Параметры:** Здесь указаны все параметры героя. Характеристики сверху вниз – Скорость, Здоровье, Выносливость, Защита. Скорость определяет количество очков движения, которые персонаж получает, выполняя действие движения. Здоровье – это количество повреждений, которые персонаж может получить до того, как будет побежден. Выносливость – это максимальное количество усталости, которое персонаж может получить (см. «Повреждения и Здоровье» и «Усталость и Выносливость» на стр. 13). Значение параметра Защита указывает на тип кубика защиты, который персонаж бросает, когда атакован.
- Способность героя:** Все герои имеют особое умение, которое указана здесь.
- Характеристики:** В этом разделе указаны характеристики героев. Характеристики это – **Сила** , **Знания** , **Сила Воли** , **Внимательность** . Для выяснения, сможет ли герой использовать определенное умение, отразить особую атаку монстра или избежать ловушки властелина, часто потребуется пройти проверку одной из характеристик (см. «Проверки характеристик» на стр. 15).
- Подвиг:** Этот раздел описывает подвиг, который может совершить герой. Когда он его совершает, игрок переворачивает Лист героя, чтобы отобразить, что подвиг уже совершён (см. «Подвиг» на стр. 15).

ПОРЯДОК ХОДА ГЕРОЕВ

Во время каждого хода героя, активный герой совершает следующие шаги в указанном порядке:

- Начало хода:** Во время этого шага все влияющие на активного героя эффекты, длящиеся «до начала вашего следующего хода», заканчиваются. Также игрок герой может использовать любые умения, которые можно использовать «в начале вашего хода». Затем игрок герой открывает свои закрытые карты (см. «Закрытие и Открытие карт» на стр. 8).
- Экипируйтесь вещами:** Если герой хочет экипировать другие вещи, он может сделать это сейчас. Раздел «Экипировка» Книги правил более подробно описывает правила экипировки и ограничения на нее (см. «Экипировка» на стр. 11). Все лишние карты переворачиваются лицом вниз и не могут быть использованы, пока не будут экипированы.
- Выполните действия:** Во время своего хода герой может выполнить 2 **ДЕЙСТВИЯ**. Герой может выполнять эти действия в любом порядке, в котором пожелает, и он не обязан выполнять оба действия. Если не указано иначе, действие должно быть полностью закончено до того, как герой начнёт выполнять следующее действие. Игрок может выполнить любое из описанных ниже действий и может выполнить дважды одно действие. См. «Ход героя в деталях» на стр. 8 для более подробного описания этих действий.
 - Движение:** Герой передвигает своего персонажа на количество клеток, равное или меньшее его Скорости. Герой может прервать движение, чтобы выполнить другое действие, а затем закончить действие движения, после совершения другого действия.
 - Атака:** Герой атакует монстра
 - Использование навыка:** Герой использует навык, описанный Картой класса и требующий действия. Отмечен символом .
 - Отдых:** Герой снимает всю усталость в конце своего хода.
 - Поиск:** Герой может перевернуть жетон поиска, если находится в клетке с жетоном или в соседней с ним клетке.
 - Подняться:** Это единственное действие доступное потерявшему сознание герою в его ход. Это действие позволяет герою исцелить повреждения и быть готовым вернуться в игру в следующий ход.
 - Оживление героя:** Герой восстанавливает здоровье потерявшему сознание герою, находящемуся в соседней клетке.
 - Открытие или закрытие двери:** Герой открывает или закрывает одну соседнюю с ним дверь.
 - Особое:** Различные карты или приключения могут давать героям дополнительные возможные действия. Эти действия либо содержат упоминание «вместо действия», либо обозначены .
- Перевернуть Карту активации:** После того, как игрок герой выполнит все свои действия, он переворачивает свою Карту активации лицом вниз, чтобы обозначить, что его ход окончен.

После того, как игрок переворачивает Карту активации, другой герой начинает ход. Когда Карты активации всех героев лежат лицом вниз, начинается ход Властелина (см. «Порядок хода Властелина» на стр. 8).

РАЗБОР КАРТЫ КЛАССА



Рубашка

Лицо

1. **Иконка архетипа:** Указывает, к какому архетипу принадлежит класс. Герой должен иметь совпадающую иконку архетипа на Листе героя, чтобы выбрать этот класс (см. «Разбор Листа героя» на стр. 7).
2. **Название класса:** Это название класса. Все Карты класса с этим названием принадлежат к одной Колоде класса.
3. **Название навыка:** Название навыка указано сверху карты вместе с названием класса.
4. **Иконка опыта:** Указывает, сколько очков опыта нужно потратить, чтобы приобрести это умение. Герои начинают игру с базовым умением и стартовой экипировкой. Они не имеют стоимости в очках опыта.
5. **Правила:** Правила применения данного навыка.
6. **Стоимость в усталости:** Некоторые умения требуют от героев получить усталость за их использование. Количество усталости указано здесь в иконке усталости. Любая Карта класса без указанной стоимости в усталости может быть использована без получения усталости.

ПОРЯДОК ХОДА ВЛАСТЕЛИНА

Во время каждого хода властелина, игрок властелина совершает следующие шаги в указанном порядке:

1. **Начало хода:** Во время этого шага все влияющие на Властелина эффекты, длящиеся «до начала вашего следующего хода» заканчиваются. Также Властелин может сыграть любое количество карт Властелина, на которых указано, что они могут быть использованы «в начале вашего хода». Затем Властелин открывает свои закрытые карты (см. «Закрытие и Открытие карт» на стр. 8).
2. **Активация монстров:** Властелин активирует каждую группу монстров, одну за другой, в любом порядке. Монстры сгруппированы между собой по типу, а группа монстров может включать в себя и прислужников, и вожаков (см. «Монстры» на стр. 16).
3. **Конец раунда:** Каждый герой переворачивает свою Карту активации лицом вверх. Начинается следующий раунд игры (с хода игрока героя).

ПОБЕДА В ИГРЕ

Каждое приключение предоставляет различные условия победы для игрока Властелина и игроков героев. Обратите внимание, что большинство приключений состоят из двух частей, называемых Столкновениями. Завершение Столкновения 1 из приключения, состоящего из двух частей, не определяет победителя всей игры. Сторона (герои или Властелин), которая выполнит условия победы финального столкновения, побеждает!

ХОД ГЕРОЯ В ДЕТАЛЯХ

Во время каждого хода героя герой может выполнить любые два действия по своему выбору. Этот раздел подробно описывает правила действий.

ДВИЖЕНИЕ

Когда герой выполняет действие движения, он получает количество **ОЧКОВ ДВИЖЕНИЯ**, равное Скорости этого героя (обозначенной на Листе героя). Стоимость передвижения в соседнюю клетку равна одному очку движения (исключение составляют определенные типы местности; см. «Местность» на стр. 18). Игроки могут передвинуться на количество клеток меньше их Скорости. Герой может также решить выполнить два действия движения подряд. В таком случае он получит количество очков движения, равное его удвоенной Скорости.

Персонажи не могут передвигаться в клетки или сквозь клетки, занятые другими персонажами или препятствиями (см. «Местность»). Такие клетки называются **ЗАБЛОКИРОВАННЫМИ**. Однако персонажи могут двигаться по диагонали (в том числе через углы и между двух заблокированных клеток) и **сквозь дружественных персонажей**. Герой расценивает других героев как дружественных персонажей, а монстр расценивает других монстров как дружественных. Персонаж не может закончить свое передвижение в клетке, занятой другим персонажем.

Герой, выполняющий действие движения, может прервать передвижение, чтобы выполнить другое действие, например, атаку, и продолжить передвижение на оставшееся количество клеток уже после совершения второго действия. Например, герой со Скоростью «4» может передвинуться на две клетки, выполнить атаку, и затем передвинуться еще на две клетки после совершения атаки.

Монстры следуют тем же правилам движения, что и герои, кроме того, что монстры не могут, получив усталость, получить дополнительные очки движения (см. «Дополнительное движение» ниже).

Дополнительное движение

Герой может получить дополнительные очки движения, получив усталость во время своего хода. За каждую полученную усталость герой получает одно очко движения. Если у героя уже есть усталость в количестве, равном его Выносливости, он больше не может получать усталость для получения очков движения (см. «Усталость и Выносливость» на стр. 13). Игрок герой **не обязан выполнять действие движения**, чтобы иметь возможность получить дополнительные очки движения. Во время своего хода до или после совершения действия или во время выполнения действия движения герой может получать дополнительные очки движения.

ЗАКРЫТИЕ И ОТКРЫТИЕ КАРТ



Закрытая карта

Открытая карта

Некоторые карты требуют от героев **ЗАКРЫТЬ** их после использования. Когда игрок закрывает карту, он просто поворачивает ее в горизонтальное положение, чтобы обозначить, что она использована. В начале хода героя он **ОТКРЫВАЕТ** все свои закрытые карты, возвращая их в вертикальное положение. Игрок не может использовать закрытые карты, пока не откроет их.

ПУСТЫЕ КЛЕТКИ

Некоторые карты, умения и способности упоминают пустые клетки. Пустая клетка – это клетка, в которой не находится персонаж и которая не блокирует передвижение и линию видимости. Если не указано иначе, клетки, в которых находятся жетоны, считаются пустыми для таких эффектов.

Выход с карты

Обычно персонажи не могут двигаться сквозь стены, находящиеся вдоль кромки вражеского фрагмента карты. Некоторые приключения позволяют персонажам выходить с карты. Обычно для этого используются локации "Вход" или "Выход". Чтобы выйти с карты, персонаж должен передвинуться на одну из крайних клеток (отмеченных красным) на локации "Вход" или "Выход" и потратить одно очко движения. Персонажи не могут двигаться через черные границы, которые являются непроходимыми стенами, на других фрагментах (кроме локации "Вход" или "Выход"). Книга Приключений описывает, какие фрагменты являются локациями "Вход" или "Выход" (если они есть).



Крайние клетки на локациях "Вход" или "Выход"

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ



1. Грисбан Жаждающий хочет пройти мимо гоблинов лучников в этой комнате, но монстры блокируют движение для героев, поэтому он должен найти путь между ними.
2. Его Скорость равна «3», и он может просто двигаться вперед, но в таком случае он не станет ближе к коридору, к которому он хочет попасть.
3. Он может двигаться по диагонали, чтобы пройти большее расстояние. Игрокам стоит учесть, что **черная граница поля карты не блокирует диагональное передвижение через углы.**

АТАКА

Когда игрок герой выполняет действие атаки, он может использовать одно экипированное оружие, чтобы атаковать клетку, в которой находится монстр. Экипированное оружие определяет, какую клетку герой может выбрать в качестве цели атаки. Оружие с иконкой *Ближнего боя* может выбрать в качестве цели только **соседнюю** этому герою клетку (см. «Соседние клетки» на стр. 10). Оружие с иконкой *Дальнего боя* может выбрать в качестве цели **любую** клетку, находящуюся на линии видимости атакующего героя (см. «Бой» на стр. 12).



Ближний
Бой



Дальний
Бой

Атаки монстров следуют тем же правилам, что и атаки героев, за исключением того, что у монстров нет экипированного оружия. Вместо этого на Карте монстра указан тип атаки (*Ближний или Дальний бой*) и кубики, используемые для броска.

Проведение атаки осуществляется выполнением следующих шагов в указанном порядке. Каждый шаг подробно описан в разделе «Бой» на стр. 12:

1. **Объявление Оружия и Цели:** Атакующий игрок выбирает, какое экипированное оружие он будет использовать в этой атаке, и объявляет цель атаки (клетку, в которой находится вражеский персонаж). Затем игрок собирает все кубики для атаки вместе.
2. **Бросок кубиков:** Атакующий игрок бросает кубики атаки, а защищающийся игрок бросает кубики защиты. Если целей атаки несколько, каждый атакуемый совершает свой бросок на защиту.
3. **Проверка дальности:** При выполнении атаки *Дальним боем* атакующий игрок должен выбросить достаточное количество дальности, чтобы атака достигла цели.
4. **Всплески силы:** После броска кубиков атакующий игрок может потратить любые выпавшие всплески силы на особые умения.
5. **Нанесение повреждения:** Любые повреждения, не отмененные кубиками защиты или другими эффектами, применяются к каждому персонажу, который был целью атаки.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ

Когда игрок герой выполняет действие использования навыка, он может использовать навык, на котором есть символ . Затем игрок выполняет инструкции для данного навыка, указанные на Карте класса. Если навык позволяет герою провести атаку, он выполняет ее по обычным правилам проведения атаки.

На картах для многих навыков указана стоимость в усталости. Герой должен получить указанное количество усталости, чтобы выполнить действие  или чтобы сыграть умение, которое требует от игрока «закрыть эту карту» или «использовать эту карту». См. «Усталость и Выносливость» на стр. 13 для более подробной информации о получении усталости.

При использовании навыка герой не может получить усталость в количестве, большем его Выносливости. Если герой уже получил усталость в количестве, равном его Выносливости, или навык требует получить больше усталости, чем позволяет его Выносливость, он не может использовать этот навык, пока не восстановит её достаточно.

ОТДЫХ

Если игрок герой выполняет действие отдыха, то он снимает всю усталость в конце своего хода. Как напоминание о том, что он отдыхал в течение своего хода, герою следует поместить свой жетон героя на Карту активации. В конце своего хода, после того, как герой перевернет свою Карту активации, он снимет жетон героя и всю усталость с Листа персонажа.

ПОИСК

Герой может выполнить действие поиска, если находится в клетке с жетоном или в соседней с жетоном клетке. Герой переворачивает жетон поиска лицом кверху и сбрасывает его. Если это не Особый жетон, герой тянет верхнюю карту из Колоды поиска. Некоторые приключения используют Особый жетон, чтобы обозначить особенные для этого приключения вещи. Если герой переворачивает Особый жетон, он не тянет Карту поиска. Обратитесь к Книге Приключений, чтобы выяснить, что нашел герой. Некоторые Карты поиска могут быть использованы для получения особых одноразовых эффектов. После использования Карты поиска игрок переворачивает ее лицом вниз и оставляет на игровом столе (см. «Разбор Карты поиска» на стр. 10).



Особый
Жетон Поиска



Жетон Поиска

ПОДНЯТЬСЯ

Только потерявший сознание герой может выполнить действие подняться (см. «Потеря сознания» на стр. 15), и только это действие. Чтобы подняться, игрок бросает два красных кубика силы, исцеляет повреждения в количестве, равном выпавшим ♥, снимает усталость в количестве, равном выпавшим ♣, меняет свой жетон героя на персонажа, а затем переворачивает свою Карту активации лицом вниз, чтобы обозначить, что его ход завершен (он не может выполнять другие действия). Если другой персонаж находится в клетке с жетоном героя, то персонаж поднявшегося героя помещается в любую ближайшую к жетону свободную клетку.

ОЖИВЛЕНИЕ ГЕРОЕВ

Герой может оживить потерявшего сознание (см. «Потеря сознания» на стр. 15) героя, чей жетон героя находится в соседней клетке. Потерявший сознание герой бросает два красных кубика силы, исцеляет повреждения в количестве, равном выпавшим ♥, снимает усталость в количестве, равном выпавшим ♣, и меняет свой жетон героя на персонажа. Если другой персонаж находится в клетке с жетоном героя, то персонаж поднявшегося героя помещается в любую ближайшую к жетону свободную клетку.

РАЗБОР КАРТЫ ПОИСКА



1. **Название:** Эта секция указывает название Карты поиска.
2. **Особенность:** Особенности не имеют особых правил, с ними связанных, но другие правила или способности могут ссылаться на особенности вещей.
3. **Правила:** Правила применения этой карты.
4. **Золото:** В режиме кампании это число указывает на то, сколько золота нашли игроки, в дополнение к описанному выше.

СОСЕДНИЕ КЛЕТКИ



Любая клетка, которая имеет общую границу или угол с другой клеткой, называется соседней с этой клеткой. На примере выше все красные клетки являются соседними Аврику Прославленному. Все клетки соседние с персонажем находятся на линии видимости этого персонажа (см. «Линия видимости» на стр. 12).

ОТКРЫТЫЕ И ЗАКРЫТЫЕ ДВЕРИ

Когда герой выполняет действие открытия или закрытия двери, он может открыть или закрыть одну соседнюю дверь. Некоторые двери являются запертыми и не могут быть открыты обычным способом. В таких случаях обратитесь к Книге Приключений для особых инструкций. После открытия двери уберите ее с карты и поставьте рядом с изначальным местоположением. Если она будет впоследствии закрыта, верните дверь на место. Персонажи не могут двигаться или прокладывать линию видимости через двери. Клетки, разделенные дверью, не считаются соседними.

ОСОБОЕ

Во время приключений и в режиме кампании герои могут получить Карты поиска, Карты вещей магазина или Карты артефактов, которые содержат значок действия ➡. Эти действия могут быть выполнены по обычным правилам применения навыка Карты класса. Некоторые подвиги также отмечены ➡ и требуют действия для их выполнения (см. «Подвиг» на стр. 16). Правила некоторых приключений также предоставляют героям дополнительные действия, которые они могут выполнить в процессе приключения. Обратитесь к Книге приключений, чтобы получить описание доступных действий.

ХОД ВЛАСТЕЛИНА В ДЕТАЛЯХ

Игрок Властелин начинает свой ход после того, как игроки герои полностью закончат свои ходы. В начале своего хода игрок Властелин тянет верхнюю карту из Колоды Властелина. После этого он может сыграть любое количество карт, которые могут быть сыграны «в начале вашего хода», включая только что полученную карту. На всех Картах Властелина отдельно указан конкретный момент времени, в который они могут быть сыграны (см. «Карты Властелина» на стр. 16).

Большую часть хода Властелина занимает активация монстров. Игрок Властелин может активировать каждого монстра на карте только один раз в ход. Он может выполнить два действия каждым активированным монстром. Каждый монстр может выполнить только одно действие атаки во время своей активации.

Монстры активируются группами. Другими словами, все монстры одного типа должны быть активированы до активации следующей группы. **Игрок Властелин должен активировать все группы монстров в свой ход, даже если активированные монстры не выполняют никаких действий.**

Пример: у игрока Властелина на карте есть одна группа зомби и одна группа творцов плоти. Он решает активировать зомби первыми. Игрок Властелин должен активировать всех зомби до того, как начнет активировать творцов плоти.

Монстры могут выполнить следующие действия, аналогичные действиям героев (см. «Ход героя в деталях» на стр. 8):

- **Движение:** Монстр передвигается на количество клеток равное или меньшее его Скорости (см. «Движение» на стр. 8).
- **Атака:** Монстр атакует героя (см. «Атака» на стр. 9). В отличие от героев монстр может атаковать только один раз в активацию.
- **Действие монстра:** Некоторые монстры могут совершать особые действия, отмеченные на Карте монстра ➔. Если любое особое действие позволяет монстру провести атаку, **эта атака считается той единственной возможной атакой монстра в активацию.**
- **Открытие или закрытие двери:** Монстр открывает или закрывает одну соседнюю дверь (см. «Открытие и закрытие двери» на стр. 10).
- **Особое:** Различные карты или приключения могут предоставлять монстрам дополнительные возможные действия. Эти действия либо содержат упоминание «вместо действия», либо обозначены ➔.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Эта секция описывает ключевые концепции и механики в том числе – бой, использование предметов, побежденных персонажей и т.д.

КУБИКИ

Многие игровые ситуации – например, бой или проверка характеристик – требуют броска кубиков для определения успешности действия. Есть три различных типа кубиков: кубики атаки, кубики силы и кубики защиты. Некоторые типы кубиков представлены разными вариантами (например, красные и желтые кубики силы). Обычно эти кубики перемешиваются и бросаются вместе одним броском. Игроки не ограничены количеством кубиков, включенным в игру. Если для броска требуется больше кубиков, чем есть в игре, то игрок просто бросает доступное количество кубиков, записывает результат и перебрасывает недостающие кубики. Ниже изображены возможные символы на кубиках:



Кубик Атаки

Кубики Силы

Кубики Защиты

♥: Этот символ означает повреждения от атаки или исцеленные повреждения.

✦: Этот символ, называемый всплеском (всплеском силы), позволяет герою использовать способности или исцелять усталость (см. «4. Использование всплесков силы» на стр. 14).

X: На одной стороне кубика атаки изображен этот символ, означающий, что атака промахнулась (см. «2. Бросок кубиков» на стр. 12).

2–6: На некоторых кубиках изображены цифры, которые определяют полученную дальность атаки (см. «3. Проверка дальности» на стр. 12).

🛡: Этот символ изображен на кубиках защиты и позволяет защищающемуся игроку отменить повреждение (см. «5. Повреждения» на стр. 13).

РАЗБОР КАРТЫ ВЕЩЕЙ МАГАЗИНА



1. **Название:** Название предмета экипировки.
2. **Тип атаки:** Эта иконка определяет тип атаки оружия – Ближнего боя или Дальнего боя (см. «Атака» на стр. 11). Карты без такой иконки не считаются оружием.
3. **Иконка экипировки:** Количество предметов, которые могут экипировать герои. (см. "Экипировка" на стр. 11)
4. **Иконки кубиков:** Кубики, связанные с этим предметом. Для оружия указываются кубики используемые для атаки этим оружием. Если это Броня, то какие кубики добавляются к броску на защиту.
5. **Стоимость:** Это число указывает цену предмета в золоте.
6. **Особенности:** Особенности не имеют особых правил, с ними связанных, но другие правила или способности могут ссылаться на особенности вещей.
7. **Правила:** Правила применения карты.

ЭКИПИРОВКА

Каждый герой может нести неограниченное количество Карт вещей магазина, Карт поиска и Карт класса. Однако, количество этих карт, которые герой может экипировать, ограничено. Игроки герои отмечают вещи, не экипированные ими в данный момент, переворачивая их лицом вниз или размещая их под Листом героя. Любая Карта вещи магазина и Карта класса (например, стартовая экипировка) может быть использована героем, только если он экипировал ее.

Ограничение экипировки

Эти иконки определяют следующие ограничения экипировки:



Руки

Броня

Другое

- Так как у героев по две руки, комбинации экипированных ими предметов не могут быть превышать это ограничение.
- Герой может экипировать только 1 Броню.
- Герой может экипировать только 2 Других предмета.

Карты, которые не содержат хотя бы один из этих символов, могут быть экипированы без ограничений. Эти карты остаются лежать лицом вверх рядом с Листом героя и могут быть использованы согласно правилам на карте.

БОЙ

Ниже описаны подробные правила проведения боя. Эти правила разъясняют ранее упоминавшиеся шаги атаки.

1. Объявление оружия и цели

Атакующий игрок выбирает клетку для атаки. На выбранной клетке должен находиться один вражеский персонаж, который станет целью атаки. Когда герой атакует большого монстра (занимающего больше одной клетки), герой должен особо указать, какую именно клетку он атакует. Это важно для атак со способностью Взрыв. Персонаж может атаковать только клетку на его линии видимости (см. «Линия видимости» на стр. 12). Персонаж, совершающий атаку *Ближнего боя*, может атаковать только соседние клетки. Персонаж, совершающий атаку *Дальнего боя*, может атаковать все клетки, находящиеся на его линии видимости (в том числе соседние клетки). Игрок должен также выбрать оружие для атаки. Герой может атаковать либо одним из экипированных оружий, либо голыми руками. **Герой, атакующий голыми руками, может атаковать только соседние клетки и бросает только один синий кубик атаки.** Во время броска используются только способности выбранного оружия; если герой экипирован двумя оружиями, способности второго оружия игнорируются. Если герой хочет провести атаку *Дальним боем*, он должен выбрать экипированное оружие *Дальнего боя*. Монстры не могут экипировать оружие. Кубики, которые бросает на атаку монстр, а также тип атаки монстра указаны на Карте монстра.

*Пример: Джайн Яснолесная экипирована Тисовым луком, и на ее линии видимости находятся два гоблина лучника – один в соседней с ней клетке, а один в двух клетках от нее. Так как она экипирована оружием *Дальнего боя*, она может выбрать любого из этих гоблинов в качестве атаки.*

ПРИМЕР ЛИНИИ ВИДИМОСТИ



1. Леорик Книжник экипирован оружием *Дальнего боя* и хочет провести атаку. Он решает атаковать зомби прислужника. При проведении линии видимости линия касается только углов заблокированных клеток и не проходит сквозь них. У Леорика есть линия видимости к зомби прислужнику.
2. Джайн Яснолесная так же экипирована оружием *Дальнего боя* и так же решает атаковать зомби прислужника. Однако при проведении линии видимости от любого угла ее клетки линия проходит через или вдоль границы заблокированной клетки. Помните, что, если при проведении линии видимости линия проходит вдоль границы заблокированной клетки, клетка цели не считается находящейся на линии видимости. Зомби не находится на линии видимости Джайн и не может быть атакован ею.

Линия видимости

Для определения линии видимости от фигуры до клетки цели, игрок должен провести непрерывную, прямую линию от **любого угла** клетки которую занимает фигура, до **любого угла** клетки цели.

Если линия **проходит через** край фрагмента карты, дверь или заблокированную клетку (на клетке находится фигура или препятствие), клетка цели не находится на линии видимости.

Если при проведении линии видимости линия **проходит вдоль границы** заблокированной клетки, клетка цели **не считается** находящейся на линии видимости. Однако, если линия только касается угла заблокированной клетки (но не проходит по ней), клетка цели находится на линии видимости.

Так как соседние клетки всегда имеют хотя бы одну общую сторону или угол, нет нужды определять линию видимости между ними. Фигуры на соседних клетках всегда на линии видимости друг друга.

2. Бросок кубиков

Атакующий игрок создает свой **ПУЛ АТАКИ**, включающий в себя все кубики, указанные на экипированном оружии или Карте монстра, а затем бросает их. Если способность позволяет игроку добавить кубик к этому пулу, он должен сделать это до броска.

При выпадении X на синем кубике атаки, атака считается промахом и все остальные выпавшие результаты игнорируются. Если X не выпало, атакующий игрок складывает все ♥ на кубиках, чтобы определить, сколько повреждений нанесла эта атака.

Защищающийся игрок – любой игрок, контролирующий персонажа, который стал целью атаки – создает свой **ПУЛ ЗАЩИТЫ**, включающий в себя все кубики защиты, указанные на Листе героя (в дополнении ко всем кубикам, которые даёт экипировка или способности) или Карте монстра и бросает их. Если способность позволяет игроку добавить кубик к броску, он должен сделать это до броска. Защищающийся игрок складывает все ♠ на кубиках, чтобы определить, сколько повреждений от атаки отменяется. Если несколько персонажей являются целями атаки, каждый персонаж делает свой бросок на защиту отдельно.

После того, как все кубики атаки и защиты были брошены, игроки могут использовать любые умения, которые позволяют им перебросить кубики. Игрокам следует помнить, что некоторые карты и умения упоминают кубик защиты. Если не указано иначе, эти карты и способности влияют только на кубики защиты, которые бросаются как часть действия атаки. Игрок не может использовать «Железный щит», чтобы перебросить кубики на проверку характеристик.

Пример: Тисовый лук Джайн позволяет бросить синий кубик атаки и желтый кубик силы. Игрок, контролирующий Джайн Яснолесную, берет эти кубики, а игрок властелин берет один серый кубик защиты, доступный гоблину лучнику. Оба игрока совершают броски.

3. Проверка дальности

Несмотря на то, что атаки оружием *Дальнего боя* могут выбрать целью любую клетку, находящуюся на линии видимости атакующего игрока, он должен выбросить достаточное количество дальности во время броска на атаку, чтобы нанести повреждения цели. Начиная с соседней атакующему игроку клетки (по его выбору), сосчитайте количество клеток до клетки цели. Это число и будет расстоянием между клетками. Цифры, выброшенные на кубиках, указывают максимальную дальность атаки. Если суммарная выброшенная на кубиках дальность не равна или не превышает расстояния между клетками, атака считается промахом, **только если** дальность не может быть увеличена (см. «Использование всплесков силы» на стр. 14).

Пример: Джайн выбрасывает дальность «3» на синем кубике атаки и дальность «2» на желтом кубике силы, суммарная дальность «5». Так как гoblin лучник находится всего лишь в двух клетках от нее, дальности вполне достаточно, чтобы не промахнуться.

Подсчёт клеток

Некоторые способности требуют от игрока посчитать количество клеток от персонажа до цели. Игроки игнорируют любую местность в этих клетках, которая не является препятствием (см. «Местность» на стр. 18). Игроку нужно только удостовериться, что его цель находится в зоне досягаемости этой способности. Если умение влияет на персонажей в радиусе определенного числа клеток, линию видимости проверять не следует, если не указано иначе. Однако при подсчёте клеток во время использования умения игроки не могут считать клетки сквозь двери, так как эти клетки не считаются соседними.

4. Использование всплесков силы

Если во время броска на атаку выпали всплески силы (♣), атакующий игрок может потратить эти всплески на использование разных возможностей всплесков силы. Оружие, навыки, умения героев и вещи могут иметь возможность использовать всплески силы. Атакующий монстр может тратить всплески силы, чтобы активировать особые возможности, указанные на Карте монстра (см. «Разбор Карты монстра» на стр. 16).

Каждый выпавший ♣ может быть использован только один раз для активации возможностей всплесков силы. Каждая активируемая возможность всплесков силы также может быть использована только один раз. Однако если у атакующего есть две разных возможности всплесков силы с одинаковым эффектом, он может активировать оба эффекта, если он выбросил достаточно ♣.

Только один неиспользованный ♣ может быть использован атакующим героем, чтобы исцелить одну усталость. Монстры не могут использовать ♣ чтобы исцелять усталость.

Обратите внимание: Возможности всплесков силы могут быть активированы только во время атаки, если не указано иначе.

Пример: Грисбан Жаждающий выбрасывает два ♣ во время броска на атаку. У его Зазубренного великого топора есть две различных возможности всплесков силы с одинаковым эффектом («♣+1♥»). Он решает использовать один выброшенный ♣, чтобы активировать одну из возможностей Зазубренного великого топора. Он мог бы активировать и вторую возможность, чтобы добавить «+1♥» к его атаке, но он решает потратить оставшийся ♣, чтобы исцелить усталость.

5. Нанесение повреждений

У цели атаки есть шанс отменить некоторые или все повреждения от атаки. Защищающийся игрок суммирует все ♣ в один пунт защиты. Каждый ♣ отменяет одно повреждение (♥) от атаки. Любое не отмененное ♣ повреждение наносится защищаемому персонажу. Все излишки ♣ игнорируются.

Защищающийся игрок отмечает полученные повреждения, размещая жетоны повреждений на Листе героя (в случае героев) или рядом с персонажем монстра (в случае властелина). Если количество повреждений становится равным или превышает Здоровье персонажа, это персонаж побежден (см. «Побежден» на стр. 15).

Пример: Аврик Прославленный атакует гоблина лучника в свой ход и выбрасывает три ♥ во время броска на атаку. Властелин совершает бросок на защиту гоблина лучника и выбрасывает два ♣. Так как два ♥ отменяются, гоблин лучник получает одно повреждение. Игрок властелин берет один жетон повреждения из запаса и помещает его рядом с персонажем гоблина лучника.

Примечание: Кубики защиты обычно отменяют повреждения только во время атаки. Если какое-либо умение вынуждает персонажа получить повреждения по какой-либо другой причине, этот персонаж не может бросить кубики защиты, чтобы отменить эти повреждения.

Ключевые слова типов атак

Некоторые возможности на картах указаны в виде ключевых слов, которые расшифровываются здесь.

Взрыв

При атаке со способностью Взрыв все клетки, соседние с клеткой цели, также становятся целью атаки. Атакующий совершает один бросок на атаку, и применяет его результат ко всем атакуемым персонажам, но каждый атакуемый персонаж совершает свой бросок на защиту. Дальности должно хватать только до клетки изначальной цели, и только она должна находиться на линии видимости атакующего. Атаки со способностью Взрыв влияют на вражеских и на дружественных персонажей, и каждый персонаж может быть подвержен атаке со способностью Взрыв только один раз за атаку.

Пробивание

Атака со способностью Пробивание игнорирует некоторое количество ♣, выброшенное защищаемым игроком (с помощью броска на защиту или с помощью других умений), равное рейтингу Прокола. Способность Прокол из разных источников складывается вместе, что означает, что атака с «Прокол 1» и «Прокол 2» игнорирует 3 ♣.

Досягаемость

Способность Досягаемость позволяет персонажу использовать атаку Ближнего боя на цели, находящиеся в двух клетках от него, а не только на соседние цели. Цель всё еще должна находиться на линии видимости.

ПОВРЕЖДЕНИЯ И ЗДОРОВЬЕ

Атаки, умения и умения могут наносить повреждения (♥) героям и монстрам. Общее количество повреждений может достигать значения **Здоровья** (указано в листе героя или карте монстра). Герой или монстр получивший такое количество повреждений считается побеждённым (см. «Побежден» на стр. 15). Любые повреждения превышающие значение Здоровья игнорируются.

УСТАЛОСТЬ И ВЫНОСЛИВОСТЬ

Герои по собственному желанию получают усталость (♣) чтобы использовать навыки или чтобы получить дополнительные очки движения. Получая усталость, игрок берет количество жетонов усталости, равное цене навыка, и помещает их на своём Листе героя. При использовании навыков или при движении герой может получать усталость до количества, равного его **Выносливости**. Если какая-либо другая ситуация в игре требует от героя получить усталость и при этом превысит значение Выносливости, то вместо этого он получает повреждения в количестве, равном излишкам усталости, которые он получил. Так как монстры не имеют значения Выносливости, то при получении усталости, они получают повреждения в этом же количестве.

Пример: Выносливость Томбла равна «5», ранее он уже получил четыре жетона усталости. Он хотел бы использовать умение «Незамеченный», но это использование этого умения стоит 2 усталости, что превысит значение Выносливости Томбла. Так что он не сможет использовать это умение. Позже Томбл попадает под эффект «Увядание» Лорда Мерика, который вынуждает Томбла получить две усталости. Он получает одну усталость и одно повреждение, так как вторая усталость превысила бы значение Выносливости.

ИСЦЕЛЕНИЕ И ПОВРЕЖДЕНИЙ И УСТАЛОСТИ

Когда герой получает повреждения или усталость, игрок герой берет соответствующее количество жетонов повреждений или усталости из запаса и помещает их на Лист героя. Если позже этот герой исцеляет повреждения или усталость, он сбрасывает соответствующее количество жетонов повреждений или усталости с Листа героя и возвращает их в запас.

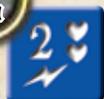
ПРИМЕР БОЯ



1. Объявление оружия и цели: Томбл решает выполнить действие атаки. Он выбирает экипированное оружие, которое является оружием *Дальнего боя*, как указывает иконка на карте. Так как это атака *Дальнего боя*, Томбл может выбрать целью любую клетку, находящуюся на его линии видимости (см. «Линия видимости» на стр. 12). Он решает, что целью его атаки будет Зомби вожак.

3. Проверка дальности: Так как это атака *Дальнего боя*, Томбл должен выбросить достаточное количество дальности, чтобы попасть в цель. Начиная с соседней клетки по своему выбору, Томбл считает клетки до цели. Его цель находится в трёх клетках от него. Затем он складывает выпавшую дальность, которая равна четырём. У Томбла хватает дальности, чтобы попасть в цель.

2



Пул Атаки

Пул Защиты



2. Бросок кубиков: После объявления оружия и цели Томбл создает свой пул атаки. Кубики, используемые для атаки, указаны на карте выбранного оружия. Властелин создает свой пул защиты. Так как зомби является вожаком, властелин использует нижнюю часть Карты монстра - часть вожаков. Оба игрока одновременно бросают кубики.

4



4. Использование всплесков силы: Теперь у Томбла есть шанс потратить выпавшие во время броска на атаку \blacklightning чтобы активировать любые свои умения. На его карте оружия есть две способности; « \blacklightning : +1 Дальность, +1 \heartsuit » и « \blacklightning : Оглушение.» Томбл выбросил 1 \blacklightning во время броска на атаку и решает использовать его на +1 \heartsuit эффект.

5



$$4 \heartsuit - 1 \shield = 3 \heartsuit$$

5. Нанесение повреждений: Теперь Томбл считает все выпавшие \heartsuit , в том числе все умения, которые добавляют \heartsuit к атаке. Томбл выбросил 3 \heartsuit во время броска на атаку и потратил 1 \blacklightning на активацию способности, которая даёт +1 \heartsuit к результату атаки, что в сумме даёт ему 4 \heartsuit . Властелин подсчитывает все выброшенные \shield . Он выбросил только 1 \shield который отменяет 1 \heartsuit . Зомби вожак получает 3 \heartsuit . Так как у него 6 Здоровья, он не побежден этой атакой. Властелин помещает 3 жетона повреждений рядом с персонажем зомби.

ПОБЕЖДЕН

Когда герой или монстр получает повреждения в количестве, равным или превышающем его Здоровье, он побежден. Если не указано иначе (в правилах приключения), то побежденный монстр убирается с карты и больше не считается находящимся в игре. Побежденный герой теряет сознание.

Потеря сознания

Когда герой побежден, он немедленно получает усталость до значения его Выносливости, повреждения до значения его Здоровья (если он побежден каким-либо другим способом), и контролирующий его игрок убирает персонажа с карты, заменяя его одним из своих жетонов героя. Игрок герой сбрасывает все Карты состояния, которые у него были, а игрок Властелин немедленно может вытянуть одну Карту Властелина. Герой не может использовать навыки или умения когда он без сознания, если только особо не указано обратное. Герои не могут получать усталость больше их параметра Выносливости и не могут получать повреждения больше их параметра Здоровья – даже если они без сознания. Герой без сознания не может получить Карты состояния, и невосприимчив ко всем атакам и большинству умений героев. Клетка, в которой находится потерявший сознание герой (представленный жетоном героя), считается пустой для остальных персонажей во время их движения. Другими словами любой персонаж может двигаться сквозь и заканчивать свое движение в этой клетке. Также герои без сознания не блокируют линию видимости. Если только герой без сознания не был оживлен другим героем, он сможет выполнить только одной действие в свой следующий ход, и это одно действие может быть только действие «Подняться» (см. «Подняться» на стр. 10).

Другие герои всё еще могут исцелять повреждения находящемуся без сознания герою с помощью навыков, эликсиров, а также они могут оживлять героя без сознания (см. «Оживление героев» на стр. 10).. Если упавший без сознания герой исцеляет хотя бы одно повреждение, он немедленно заменяет свой жетон героя персонажем и в свой следующий ход сможет выполнять действия как обычно.

Состояния

Некоторые умения и эффекты могут наложить на героев и монстров некие состояния, например Отравлен. Также некоторые атаки имеют возможности  связанные с состояниями (такими как Болен, Обездвижен, Отравлен и Оглушен). Если такая атака наносит хотя бы 1  (после броска на защиту), цель оказывается подвержена указанному состоянию.

Когда герой оказывается подвержен состоянию, контролирующий его игрок берет соответствующую Карту состояния и помещает ее рядом с Листом героя. Когда монстр оказывается подвержен состоянию, игрок властелин помещает жетон соответствующего состояния рядом с персонажем монстра, обращая за описанием состояния к правилам на Карте соответствующего состояния. Персонаж не может быть подвержен одному и тому же состоянию больше одного раза в один момент времени.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

: Сила это показатель силы персонажа, его стойкости и способности преодолевать физические трудности.

: Знания это показатель образованности персонажа, его жизненного опыта и умственных способностей.

: Сила Воли это показатель психологической устойчивости персонажа, его преданности и дисциплины.

: Внимательность это показатель ловкости персонажа, его бдительности и наблюдательности.

ГЕРОИ БЕЗ СОЗНАНИЯ

Несмотря на то, что монстры **не могут** выбирать целью или как-то влиять на потерявших сознание героев, игроки герои могут выбирать **только** их целью умений, позволяющих героям без сознания исцелить любое количество повреждений. Для этого исключения жетон героя без сознания считается героем, **даже если** другой персонаж занимает клетку, в которой находится герой без сознания.

ОБМЕН ВЕЩАМИ

Герои могут отдавать Карты вещей магазина, Карты артефактов и Карты поиска другим героям или получать их от других героев во время действия движения. В любой момент действия движения герой может обменяться любым количеством Карт вещей магазина, Карт артефактов или Карт поиска с соседним героем. Обмен вещами не требует дополнительных действий или траты очков движения. Герой по-прежнему должен дожидаться начала его следующего хода, чтобы экипировать полученные вещи. Герои не могут обмениваться Картами классов (в том числе стартовой экипировкой) друг с другом. Герой может отдать карту другому герою без получения чего-либо взамен; точно так же герой может получить карту, не отдавая ничего взамен.

ПЕРЕНОС ЖЕТОНОВ ОБЪЕКТОВ

Некоторые приключения позволяют героям или монстрам поднимать жетоны объектов. Персонаж может поднять жетон объекта, выполнив специальное действие и находясь на клетке с жетоном объекта или на соседней жетону клетке. Затем жетон объекта помещается на Лист героя (если его несет герой) или на подставку персонажа монстра (если его несет монстр). Пока персонаж несет жетон объекта, никто другой не может его подбирать. Персонаж может сбросить жетон объекта в соседней с ним клетке, совершив действие. Если персонаж, который нёс жетон, побежден, поместите жетон объекта в клетку с этим персонажем. Теперь этот жетон может подобрать другой персонаж.

ПОДВИГ

Каждый герой может совершить подвиг, указанный на Листе героя. Это сильные, **доступные один раз в столкновение умения**, которые позволяют игрокам героям совершить что-то особенное. Некоторые подвиги требуют выполнение действия и обозначены символом . После применения подвига игрок переворачивает Лист героя лицом вниз, чтобы отразить, что в этом столкновении подвиг уже совершен. В начале следующего столкновения герой переворачивает Лист героя лицом вверх, и подвиг снова будет доступен.

ПРОВЕРКА ХАРАКТЕРИСТИК

Очень часто во время игры героям придется пройти проверки характеристик. У всех героев есть четыре характеристики, указанные на Листе героя (см. «Разбор Листа героя» на стр. 7). Чтобы выполнить проверку игрок герой должен бросить **серый и чёрный кубики защиты**. Ему нужно выбросить количество  **равное или меньшее** значению проверяемой характеристики, чтобы **УСПЕШНО** пройти проверку. Иначе герой **ПРОВАЛИВАЕТ** проверку. Карта или умение, требующие проверки характеристик, описывает результат проверки в случае **УСПЕХА** или **ПРОВАЛА**.



У лейтенантов также есть значения характеристик, и они также проходят такие проверки. Однако монстры прислужники и монстры вожаки не имеют значений характеристик. Если монстры прислужники или монстры вожаки должны пройти проверку характеристик, они автоматически проваливают ее. Учтите, что карты и способности, которые упоминают кубик защиты, **не влияют** на броски на проверку характеристик, если не указано иначе.

КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Карты Властелина это разнообразные возможности Властелина, которые добавляют элемент неожиданности для героев. Колода Карт Властелина состоит из 15 базовых Карт Властелина. Если игроки используют режим Эпичная игра или режим кампании, Властелин может изменять свою колоду с помощью карт улучшений (см. «Использование очков опыта Властелином» на стр. 20)

В начале своего хода игрок Властелина тянет одну Карту Властелина. Он берет ее в руку, не показывая героям. Властелин не должен ничего платить, чтобы сыграть Карту Властелина. Также нет никакого ограничения на количество карт, которые властелин может сыграть в свой ход. На каждой карте указано, когда именно её можно сыграть. Две Карты Властелина с одним и тем же именем не могут быть сыграны на одну и ту же цель в ответ на одни и те же условия активации Карты Властелина. После выполнения всех действий и эффектов Карты Властелина поместите ее в сброс лицом вверх.

Пример: Во время своего хода игрок Властелина решает активировать группу монстров зомби. После того, как он передвинул одного из зомби, он играет на него «Бешенство», в котором указано «Сыграйте эту карту на монстра во время своего хода». Властелин не может сыграть еще одно «Бешенство» именно на этого зомби в этом ходу. Однако он может сыграть другую карту «Бешенство» на другого зомби в этом ходу.

В некоторых приключениях Властелин может сбросить Карты Властелина, чтобы активировать особые умения. Такие особые умения описаны в Книге Приключений.

У Властелина нет ограничения на количество карт в руке. Когда игрок властелин вытягивает последнюю карту из колоды, он просто перемешивает сброс и создает новую колоду.

МОНСТРЫ

Монстры это главное оружие Властелина в противостоянии с героями и инструмент для достижения его целей. У каждого типа монстров есть Карта монстра, связанная с этим типом. Монстры размещаются и активируются ГРУППАМИ. Размер группы монстров определяется количеством героев в игре. Каждая Карта монстра указывает количество монстров в группе, в зависимости от количества героев. **Все монстры одного типа считаются частью одной группы монстров.** Любой эффект, влияющий на группу монстров, влияет на каждого монстра в этой группе.

У каждого типа монстров в игре есть два варианта: прислужники и вожаки. Прислужники представлены бежевыми фигурками и являются обычными монстрами. Монстры вожаки представлены красными фигурками и являются более сильными существами. Карты монстров описывают и монстров прислужников, и монстров вожаков

Если игроки не играют в режим кампании или режим «Эпичная игра», они должны использовать Карты монстров Акта I.

БОЛЬШИЕ МОНСТРЫ

Некоторые монстры занимают больше одной клетки на карте. Такие монстры называются БОЛЬШИМИ МОНСТРАМИ. При передвижении большого монстра игрок властелин выбирает одну занимаемую этим монстром клетку, далее вычисление передвижения идёт от этой клетки, как если бы монстр занимал одну эту клетку. Когда монстр оканчивает (или прерывает) своё передвижение, игрок властелин помещает монстра так, чтобы одна из клеток, которую он займет, была той клеткой, где монстр окончил своё движение. Ориентация подставки фигурки монстра может быть изменена относительно изначальной ориентации, но, если монстр не может полностью поместиться на карте, значит, он не может закончить (или прервать) своё передвижение в этой клетке.



Считается, что монстр входит в ту клетку, в которой он закончил передвижение. Другими словами – большие монстры «сжимаются» во время движения до размера обычных монстров, затем «расширяются» снова в конце передвижения.

Когда большие монстры входят в клетку местности, эффект местности оказывает на них такое же влияние, как и на обычных монстров. Когда большие монстры заканчивают своё передвижение, а их подставки оказываются на клетках такой местности, по которой они не проходили, сверьтесь с правилами, описывающими эту местность, чтобы узнать какие, если какие-либо вообще, эффекты повлияют на большого монстра. Для примера движения большого монстра обратитесь к разделу «Движение большого монстра» на стр. 17.

РАЗБОР КАРТЫ МОНСТРА



Лицевая сторона

Оборот

- Параметры:** В верхней части карты указаны параметры (Скорость, Здоровье и Защита) монстра прислужника. В нижней части карты указана эта же информация для монстра вожака.
- Умения:** Все умения, которые есть у монстра. Умения монстров прислужников указаны в желтой секции сверху карты, а умения монстров вожаков указаны в красной секции внизу карты.
- Кубики:** Этот раздел указывает, какие кубики монстр использует во время атаки. Кубики монстра прислужника указаны сверху изображения, а кубики монстра вожака указаны под именем.
- Иконка типа атаки:** Эта иконка указывает тип атаки (*Ближний или Дальний бой*) монстра.
- Название монстра:** Указано название монстра.
- Иконка акта:** Эта иконка указывает Акт (I или II), в котором используется эта Карта монстра.
- Иконка особенностей:** Перечислены все особенности монстра.
- Правила умений:** Эта секция полностью описывает правила всех способностей монстра.
- Группа монстров:** В этом разделе указано ограничение на количество монстров в группе, зависящее от количества игроков (см. Книга приключений). Количество героев изображено серыми силуэтами. Желтая секция указывает количество монстров прислужников в группе, а оранжевая секция указывает количество монстров вожаков.



ДВИЖЕНИЕ БОЛЬШИХ МОНСТРОВ

1. Игрок властелин только что атаковал Вдову Тар'ху вожаком эттином. Затем он решает передвинуть эттина.
2. Скорость эттина равна «3», то есть игрок Властелин выбирает клетку, которую занимает эттин и от которой он начнёт отсчет, и отсчитывает от нее три клетки. Эттин освободил дорогу, теперь властелин может передвинуть Дракона Тени в клетку, соседнюю Тар'хе.
3. Скорость Дракона Тени также равна «3», то есть игрок Властелин отсчитывает три клетки от одной из клеток, которую занимает Дракон Тени, и так как эттин теперь находится в другом углу поля карты, Дракону Тени хватает свободных клеток, чтобы закончить своё передвижение в соседней с Вдовой Тар'хой клетке.

ЛЕЙТЕНАНТЫ

Лейтенанты это могущественные существа, контролируемые игроком Властелином. Книга Приключений указывает, какой, если какой-либо вообще, лейтенант используется, и описывает все особые правила, касающиеся лейтенанта в конкретном приключении. На карте лейтенанты представлены жетонами лейтенантов, но считаются монстрами для всех целей – в том числе активации, если не указано иначе. У лейтенантов есть характеристики, и они могут совершать их проверки, как и герои. Как и на Картах монстров, на Карте лейтенанта указаны кубики, которые он использует для защиты или атаки. Каждый лейтенант считается одной группой монстров.

КОМПАЬОНЫ

Некоторые способности героев и классовые умения дают героям существ помощников, которые называются КОМПАЬОНАМИ. На карте эти компаньоны представлены жетонами и не могут стать целью атаки или быть каким-либо образом ей подвержены (если не указано иначе, см. «Компаньоны, считающиеся персонажами» на стр. 18).

Игрок герой может активировать каждого компаньона, которым он управляет, **один единственный раз** во время своего хода (либо до, либо после совершения всех действий героя). Активация компаньона **не требует действия**, но она не может прервать какое-либо другое действие. Другими словами игрок герой, контролирующий компаньона, должен решить, активировать первым героя или компаньона. В любом случае, и герой, и компаньон могут быть активированы во время его хода. Будучи активированным, компаньон может выполнить действие движения, руководствуясь правилами для героев. Для передвижения компаньонов любая клетка с особой местностью (не препятствие) считается клеткой с водой.

Компаньон может выполнить другие дополнительные действия во время своей активации, указанные на Карте компаньона. Эти дополнительные действия, если не указано иначе, могут быть выполнены помимо действия движения и могут прервать действие движения таким же образом, как и в случае с героями. Если на Карте компаньона не указано ни одного дополнительного действия, значит всё, что компаньон может сделать в свой ход, это передвинуться на количество клеток равное или меньшее его Скорости. Обычно клетка, в которой находится компаньон, не блокирует линию видимости или движения, если не указано иначе на Карте компаньона. Любой персонаж может закончить своё передвижение в клетке с компаньоном. Также и компаньон может закончить своё передвижение в клетке с персонажем.



Жетон
Компаньона

РАЗБОР КАРТЫ ЛЕЙТЕНАНТА



Лицевая Сторона

Оборот

1. **Имя:** В этом разделе указано имя лейтенанта.
2. **Параметры:** В этой секции перечислены все параметры лейтенанта (Сила, Знания, Сила Воли и Внимательность).
3. **Умения:** В этом разделе указаны все умения, которые есть у лейтенанта.
4. **Характеристики:** В этом разделе указаны характеристики (Скорость, Здоровье и Защита) лейтенанта. Значения этих характеристик зависят от количества героев в игре (представленных в виде серых силуэтов).
5. **Иконка типа атаки:** Эта иконка указывает тип атаки (*Ближний или Дальний бой*) лейтенанта.
6. **Кубики:** Этот раздел указывает, какие кубики лейтенант использует во время атаки.
7. **Иконка акта:** Эта иконка указывает Акт (I или II), в котором используется эта Карта лейтенанта.
8. **Правила умений:** Эта секция описывает полные правила всех умений лейтенанта.

Компаньон, считающийся персонажем

Некоторые компаньоны, например Скелет, считаются персонажами (что указано на их Карте компаньона). Эти компаньоны блокируют линию видимости и передвижение, но считаются дружественными персонажами для героев. Они могут стать целью атаки монстра, умения героя и Карты Властелина, целью которой является герой. Как и в случае с монстрами, они автоматически проваливают проверку характеристики. В отличие от обычных компаньонов, на компаньонов, считающихся персонажами, действуют эффекты местности, по которым они передвигаются, и эффекты состояний. Если компаньон был побежден, уберите его маркер с карты.

МЕСТНОСТЬ

Некоторые клетки на карте имеют разноцветные границы, которые обозначают различные типы местности. Такие клетки оказывают влияние на процесс игры описанным ниже способом. Иногда цветные границы очерчивают несколько клеток. На все клетки, находящиеся внутри таких границ, действуют описанные ниже правила. Примеры визуального отображения местности указаны ниже. На многих полях карты есть иллюстрации, которые не влияют напрямую на игровой процесс. Все клетки поля карты, которые не находятся внутри цветных границ, считаются обычными клетками, несмотря на изображения на них.

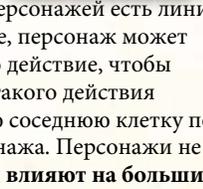
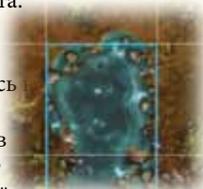
ПРЕпятствия

Клетки препятствия окружаются границей красного цвета. Такие клетки считаются заблокированными клетками; они блокируют передвижение и линию видимости.



ВОДА

Клетки воды окружаются границей синего цвета. Передвижение в клетку с водой стоит два очка движения (вместо обычной стоимости в одно очко движения). Любой персонаж, передвигаясь клетку воды, должен потратить два очка движения, иначе он не сможет передвинуться в эту клетку. Когда большой монстр заканчивает свое передвижение в клетке, соседней с клеткой воды, он может свободно расположить подставку в клетке воды без штрафа к движению.



ЯМА

Клетки ямы окружаются границей зеленого цвета. Когда персонаж передвигается на клетку ямы, он падает в нее, получает два повреждения и заканчивает своё действие движения. У персонажа в яме есть линия видимости только к соседним персонажам, и только у соседних персонажей есть линия видимости к персонажам в яме. Находясь в яме, персонаж может выполнить только одно действие – специально действие, чтобы выбраться из ямы. После выполнения одного такого действия поместите персонажа в ближайшую свободную соседнюю клетку по выбору игрока, контролирующего этого персонажа. Персонажи не могут перепрыгивать клетки ямы. **Клетки ямы влияют на больших монстров, только если они закончили своё передвижение и все клетки, которые они занимают, являются клетками ямы.**

ЛАВА

Клетки лавы окружаются границей желтого цвета. Персонаж, передвигающийся в клетку лавы, немедленно получает одно повреждение. Любой персонаж, который заканчивает свой ход в клетке с лавой, немедленно считается побежденным. Побежденные таким образом герои помещают свой жетон героя в ближайшую (от клетки, в которой они были побеждены) пустую клетку без лавы. Большой монстр считается немедленно побежденным, только если **все клетки, которые он занимает, являются клетками лавы.**

ПРИКЛЮЧЕНИЯ (КВЕСТЫ)

Книга Приключений содержит 20 уникальных приключений. Шестнадцать из этих приключений могут быть сыграно отдельно, каждое в отдельную игровую сессию. Особые приключения **Интерлюдия** и **Развязка** из Книги приключений могут быть сыграны только как часть кампании (см. «Правила кампании» на стр. 19) и не предусмотрены для игры отдельно от нее.

Каждое приключение имеет уникальную раскладку, а также специальные правила, влияющие только на это приключение. Большинство приключений состоит из нескольких частей, называемых **СТОЛКНОВЕНИЯМИ**. Каждое столкновение также имеет уникальную раскладку, специальные правила и цели. В Книге Приключений указаны цели для игроков героев и игрока властелина. Когда одна из сторон достигает своей цели, приключение немедленно переходит к следующему столкновению или заканчивается, если игралось уже последнее столкновение. Когда игроки переходят от одного столкновения к следующему, они выполняют следующие шаги:

- Герои сохраняют все полученные во время Столкновения I повреждения.
- Герои исцеляют всю полученную во время Столкновения I усталость.
- Герои сохраняют все полученные во время Столкновения I состояния.
- Все герои переворачивают свой Лист героя лицом вверх
- Сохраняются все Карты поиска; перевернутые карты остаются.
- Все герои без сознания могут бесплатно выполнить «Подняться».
- Властелин сохраняет текущий набор Карт Властелина в руке.
- Игроки разбирают карту Столкновения I и, ссылаясь на Книгу приключений, собирают карту Столкновения II.

Последнее столкновение приключения заканчивается, когда одна из сторон достигает победных условий.

ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

В игре для двух игроков игрок герой контролирует двух героев. Каждый герой выполняет свой ход отдельно от другого и считается отдельным героем, контролируемым другим игроком. Разница только в том, что решения за обоих героев принимает один игрок.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Есть несколько важных правил, которые игроки должны постоянно держать в уме во время игры в *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*. Это следующие правила:

- Правила многих приключений из Книги Приключений напрямую противоречат правилам игры, описанным в этой книге правил. Преимущество имеют правила из Книги Приключений. Более того, некоторые карты и умения напрямую противоречат правилам игры, описанным в этой Книге Правил и Книге Приключений. Преимущество имеют правила карт и способностей.
- Конфликтные ситуации, связанные с порядком разрешения эффектов, могут возникать тогда, когда два или более игроков хотят использовать способности, которые активируются одними и теми же условиями. В таких случаях текущий игрок (игрок, ход которого сейчас совершается) решает, в каком порядке отыгрываются эффекты и умения.
- Игроки не ограничены количеством жетонов повреждений, усталости и состояний, находящимся в комплекте игры. Если игрокам не хватает таких жетонов, они могут использовать монеты, бусины или любые другие адекватные замены.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

У игроков теперь есть базовые представления процесса игры в *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*, и они могут начать играть. Следующий раздел содержит продвинутые правила, например режимы Эпическая игра и правила кампании.

ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

Это опциональное правило для игроков, которые хотят получить доступ к высокоуровневым Картам классов, Картам вещей магазина и Картам властелина, без игры в режиме кампании. При использовании такой опции все игроки должны договориться об **УРОВНЕ СИЛЫ** (перечислены ниже) после выбора приключения. Для правил использования очков опыта см. «Использование очков опыта» на стр. 20.

Базовый уровень: Используйте обычную подготовку к приключению.

Продвинутый уровень: Каждый герой получает 3 очка опыта на Карты классов и 150 золота на Карты вещей магазина Акта I (по выбору героев они могут делиться золотом друг с другом). Властелин получает 4 очка опыта на Карты властелина.

Экспертный уровень: Каждый герой получает 6 очков опыта на Карты классов и 250 золота на Карты вещей магазина Акта I и Акта II (по выбору героев они могут делиться золотом друг с другом). Властелин получает 8 очков опыта на Карты властелина. Властелин использует Карты монстров и Карты лейтенантов Акта II.

ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Этот раздел описывает правила для игры в кампанию – серию приключений.

ОБЗОР КАМПАНИИ

Два владения – Ринн и Картридж находятся на окраине Терринота, вдали от Свободных городов. Барон Грейгори часто принимал своего друга и союзника, барона Захарета, у себя в столичном городе Архинн. За прошедшие годы два барона часто помогали друг другу в военное и мирное время. Но теперь оба владения в опасности. Монстры бродят по лесам и горам, передвигаясь уже не бесцельно, а с невиданной ранее согласованностью. Появляется новый Властелин, злой и опасный противник, остающийся в тени и управляющий происходящими событиями, ведущими к исполнению его плана. Если не остановить Властелина, Ринн и Картридж падут под натиском тьмы, а скоро и Террилот последует за ними. К счастью небольшая группа героев направляется в Архинн.

Descent: Journeys in the Dark Second Edition в режиме кампании играется в несколько игровых сессий. Кампания описывает путешествие небольшой группы героев, которая противостоит злобному властелину на протяжении нескольких приключений. После каждого приключения герои и властелин получают награды (такие как навыки, вещи, Карты Властелина, артефакты), в соответствии с тем, достигли они своих целей или нет. Эти награды могут помочь им в будущих приключениях. Кампания играется на протяжении двух Актов и оканчивается яркой и волнующей развязкой, где определяется окончательный победитель! Это базовое издание *Descent: Journeys in the Dark Second Edition* включает в себя кампанию «Руна Тени», подробности которой описаны в Книге Приключений. Целая кампания «Руна Тени» включает в себя девять различных приключений и займет приблизительно 20 часов игры.

НАЧАЛО НОВОЙ КАМПАНИИ

Чтобы начать новую кампанию, игроки должны распределить роли. Один из игроков берет на себя роль Властелина. Остальные игроки берут на себя роли героев. Этот процесс идентичен описанному в разделе «Подготовка» на стр. 4, с небольшими исключениями, указанными здесь. Важно помнить, что выбор, которые сделают игроки, остается таким на протяжении всей кампании. Убедитесь, что все игроки довольны своим выбором, так как выбор героев и классов тоже выполняется только во время начала новой кампании. Если игроки не могут договориться о выборе ролей, распределите роли случайным образом.

Новая кампания начинается на Базовом уровне. У героев есть только стартовые навыки и стартовая экипировка их класса, а у Властелина есть только базовые Карты Властелина. Заметьте, что во время шага подготовки «Выберите навыки» герои не возвращают Колоду класса в коробку. Каждый игрок герой должен положить Колоду класса лицом вниз рядом с собой; по мере продвижения героев по кампании, он продолжит добавлять навыки в свою колоду.

Колода вещей магазина

В начале новой кампании разделите Колоду вещей магазина на две части: Акта I и Акта II. Уберите колоду Акта II обратно в коробку. Она не понадобится до тех пор, пока кампания не перейдет к Акту II (см. «Акт II» на стр. 22).

Монстры и лейтенанты

В начале новой кампании разделите Карты монстров и Карты лейтенантов на две части: Акта I и Акта II. Уберите колоды Акта II обратно в коробку. Она не понадобится до тех пор, пока кампания не перейдет к Акту II (см. «Акт II» на стр. 22).

Карта кампании

На последней странице Книги Приключений нарисована карта района, в котором происходит действие кампании. Каждое местоположение приключения отмечено на карте и связано дорогами, которые предстоит пройти героям. У каждой дороги есть иконка, которая указывает, какой тип событий может произойти во время путешествия по ней (см. «Путешествие» на стр. 22).

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КАМПАНИИ

После выбора ролей, героев и классов игроки готовят первое приключение – «Первая кровь» из Книги Приключений. Вступительное приключение короткое, достаточно простое, и является идеальным способом обучить игре новых игроков. Первое приключение и следующие за ним приключения играют одинаково с небольшими исключениями. Однако после каждого приключения игроки получают награды, которые они могут потратить на изменения своего героя или колоды.

ОКОНЧАНИЕ ИГРОВОЙ СЕССИИ

Так как кампания занимает 20 часов, ее стоит играть на протяжении нескольких игровых сессий. Когда подходит время закончить игровую сессию, игрокам следует записать всю важную информацию на Листе кампании (см. «Запись информации и хранение» на стр. 21). Хороший момент для окончания игровой сессии – сразу после шага кампании «Посещение магазина» (см. «Фазы кампании» на стр. 20).

ФАЗА КАМПАНИИ

После каждого приключения кампании начинается Фаза кампании, во время которой игроки принимают решения, как улучшить своих героев и подготовиться к следующему приключению. Важно отметить, что большинство приключений содержат два столкновения, и эта Фаза не начнется, пока приключение не закончится целиком. Во время этой фазы все игроки могут тратить очки опыта, чтобы расширить свои возможности. Также герои могут посетить магазин в Архинне, чтобы приобрести новую экипировку. Следующие шаги выполняются во время каждой Фазы кампании.

- 1. Получение золота от Карт поиска:** Запишите суммарное количество золота со всех Карт поиска, которые получили герои во время приключения, на Листе кампании (даже если Карта поиска была использована во время приключения). Затем **верните все Карты поиска в колоду.** Предполагается, что герои продали в Архинне только что найденные сокровища.
- 2. Отдых:** Все герои полностью исцеляются. Властелин смешивает свою колоду и сброс в одну колоду. Все Состояния сбрасываются, длительные эффекты заканчиваются, карта разбирается, а приключение окончательно завершается.
- 3. Получение наград:** Властелин и Герои получают по 1 очку опыта, независимо от того, кто победил в приключении (как указано в Книге Приключений). Отметьте это на Листе кампании. Победитель в приключении получает дополнительные награды, указанные в Книге Приключений.
- 4. Использование очков опыта:** Игроки могут тратить любое количество очков опыта, которые они заработали к этому моменту. Очки опыта тратятся на новые навыки для героев и новые Карты Властелина для Властелина.
- 5. Посещение магазина:** Герои могут потратить любое количество имеющегося золота на покупку новых Карт вещей магазина (см. «Посещение магазина» на стр. 20).
- 6. Выбор следующего приключения:** Победитель приключения выбирает следующее приключение из доступных (см. «Выбор следующего приключения» на стр. 21).
- 7. Подготовка приключения:** Игроки начинают подготовку к следующему приключению, следуя стандартным шагам подготовки к приключению. Игрок Властелин должен не забыть перемешать Колоду Властелина, включая в неё все только что приобретенные карты, перед тем как вытащить карты в руку.
- 8. Путешествие:** Герои путешествуют к местоположению следующего приключения, а затем играют уже его (см. «Путешествие» на стр. 22).

Использование очков опыта

По мере прохождения приключений герои зарабатывают очки опыта (ОП), которые показывают, чему герои смогли обучиться во время их путешествий. Накапливая очки опыта, герои становятся более сильными и получают доступ к новым (более сильным) навыкам. Тёмные силы властелина также растут с опытом, он изобретает смертельные заклинания и разрабатывает опасные трюки и ловушки.

Каждый игрок получает одно очко опыта в конце каждого приключения, как описано в шаге «Получение наград». Во время Фазы кампании каждый игрок может потратить очки опыта на улучшения. Этот процесс различается для игроков героев и игроков властелина. Очки не переносятся с одного героя на другого – игроки не могут собрать все очки опыта у одного героя и приобрести для него дорогое умение.

Использование очков опыта: Герои

Герой может потратить очки опыта, чтобы приобрести новый навык из своей Колоды класса. Его первый навык из этого колоды, базовый навык это класса, всегда бесплатен. Остальные навыки имеют стоимость в очках опыта, указанную на Карте класса в иконке опыта в верхнем правом углу. Когда герой приобретает новый навык, он вычитает количество очков опыта (указанное на Карте класса) из общей суммы своих очков опыта, отмечает это на Листе кампании и помещает сумленную Kartu класса рядом с Листом героя. После этого он может использовать этот навык во всех будущих приключениях на протяжении текущей кампании.

Игрокам не обязательно использовать все (если использовать вообще) очки опыта во время Фазы кампании. Они могут отложить очки опыта, чтобы, например, приобрести более дорогой навык во время следующей Фазы кампании. Герой может приобретать любое количество навыков во время этой фазы, если ему хватает очков опыта.

Использование очков опыта: Властелин

Как и герои, Властелин может тратить очки опыта на приобретение новых умений. В случае Властелина, он может приобретать новые Карты Властелина. После приобретения новая карта добавляется в его колоду, а Властелин отмечает на Листе кампании сколько очков опыта он потратил. Неприобретённые карты возвращаются в коробку, чтобы избежать путаницы между ними и текущей колодой Властелина.

Существует три различных класса улучшенных Карт Властелина: Военачальник, Диверсант и Маг. В рамках каждого класса существует три уровня карт, доступных властелину (например, «Военачальник 1» или «Маг 3»). Карты уровня 1 стоят одно очко опыта, уровня 2 – два очка опыта, уровня 3 – три очка опыта. Карты уровня 1 всегда доступны Властелину для приобретения. Чтобы приобрести карту уровня 2, у Властелина уже должно быть как минимум две карты уровня 1 **этого класса** в колоде. Чтобы приобрести карту уровня 3 какого-либо класса, у Властелина должно быть три карты этого класса (любая комбинация карт уровней 1 и 2). В отличие от героев, Властелин может приобретать карты разных классов. Универсальные карты всегда доступны для приобретения.

Властелину не обязательно использовать все (или использовать вообще) очки опыта во время Фазы кампании. Он может сохранить очки опыта, чтобы использовать их во время следующей Фазы кампании. Игрок властелин может приобретать любое количество Карт Властелина во время этой фазы, если ему хватает очков опыта. Перед началом каждого приключения (но не столкновения) Властелин может временно убрать некоторое количество карт из колоды в поисках победной стратегии. Это делается втайне, то есть игроки герои не должны знать, какие карты были убраны. Властелин должен оставить в колоде как минимум 15 Карт властелина. Все убранные карты откладываются в сторону на время приключения. После окончания приключения верните все отложенные карты в колоду Карт Властелина.

Посещение магазина

Помимо опыта, есть еще один способ увеличить свои возможности – золото. Герои зарабатывают золото с помощью Карт поиска во время приключений, а также как часть награды в некоторых приключениях. Герои делят золото между собой, то есть у них есть общий запас золота, из которого они могут приобретать экипировку; игроки герои могут распределить экипировку между героями так, как они хотят. Героям не обязательно использовать всё золото во время Фазы кампании. Они могут отложить его, чтобы использовать во время следующей Фазы кампании

После каждого приключения герои посещают магазин в Архине, чтобы проверить, что есть на прилавках в этот раз. Перемешайте Карты вещей магазина и откройте **одну Карту вещи магазина за каждого героя плюс одну дополнительную карту** (см. «Разбор Карты вещи магазина» на стр. 11). Колода магазина определяется текущим актом. Карты Акта I используются до тех пор, пока игроки не завершат Интерлюдия, после которой они начинают использовать карты Акта II (см. «Акт II» на стр. 22). Игроки герои могут приобрести столько вещей, сколько они захотят и смогут себе позволить (или ни одной, если они не могут себе позволить или не хотят покупать ни одну карту из открытых). Карты вещей магазина, которые были приобретены, добавляются к картам героя. Затем игроки герои отмечают потраченное золото на Листе кампании. После посещения магазина замешайте неприобретенные открытые карты обратно в Колоду магазина.

Пример: Эндрю, Бет, Колин и Дафна – игроки герои. Во время Фазы кампании они посещают магазин. Они перемешивают колоду Карт вещей магазина Акта I и открывают пять вещей: Кожаный доспех, Пращу, Железный топор, Железное копьё и Талисман удачи. Совместно они решают купить Железный топор (за 100 золота), Кожаный доспех (за 75 золота) и Талисман удачи (за 100 золота). Они вычитают 275 золота из общего запаса, указанного на Листе кампании, забирают себе купленные карты и распределяют их между героями.

Продажа карт вещей

Во время посещения магазина герои могут продать Карты вещей магазина обратно в магазин. Герои получают половину каждой отдельной проданной обратно вещи, округляя вниз до ближайших 25 монет. Стартовая экипировка может быть продана обратно за 25 золота каждая.

Проданная Карта вещи магазина замешивается обратно в соответствующую колоду. Верните проданную Стартовую экипировку в коробку – она больше не будет использована в этой кампании. Герои не могут продавать в магазин артефакты.

Обмен вещами

Во время Фазы кампании герои могут свободно обмениваться своими Картами вещей магазина между собой. Они могут делать это в любой момент времени до начала следующего приключения, кроме шага Путешествие.

Примечание: Герои не могут обмениваться стартовой экипировкой. Однако они могут продать ее, как описано выше.

Выбор следующего приключения

После использования очков опыта и посещения магазина игроки могут выбрать следующее приключение. В большинстве случаев победитель предыдущего приключения будет выбирать следующее приключение из доступных (см. «Запись информации и хранение» на стр. 21). Приключения поделены на приключения Акта I и приключения Акта II, и игроки должны выбрать приключение в рамках текущего Акта. Одна кампания состоит из 9 следующих приключений:

- Вступление
- Три приключения Акта I
- Интерлюдия
- Три приключения Акта II
- Развязка

ЗАПИСЬ ИНФОРМАЦИИ И ХРАНЕНИЕ



Журнал приключения «Руна Тени»

В комплект игры включен блокнот с Листами кампании, на которых вы сможете отмечать результаты игры в кампанию «Руна тени». Когда игроки завершают приключения, они отмечают победителя каждого приключения на Листе кампании в Журнале приключений. Все приключения Акта I связаны с определенными приключениями Акта II, и победитель приключения Акта I определяет, какое из приключений Акта II будет доступно игрокам во время Акта II кампании. Приключение Акта II в **левой** части Журнала приключений доступно, если герои **победили** в соответствующем приключении Акта I. Приключение Акта II в **правой** части Журнала приключений доступно, **если властелин победил** в соответствующем приключении Акта I. Если какое-то приключение Акта I не было сыграно во время кампании, то при выборе соответствующего ему приключения Акта II, считается, **что в нём победил властелин**.

Пример: Журнал приключений выше показывает кампанию на стадии Акта II. Игрок властелин выбирает приключение во время Фазы кампании. Так как герои победили в приключении «Жирный Гоблин» во время Акта I, приключение «Тайник Монстров» доступно для выбора во время Акта II. Приключение «Ледяная Башня» не доступно во время Акта II. Приключения Интерлюдия и Развязки определяются количеством побед героев и властелина во время Актов I и II (см. «Интерлюдия» и «Развязка» на стр. 22). Между игровыми сессиями игрокам стоит использовать полиэтиленовые пакетики, чтобы упорядочено хранить компоненты игры. Хранение в таком виде поможет игрокам легче вспомнить, какие именно карты сейчас в игре и какие карты были приобретены героями или властелином.

После выбора приключения оно подготавливается и играется по правилам, описанным в Книге Приключений. Затем следует еще одна Фаза кампании, после которой игроки выбирают следующее приключение.

В кампании «Руна Тени» в два раза больше приключений Акта II, чем приключений Акта I. Доступность одного из двух приключений Акта II определяется тем, кто именно был победителем в соответствующем приключении Акта I (см. «Запись информации и хранение»). Важно отметить, что при определении доступности приключений Акта II, **любые приключения Акта I, в которых герои не участвовали, считаются закончившимися победой Властелина**.

Путешествие

Герои должны добраться до новых локаций, чтобы начать приключение. Все путешествия выполняются, сверяясь с картой кампании, находящейся на последней странице Книги приключений. После выбора и подготовки к новому приключению игроки выполняют шаг путешествия. **Герои всегда начинают путешествие из Архинна** и должны пройти полный путь до местоположения Приключения, указанного на карте кампании. После завершения приключения, герои не спеша, соблюдая осторожность, возвращаются в Архинн, поэтому шага путешествия не требуется. До начала путешествия игрок Властелин может изменить свою колоду. Затем он вытягивает стартовую руку Карт Властелина - одну карту за каждого героя. Эти карты не играют во время шага путешествия, но на них могут повлиять разные события. Эти Карты Властелина и есть стартовая рука Карт Властелина в предстоящем приключении, то есть Властелин не тянет других карт на старте приключения. Каждое местоположение приключения отмечено на карте и связано дорогами с иконками путешествий. Путешествуя по дороге, игроки должны остановиться у каждой иконки путешествий. За каждую иконку путешествий, на которой остановились герои, игрок Властелин тянет одну Карту путешествия. Он находит на ней соответствующую иконку и зачитывает произошедшее событие. Если рядом с иконкой, которая совпадает с иконкой на Карте кампании, нет события, то карта сбрасывается, а герои продолжают путешествие. Если рядом с иконкой, которая совпадает с иконкой на Карте кампании, есть событие, герои сперва должны разрешить это событие, прежде чем продолжать движение. Некоторые события требуют от героев сделать выбор. Выбор должен быть сделан совместно всеми игроками героями. Все повреждения, усталость или состояния, которые получают герои от событий, переносятся в приключение. *Пример: Герои путешествуют к приключению «Замок Дэйрион». Первая иконка на их пути это иконка дороги. Игрок Властелин тянет одну Карту путешествия и читает событие, соответствующее иконке дороги. После завершения события, карта сбрасывается и вытягивается следующая Карта путешествия. Взглянув на карту кампании, игроки видят, что следующая иконка на их пути опять иконка дороги. Властелин читает и разыгрывает эффекты события, соответствующего иконке дороги. После завершения второго события герои достигают конечной цели пути, и шаг путешествия заканчивается.*

АРТЕФАКТЫ

Артефакты это особый тип вещей, которые уникальны для одной кампании. Артефакты следуют обычным правилам для вещей, кроме тех моментов, которые описаны ниже. Артефакты не являются вещами магазина и не могут быть куплены или проданы; их можно получить только как награду или специальным правилом в приключении.

Карты артефактов двусторонние, на каждой стороне своя версия артефакта; одна из них это артефакт для героев, другая – артефакт для Властелина. Если артефактом владеют герои, он размещается стороной героев вверх и работает как Карта вещи магазина. Если артефактом владеет Властелин, то он размещается стороной Властелина вверх.

Версией артефакта Властелина могут пользоваться лейтенанты, и это единственный способ для Властелина использовать способности артефакта. Если у Властелина нет лейтенантов в конкретном приключении, или если он решает оставить артефакт (см. ниже), то он не получает никаких плюсов от него. Каждый лейтенант может нести только один артефакт.

Во время шага подготовки к приключению Властелин выбирает, какой именно (если какой-либо вообще) артефакт будет у его лейтенантов в этом приключении. Поместите карту выбранного артефакта рядом с Картой лейтенанта. Если Властелин не отдал артефакт ни одному лейтенанту, Властелин кладёт его карту рядом с колодой Карт Властелина, а его способности игнорируются на протяжении всего приключения. Если лейтенант, владеющий артефактом, побежден во время приключения, способности этого артефакта игнорируются на оставшееся время приключения, но Властелин сохраняет артефакт у себя.

ИНТЕРЛЮДИЯ

Интерлюдия это особое приключение, которая отмечает переход от Акта I к Акту II. Сама интерлюдия считается приключением Акта I. После завершения трёх приключений Акта I, следующим приключением должна быть выбрана Интерлюдия. Существует две различных Интерлюдии. Если герои победили хотя бы в двух приключениях Акта I (не включая Вступление), тогда игроки должны выбрать приключение «Тайник Руны Тени» в качестве Интерлюдии. Если Властелин победил хотя бы в двух приключениях Акта I, тогда игроки должны выбрать приключение «Явление Властелина» в качестве Интерлюдии. Сверьтесь с Книгой Приключений для более подробных инструкций. Интерлюдия считается обычным приключением и играет как любое другое приключение, кроме тех моментов, которые описаны ниже и в Книге Приключений. Некоторые Интерлюдии включают только одно столкновение, а не два, как обычно.

АКТ II

После завершения Интерлюдии кампания переходит к Акту II. Теперь игроки могут выбирать только доступные приключения Акта II и готовиться к Развязке.

Сразу после окончания Интерлюдии проделайте следующие шаги:

1. Верните Карты монстров и Карты лейтенантов Акта I в коробку и достаньте из нее Карты монстров и Карты лейтенантов Акта II. Теперь монстры и лейтенанты используют характеристики Акта II.
2. У героев есть возможность посетить магазин и приобрести любую Карту вещи магазина Акта I. Откройте оставшиеся в колоде Карты вещей магазина Акта I. Игроки герои могут приобрести любое количество этих карт, которое они могут себе позволить.
3. Верните все неприобретенные Карты вещей магазина Акта I в коробку и достаньте из нее Карты вещей магазина Акта II. Начиная этого момента, используйте именно эти карты. Карты вещей магазина Акта I, которые уже находятся у героев, остаются у них. Любые Карты вещей магазина Акта I, которые герои продадут во время Акта II, возвращаются в коробку.

После завершения трёх приключений Акта II наступает время Развязки. Игроки выполняют одну Фазу кампании, а затем герои отправляются к последнему приключению, чтобы определить окончательного победителя кампании!

РАЗВЯЗКА

Кампания заканчивается захватывающим приключением, называемым Развязкой. Это приключение играет после завершения трёх приключений Акта II. Как и в случае с Интерлюдией, существует две различных Развязки.

Если герои победили хотя бы в двух приключениях Акта II, тогда игроки должны выбрать приключение «Освобождение Грайворна» в качестве Развязки.

Если Властелин победил хотя бы в двух приключениях Акта II, тогда игроки должны выбрать приключение «Человек, который хотел стать Королем» в качестве Развязки.

Обратите особое внимание на подготовку к Развязке; часто она требует от игроков свериться с результатами всех завершённых приключений Акта II, а также свериться с некоторыми статусами, которые влияют на всю кампанию (например, наличие или отсутствие у игроков артефакта), а не только исход конкретного приключения. Во время этапа подготовки к Развязке любые приключения Акта II, в которых герои не участвовали, считаются закончившимися победой Властелина.

Во время Фазы кампании перед Развязкой героям и Властелину стоит потратить все очки опыта и золота, которые у них есть. Другой возможности сделать это у них не будет!

Победитель Развязки становится победителем всей кампании!

ИНДЕКС

Архетипы Героев	4	Повреждения и Здоровье	13	Разбор листа героя	7
Атака	9	Подготовка	4	Соседние клетки	10
Движение	8	Общая подготовка	4	Состояния	15
Игра для двух игроков	18	Подготовка властелина	5	Схватка	12
Игровой процесс	7	Подготовка героев	5	1. Объявление оружия и цели	12
Победа в игре	8	Схема подготовки	6	2. Бросок кубиков	12
Порядок хода властелина	8	Подняться	10	3. Проверка дальности	12
Порядок хода героев	7	Поиск	10	4. Использование всплесков	13
Использование умений	9	Правила кампании	19	5. Нанесение повреждений	13
Исцеление повреждений	13	Акт II	22	Пример боя	14
Карты властелина	16	Артефакты	22	Усталость и выносливость	13
Ключевые слова типов атак	13	Запись информации	21	Фаза Кампании	20
Компаньоны	17	Интерлюдия	22	Выбор следующего приключения	21
Кубики	11	Окончание игровой сессии	19	Использование очков опыта	20
Лейтенанты	17	Развязка	22	Посещение магазина	20
Линия видимости	12	Приключения (Квесты)	18	Путешествие	22
Местность	18	Пример движения	9	Ход властелина в деталях	10
Монстры	16	Проверка характеристик	15	Ход героя в деталях	8
Большие монстры	16	Продвинутые правила	19	Экипировка	11
Движение больших монстров	17	Пустые клетки	9	Эпическая игра	19
Навыки	15	Разбор карты вещей магазина	11		
Оживление героев	10	Разбор карты класса	8		
Отдых	9	Разбор карты лейтенанта	17		
Открытые и закрытые двери	10	Разбор карты монстра	16		
Побежден	15	Разбор карты поиска	10		
Потеря сознания	15				

СОЗДАТЕЛИ

Game Design: Adam Sadler and Corey Konieczka with Daniel Lovat Clark

Game Design for *Descent: Journeys in the Dark First Edition*: Kevin Wilson

Producer: Adam Sadler

Creative Content Development: Daniel Lovat Clark, Brady Sadler, and Andrew Meredith

Editing and Proofreading: Steven Kimball, Scott Lewis, Mark Pollard, Brady Sadler, and Sarah Sadler

Graphic Design: Dallas Mehlhoff with Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby, WiL Springer, and Adam Taubenheim

Cover Art: Alex Aparin

Map Tile Art: Henning Ludvigsen

Interior Art: Devon Cady-Lee, Sylvain Deceaux, Tod Gelle, Charlene Le Scantff, Allison Theus, and Sandara Tang

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson with Kyle Hough

Production Management: Laura Creighton and Eric Knight

Executive Game Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Alan Alexander, Brad Andres, Justin Ankeney, Tanner Bain, Jaffer Batica, Andrew Bausan, Deb Beck, Andy Blakemore, Pedar Brown, Ryan Cruz, Dana Childress, Kat Clark, Jeannine Duncan, Andrew Fischer, Michaela Fischer, David Gagner, Chris Gerber, Jared Gilbert, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Eric Hanson, Eric Harshbarger, Dave Hensley, Mark Herscher, Jesse Hickie, Michael Hollingsworth, Heath Hopkins, Sally Hopper, Chris Hosch, Kyle Hough, Ben Hutching, Thom Jackson, Stephen Kalmas, Jeff Koenig, Rob Kouba, Alex Langer, Andrew Liberko, Lukas Litzinger, Martin Lux, Mike Marcotte, Mack Martin, Tom Mason, Chris Mayfield, Jason McCord, Nicholas Mendez, Timo Meyer, Dan Millard, Becky Millard, Brian Mola, Raimund Ruppel, Jay Paul, Mark Pollard, Thaad Powell, Amanda Rasinski, Zoë Robinson, Matt Running, Sarah Sadler, Johnathon Sanders, Christoph Schnorpfeil, Brian Schomburg, Christopher Seefeld, Robert Shirah, Doug Simon, Dan Slotman, William Stephens, Charlie Stephenson, Sam Stewart, Mark Tanis, Adam Taubenheim, Aubrey Tauer, Dominic Tauer, Mason Thornberg, Jenna Thomlinson, Matthew Troxel, John Van Geest, Zach Wageman, Ross Watson, Christian Williams, Lynell Williams, Tim Williamson, Nik Wilson, Amanda Yackel, Steven Yackel

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Descent: Journeys in the Dark*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Правка и Вёрстка: Олег «Карбо» Фирсов, Павел «SitCom» Синельников.

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ВЕБ-САЙТ

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

ПЕРЕВОД ВЗЯТ С САЙТА

HTTP://DESCENT.OFFGAMERRU

ПОДГОТОВКА

1. Выберите приключение
2. Соберите карту
3. Выберите роли
4. Подготовьте жетоны
5. Подготовьте Колоды поиска и Карты состояния

ПОДГОТОВКА ГЕРОЕВ

1. Возьмите Карты активации и жетоны героев
2. Выберите героев
3. Выберите классы
4. Выберите навыки
5. Поместите героев

ПОДГОТОВКА ВЛАСТЕЛИНА

1. Выберите монстров
2. Выполните подготовку приключения
3. Соберите Колоду властелина
4. Вытяните Карты властелина

АТАКА

1. Объявите оружие и цель
2. Бросьте кубики
3. Проверьте дальность
4. Используйте всплески силы
5. Нанесите повреждения

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА АТАКИ

Взрыв: при атаке со способностью Взрыв все клетки, соседние с клеткой цели, также становятся целью атаки. Атакующий совершает один бросок на атаку, и применяют его результат ко всем атакуемым персонажам, но каждый атакуемый персонаж совершает свой бросок на защиту.

Пробивание: атака со способностью Пробивание игнорирует некоторое количество , выброшенное защищающимся игроком (с помощью броска на защиту или с помощью других способностей), равное рейтингу Пробивания.

Достигаемость: позволяет персонажу использовать атаку *Ближнего боя* на цели, находящиеся в двух клетках от него, а не только на соседние цели. Цель всё еще должна находиться на линии видимости.

СОСТОЯНИЯ

Любая атака со способностью  и Ядом, Обездвиживанием, Ядом или Оглушением подчиняется следующим правилам: Если атака нанесла хотя бы 1  (после броска на защиту), цель получает указанное состояние.

ФАЗА КОМПАНИИ

После каждого приключения в кампании игроки выполняют следующие шаги:

1. Получите золото от Карт поиска
2. Отдых
3. Получите награды
4. Используйте очки опыта
5. Посетите магазин
6. Выберите следующее приключение
7. Подготовьте следующее приключение
8. Путешествие

КОМПАНИЯ

Компания состоит из следующих частей:

- Вступление
- Три приключения Акта I
- Интерлюдия
- Три приключения Акта II
- Развязка

