# SANCTUM

## ФИЛИП НЕДУК САНКТУМ



*Если верить легендам, в стародавние времена эти земли были вотчиной Мальгазара, Повелителя Демонов. Земля кишела его адскими приспешниками, и все, что бы ни делали люди, они обращали в прах и пепел.*

*Но затем на разоренные ими руины пришли великие герои. Огнем и мечом они прокладывали себе путь через полчища демонов, пока не дошли до самого Мальгазара. И благодаря их смелости, удаче и волшебной силе Повелитель Демонов был повержен и запечатан в нефритовом саркофаге.*

*Новые владыки этих земель отстроили на месте легендарной битвы город — великий памятник, под которым погребен бессмертный саркофаг. И назвали они этот город Санктумом — вечной гаванью мира на земле.*

**обучающее видео**

**cge.as/stv**

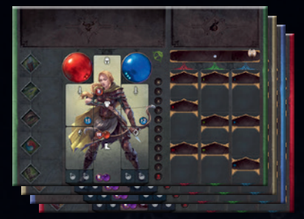
# КОМПОНЕНТЫ



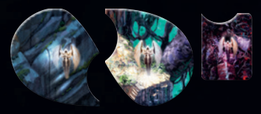
3 двухсторонних планшета актов



6 карт начальных бонусов



4 планшета игроков



3 тайла божественного вмешательства



18 двухсторонних жетонов зелий



4 памятки игроков



1 планшет достижений



28+ красных маркеров выносливости



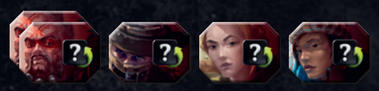
4 фигурки героев



12 жетонов достижений



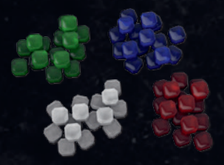
28+ синих маркеров энергии



5 жетонов ярости



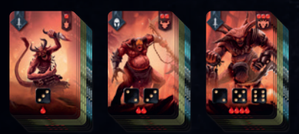
1 планшет адских полчищ



84 разноцветных кристалла



4 маркера здоровья



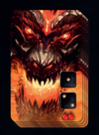
84 карты демонов, в общей сложности 3 колоды (и 84 предмета на обратной стороне этих карт)



24 кубика



12 тайлов навыков



33 карты Повелителя Демонов



18 карт гнева



28+ маркеров урона



24 карты навыков



*Много, много лет спустя, когда кошмары прошлого остались лишь в легендах, а история нефритового саркофага изгладилась из памяти, на престол Санктума взошел новый король, не отличавшийся ни умом, ни силой воли. Страна его была велика и богата, но он жаждал еще большей власти — и ему привиделось, что он обретет ее глубоко под городом. Денно и нощно шли раскопки по приказу безумца. Не пощадили ни высокие здания, ни широкие улицы.*

*И наконец его видение стало реальностью: безумный король нашел источник могущества, запечатанный в толще земли. Не в силах больше ждать, он сломал печать саркофага своими собственными руками.*

*Так был открыт нефритовый саркофаг. И никто не знает, где теперь Санктуму искать спасителей.*

# СУТЬ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки в роли героев должны освободить город Санктум, пробившись через адские полчища и сразив самого Повелителя Демонов. Хотя герои и сражаются ради общей цели, они соревнуются между собой в силе, сноровке и доблести.

Игроки ходят по очереди. В свой ход каждый игрок может **продвинуться** дальше, **сразиться** с преследующими его демонами или **отдохнуть** и восстановить силы. Демоны будут вставать у вас на пути с каждым шагом к цели. Сражаясь с ними и побеждая, вы станете сильнее и найдете мощные волшебные предметы. Отдыхая, вы сможете снарядиться перед новыми битвами и восстановить силы, чтобы продолжить путь.

Игра делится на несколько актов. Демоны будут становиться сильнее с каждым новым актом, но и награда за победу над ними будет становиться более весомой. В V-м акте вашим героям предстоит взобраться на стены Санктума, захваченного демонами, и первый из них, кто одолеет его адских защитников, сможет бросить вызов самому Повелителю Демонов. Чтобы одолеть его, героям предстоит действовать сообща, а победа или поражение в этой решающей битве определит исход игры!

# ЧЕТВЕРО ГЕРОЕВ



## *Охотница*

Когда адские полчища выплеснулись на землю, от ее родного Вечновесья остался только отравленный пепел. Она оплакивала свою родину так долго, что боги услышали это и даровали ей силу охотницы — теперь она жаждет отомстить за свой край, который однажды не смогла уберечь.



## *Изгнанник*

Когда один из стражей королевского дворца осмелился осудить власть короля Юриха, последовавшее за этим наказание было жестоким. Бывшего стража заставили принять яд, но, неведомо как, тот выжил. Однако предательская отрава до сих пор причиняет ему страшные мучения, и он жаждет найти лекарство среди руин Санктума.



## *Палач*

Он был рожден в племени сказителей, хранящих древние легенды и передающих их из поколения в поколение. Зная, что время пришло, его сородичи с младенчества обучали его искусству боя — и теперь герой отправился на борьбу со злом, как и было предначертано судьбой.



## *Танцовщица*

Десять лет назад старшая сестра короля Юриха бежала из города, чтобы скрыться от посланных за ней убийц. Она нашла приют в школе боевых танцоров — и теперь, обученная их искусству, решила вернуться, чтобы отстоять город и престол.



*«Бывшее прежде будет вновь. Я знаю не понаслышке, смелые спасители Санктума, какие опасности стоят у вас на пути. Но не страшитесь их, ибо я буду на вашей стороне до самого конца».*

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## 1 Планшет адских полчищ

Здесь ждут своего часа полчища демонов, терзающих королевство.

### *Колоды демонов*

Переверните все карты демонов предметами вниз и демонами вверх и распределите их на три колоды в соответствии со значками в правом верхнем углу карт, не сортируя по цвету. В одной колоде должны быть только карты демонов любого цвета с одним символом кубика, во второй — с двумя, и в еще одной — с тремя. Рассортировав демонов, перемешайте каждую колоду и поместите их на планшет адских полчищ.

## 2 Планшеты актов

Игра поделена на несколько актов, для каждого из которых предусмотрен свой планшет. Чем меньше игроков, тем короче будет история.

- Для 4 игроков: все шесть актов по порядку.
- Для 3 игроков: III-й акт пропускается.
- Для 2 игроков: II-й и IV-й акты пропускаются.

При подготовке к игре выложите на стол только два первых планшета.









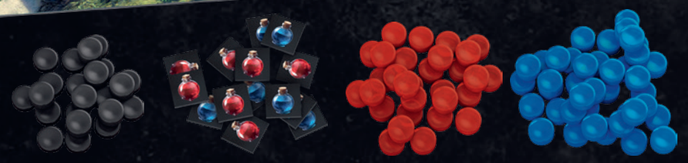




## Расположение планшетов на столе

Каждый игрок получает свой планшет игрока. Разместите их рядом с основными планшетами — например, так, как указано на рисунке ниже. Подробнее о планшетах игроков рассказано далее в правилах.





*Маркеры урона* *Зелья* *Выносливость* *Энергия*

Поместите их так, чтобы все игроки могли дотянуться.



### *Кубики*

В комплекте игры идут кубики с золотыми и серебряными точками. При подготовке к партии используйте кубики с золотыми точками, если не указано иное. О том, где будут нужны кубики с серебряными точками, рассказано далее в правилах.

## 3 Планшет достижений



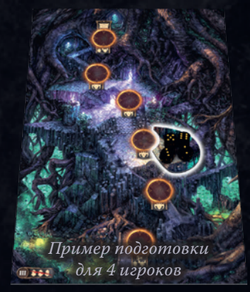
### *Жетоны достижений*

Переверните жетоны достижений лицевой стороной вниз, перемешайте их и случайным образом разложите 11 жетонов на свободные ячейки на планшете достижений. Верните оставшийся жетон достижения в коробку.

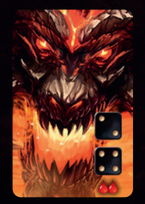
**Для 2 игроков:** вам понадобится на три жетона достижений меньше. Переверните планшет достижений, бросьте три кубика — по одному на каждый горизонтальный ряд планшета — и поместите их в соответствующие результату броска ячейки. Затем случайным образом разложите 8 жетонов достижений в незанятые ячейки, уберите кубики с планшета и верните оставшиеся 4 жетона достижений в коробку.

*Пример подготовки для 2 игроков*





*Пример подготовки для 4 игроков*





Эти карты понадобятся только в самом конце игры: пока что отложите их в сторону.

## 4 Тайлы божественного вмешательства

В игре есть 3 тайла божественного вмешательства, но вам понадобятся только два из них. Эти тайлы дают всем игрокам по дополнительному кубику.

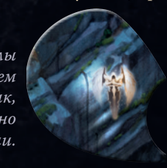
**Тайл для V-го акта используется всегда.** Поместите его на планшет достижений и положите на этот тайл по одному кубику за каждого игрока.

**Для 2 игроков:** выложите на стол планшеты I-го и III-го актов (II-й пропускается, поэтому верните тайл для II-го акта в коробку). Поместите тайл божественного вмешательства для III-го акта на его планшет, затем положите на него два кубика.

**Для 3 игроков:** выложите на стол планшеты I-го и II-го актов (верните тайл для III-го акта в коробку). Поместите тайл божественного вмешательства для II-го акта на его планшет и положите на него 3 кубика.

**Для 4 игроков:** выложите на стол планшеты I-го и II-го актов. Отдельно заранее подготовьте планшет III-го акта: поместите на него тайл божественного вмешательства для III-го акта и положите на тайл 4 кубика (верните тайл для II-го акта в коробку).

*Разложите тайлы и карты на своем планшете так, как указано на иллюстрации.*



*Для II-го акта*



*Для III-го акта*



*Для V-го акта*



*«Отныне эти дары принадлежат вам. Используйте их с умом. Если удача будет на вашей стороне, мы встретимся вновь — у стен Санктума».*

# ВАШ ПЛАНШЕТ ИГРОКА

## Распределение планшетов

Каждый герой в «Санктуме» обладает своим уникальным набором навыков: мы настоятельно рекомендуем игрокам попробовать сыграть за каждого из них. Вы можете распределить героев между собой любым удобным для вас образом, однако, по нашему опыту, лучше всего распределить героев между собой случайно.

1. Возьмите фигурку героя, соответствующего вашему планшету игрока.
2. Поместите жетон ярости на свой планшет активной стороной вверх (как на иллюстрации).
3. Поместите в свой резерв выносливости красные маркеры — по одному за каждый указанный там пылающий символ выносливости.
4. Поместите в свой резерв энергии синие маркеры — по одному за каждый указанный там пылающий символ энергии.
5. Возьмите маркер здоровья и поместите его на верхнее деление вашей шкалы здоровья.
6. Вы начинаете игру с двумя кубиками: поместите их перед собой рядом с планшетом игрока.
7. Возьмите еще один (третий) кубик и поместите его на символ ангела в своем резерве кристаллов. Он пока что не считается «вашим», но в ходе игры у вас будет возможность добавить его к имеющимся у вас кубикам.
8. Поместите 1 белый кристалл на этот кубик в своем резерве кристаллов.
9. Разложите тайлы и карты навыков на таблице навыков.
10. Раздайте каждому игроку по одному кубику с серебряными точками. Поместите его на тайл своего навыка с символом кубика: кубик с серебряными точками можно использовать только в том случае, если соответствующий навык станет доступен.




## Выносливость и энергия

Красные маркеры выносливости можно помещать на красные ячейки способностей, чтобы активировать их и избегать повреждений. Синие маркеры энергии можно помещать на синие ячейки способностей, чтобы точнее попадать в демонов. Фиолетовый цвет — это смешение красного и синего, поэтому фиолетовые ячейки способностей можно активировать как маркерами выносливости, так и маркерами энергии.



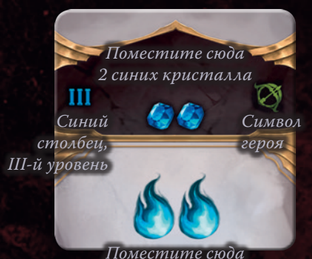

## Ячейка предмета

*В эту ячейку предмета можно поместить один шлем.*



*Способность*

## Подготовка навыков




## 9 Ваша таблица навыков

В таблице навыков заключена уникальность вашего героя.

I. Возьмите 9 навыков вашего персонажа (это могут быть как тайлы, так и карты).

II. Поместите их на таблицу навыков согласно римским цифрам на картах и тайлах: сверху вниз по порядку (т.е. карты и тайлы с номером I вверху), красные — в левый столбец, зеленые — в средний, синие — в правый.

III. Поместите на каждый навык кристаллы соответствующих цветов согласно символам кристаллов, указанным на них.

IV. На некоторых навыках есть символы выносливости и/или энергии: поместите на такие карты/тайлы соответствующее количество красных и/или синих маркеров.

## Начальные бонусы

Случайным образом определите игрока, который будет ходить первым. Далее очередность хода передается по часовой стрелке.

Затем перемешайте зелья и карты начальных бонусов и случайным образом раздайте их каждому игроку согласно таблице ниже.

| | 1-й игрок | 2-й игрок | 3-й игрок | 4-й игрок |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Если вы получили зелье, подбросьте его жетон в воздух, как монету, и поместите в одну из ваших ячеек зелий выпавшей стороной вверх (красной или синей).

Сверьтесь с картами начального бонуса, которые вы получили. Переместите один (любой) кристалл с навыка, указанного на каждой карте, на один уровень выше в соответствующем столбце таблицы навыков.




*Пример: получив эту карту начального бонуса, вы можете переместить один синий кристалл с синего навыка III-го уровня на синий навык II-го уровня.*

# ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Право хода передается по часовой стрелке. В свой ход вы обязаны выполнить одно из трех действий.

**Продвинуться – Сразиться – Отдохнуть**

Одна игровая партия состоит из нескольких актов, в ходе которых персонажи путешествуют и становятся сильнее и опытнее. Как только один из персонажей подходит к стенам Санктума, начинается V-й акт, непохожий на предыдущее путешествие. Затем герои взбираются на стены города, и начинается VI-й акт — столкновение с самим Повелителем Демонов. Игрок, сохранивший к концу игры наибольшее количество здоровья, побеждает.

# НАЧАЛО ИГРЫ

## Уровень сложности

В «Санктум» можно играть на разных уровнях сложности. Если вы уже проходили игру раньше, рекомендуем вам перед началом партии настроить уровень сложности под себя. Если же это ваша первая игра, начните ее на нормальном уровне. Уровень сложности влияет на ход игры только в VI-м акте.

## Ваше первое действие

*В начале игры вашим первым действием должно быть продвижение*

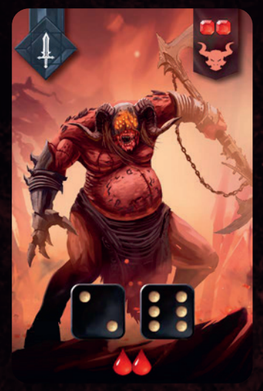
Первый игрок выставляет свою фигурку на первое поле планшета I-го акта, после чего выполняет остальные шаги, описанные далее в правилах для действия «продвинуться». Когда первый игрок выполнил все шаги для своего действия, наступает ход следующего игрока, который, как и первый игрок, ДОЛЖЕН продвинуться первым действием, поместив фигурку своего героя перед фигуркой первого игрока, и так далее. Пример первого хода можно найти на стр. 11.

Затем, начиная с вашего следующего хода, вы можете выбрать другое действие.

## Структура карты демона

*Уничтожив этого демона, вы получите зеленый шлем.*





*Два красных кристалла на карте — за победу над этим демоном вы получите 2 уровня. Символ на карте показывает, из какой колоды этот демон (все демоны II-го уровня лежат в одной колоде).*

*Кубики на карте — это здоровье демона. Чтобы уничтожить его, вам нужно попасть по нему дважды.*

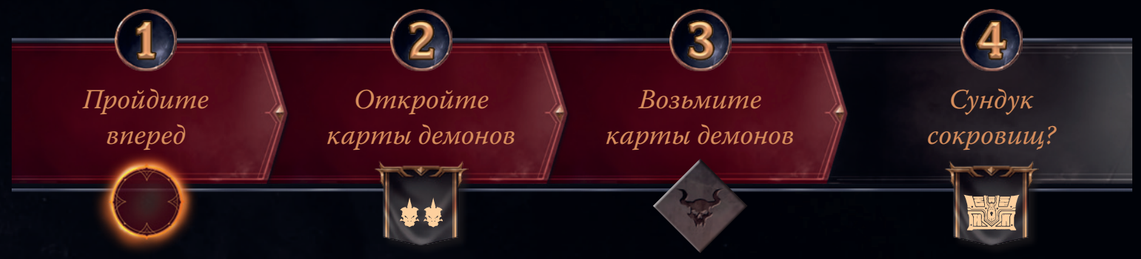
*Капли крови на карте — это урон, который демон будет наносить вам, пока вы его не победите.*



# ПРОДВИНУТЬСЯ

*«Мальгазар призвал демонов из Трех преисподних. Гнусные пепельные твари из пылающей Преисподней проклятых, костлявые кошмары из ледяной Преисподней мертвых, несущие чуму твари из Преисподней зверей — все они заполонили землю, повинуясь зову Повелителя».*

С каждым продвижением вы приближаетесь к финальному сражению и встречаете полчища демонов, которых предстоит одолеть. Выполните следующие действия в указанном порядке.




## 1 Пройдите вперед

Если перед вами на планшете нет других игроков, передвиньте фигурку своего персонажа на одну ячейку вперед. В противном случае передвиньте ее в ячейку перед игроком, прошедшим дальше всего. После перемещения вы всегда оказываетесь впереди всех игроков вне зависимости от того, насколько вы отставали до этого.





## 2 Откройте карты демонов

Поместите новые карты демонов на планшет текущего акта согласно символам в ячейке, в которую вы продвинулись.




Игрок, который первым перешел на следующий планшет, размещает на нем 5 групп демонов. В одной группе может быть как один, так и несколько демонов.



Игроки, продвигающиеся по этому планшету в дальнейшем, будут выкладывать на него по одной новой группе демонов — это может быть как один, так и два демона (согласно символам на поле).

*Символы демонов*



*I-й уровень* *II-й уровень* *III-й уровень*

## 3 Возьмите карты демонов

Выберите одну из пяти доступных вам групп демонов и поместите все карты из нее в вашу зону битвы. Если в группе два демона, вы обязаны взять обоих, а если он только один, вы не можете взять дополнительных демонов в этот ход.

Демоны, оказавшиеся в вашей зоне битвы, неотступно преследуют вас. Чтобы избавиться от преследователей, вам нужно будет **сразиться** с ними.



## 4 Сундук сокровищ?



В конце планшета акта вас ждет сундук сокровищ. Вы найдете его, оказавшись после продвижения в последней ячейке планшета.

В сундуке спрятано множество предметов, и каждый герой может что-нибудь из него взять. Переверните все оставшиеся карты демонов на планшете стороной с предметом вверх.

Затем все игроки (начиная с вас и далее в порядке нахождения на текущем планшете) берут из сундука по одному предмету на выбор и помещают его в свой заплечный мешок.

Каждый игрок может взять себе только один предмет, даже если карта этого предмета была ранее «частью» группы из двух демонов. Вы не получаете уровни за предметы, найденные в сундуке сокровищ. Помните, что вам нужно будет **отдохнуть**, чтобы воспользоваться новыми предметами!

Уберите в коробку все оставшиеся карты с планшета. Затем поместите на стол следующий планшет акта согласно правилам, если это еще не было сделано.

## Следующий планшет

Выкладывайте планшеты по очереди в зависимости от того, сколько игроков собралось за столом.

**Для 4 игроков:** все планшеты актов — от I-го до VI-го.

**Для 3 игроков:** пропустите III-й акт (т.е. после II-го акта перейдите сразу к IV-му акту).

**Для 2 игроков:** пропустите II-й и IV-й акты (т.е. после I-го акта перейдите к III-му, а затем к V-му).



На каждом планшете есть символы, которые указывают, при каком количестве игроков они не должны использоваться.

Когда все игроки продвинулись на планшет нового акта, вы можете убрать планшет предыдущего в коробку, переместить новый планшет назад и заранее поместить перед ним планшет следующего акта. Если какой-либо игрок отстает более чем на один акт, вы можете временно переставить его фигурку на планшет адских полчищ (т.к. герои всегда продвигаются на самое первое место вне зависимости от отставания).

## Божественное вмешательство



*Для 3 игроков*



*Для 2 или 4 игроков*

При игре вчетвером, когда вы разместите на столе планшет III-го акта, поместите на него жетон божественного вмешательства рядом с ячейкой, подходящей по иллюстрации. При игре вдвоем или втроем в ходе подготовки к игре поместите жетон божественного вмешательства рядом с соответствующей ячейкой. Затем положите на жетон божественного вмешательства кубики из коробки — по одному за каждого игрока.

Когда любой игрок продвигается на поле с жетоном божественного вмешательства, **все игроки получают по дополнительному кубику.** Эти кубики можно использовать в битвах в течение всей оставшейся партии. Затем верните использованный жетон божественного вмешательства в коробку.



*«На пути им повстречался странно одетый человек — одинокий странник в диких землях, кишащих демонами. Они удивились, как он смог выжить: он ответил, что ему была дарована сила. Когда же они захотели узнать больше об этой силе, он передал ее им… И исчез без следа».*



## Пример первого хода




*Аня играет за Охотницу: ей выпало право ходить первой. Она продвигается (у нее нет выбора — это ее первый ход) и ставит свою фигурку на первую ячейку планшета I-го акта. Затем (согласно символам на занятой ячейке) она выкладывает на планшет 5 групп по 2 демона.*

*Теперь ей нужно выбрать, кого из демонов взять себе в преследователи. Это ее первая игра, и она не знает, как быть; но она знает, что группу с красным и синим демонами лучше не брать, потому что у них одинаковые числа на картах. В итоге она берет другую группу — синего и зеленого демонов. (Это тоже не идеальный выбор: каждый из этих демонов после уничтожения превратится в шлем, судя по символам на их картах, а голова под шлем только одна.)*

*Выбрав группу демонов, Аня помещает их в свою зону битвы (над портретом персонажа). На этом ее ход заканчивается.*






*Лена ходит второй. Так как это ее первый ход, она может только продвинуться. Лена ставит фигурку своего героя на следующую по счету ячейку на планшете акта.*

*Затем (согласно символам в ее ячейке) она выкладывает на планшет акта еще одну пару демонов.*

*После этого она должна выбрать, каких демонов взять себе. Она обязана взять одну группу (взять одного демона из одной группы и другого — из другой группы нельзя). Выбрав группу демонов, она помещает их в свою зону битвы и передает право хода следующему игроку по часовой стрелке.*

*Все игроки делают по одному ходу (обязательно продвигаясь первым делом), пока право хода снова не перейдет к Ане. Это ее второй ход за игру, поэтому она может свободно выбирать, что делать — продвинуться еще или **сразиться** с преследующими ее демонами! Кроме того, она может отдохнуть, но сначала лучше кого-то победить.*

***Совет:** многие начинающие игроки решают сражаться на своем втором ходу. Но не забывайте, что вы можете продвинуться еще дальше, чтобы «собрать» побольше демонов. Если в вашей зоне битвы есть демоны с разными символами кубиков, вам будет гораздо легче победить кого-то из них.*



# СРАЗИТЬСЯ

*«Когда-то ты был изгнан из Санктума, но теперь тебе предстоит вернуться туда героем».*

Когда вы сражаетесь, вы сталкиваетесь с преследующими вас демонами лицом к лицу, чтобы уничтожить их и получить в награду уровни и полезные предметы. Во время сражения выполните следующие этапы в указанном порядке.




## *Ваше первое сражение*

Когда вы решите сразиться в первый раз, вам не понадобятся зелья, поэтому перейдите сразу к этапу броска (этап 2).

Когда вы объясняете игру новичкам, советуем не рассказывать им про зелья, пока их первое сражение не завершится.

## Способности

Ваши способности помогут вам сразить демонов и заблокировать их атаки. В основном способности встречаются на предметах — тем не менее несколько способностей доступны вам уже в начале игры (на незанятых ячейках снаряжения). У каждой способности есть одна или две ячейки, которые могут быть красными, синими или фиолетовыми.

Чтобы использовать способность, переместите в ее ячейки необходимое количество маркеров выносливости и/или энергии. Красные ячейки можно закрыть только фишками выносливости, а синие — только фишками энергии. Фиолетовые ячейки универсальны: их можно закрыть как фишками выносливости, так и фишками энергии.



*Для этой способности нужна 1 ед. выносливости.*




*Для этой способности нужна 1 ед. энергии.*




*Для этой способности нужна 1 ед. выносливости или энергии.*



*Для этой способности нужно 2 ед. выносливости.*



*Для этой способности нужно 2 ед. выносливости или энергии или по 1 ед. выносливости и энергии.*



*Для этой способности нужна 1 ед. выносливости и еще один маркер (выносливости или энергии).*

## 1 Выпейте зелья





Игроки получают зелья либо в начале игры, либо отдыхая. Перед сражением игроки могут воспользоваться зельями, чтобы восстановить выносливость и/или энергию, потраченную в предыдущих битвах.

Перед броском вы можете сбросить (вернуть в общий резерв) один или несколько жетонов зелий. За каждое сброшенное красное зелье вы восстанавливаете 1 ед. выносливости; за каждое сброшенное синее зелье — 1 ед. энергии. Чтобы восстановить выносливость или энергию, передвиньте маркер нужного цвета с ячейки способности в ваш резерв: теперь этот маркер можно снова использовать в сражении.

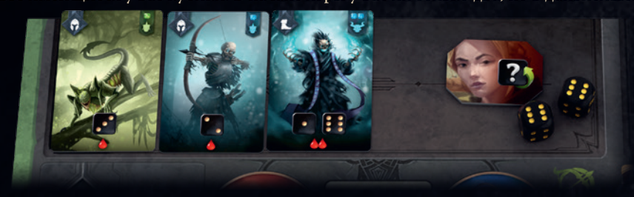


Вы можете использовать зелье, чтобы вернуть один маркер со способности, требующей два маркера, — однако эту способность нельзя будет использовать, пока все маркеры на ней не будут восстановлены.

***Совет:*** не экономьте зелья! Они дают вам заметное преимущество в сражениях. А во время отдыха вы всегда сможете получить еще. Не забывайте, что место в вашей сумке для зелий ограничено — экономя зелья, вы фактически тратите их впустую!

## 2 Бросьте кубики

Бросьте имеющиеся у вас кубики. В начале игры у вас их только два, но в дальнейшем можно будет получить еще.





## 3 Атакуйте



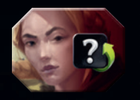
Бросая кубики, старайтесь выбросить числа, соответствующие символам кубиков на картах демонов в вашей зоне битвы. Каждое выброшенное число — это успешное попадание.

Пример: чтобы расправиться с этим демоном, нужно попасть в него дважды, выбросив 1 и 6. Когда вы закроете оба символа кубиков на карте демона, он будет уничтожен. Уничтожив демона, вы получите предмет и уровни за победу.

Если вам повезет, вы сможете выбросить все нужные числа сразу! В противном случае вы сможете воспользоваться вашими способностями, чтобы поменять числа на брошенных кубиках на нужные.




Пример: вы можете переместить 1 маркер энергии на эту способность, чтобы изменить значение одного из брошенных кубиков на 1 пункт. Обратите внимание, что способности не могут поднять значение на кубике выше 6 или опустить ниже 1. Вы можете использовать несколько способностей подряд на одном и том же кубике.



Кроме того, вы можете воспользоваться **яростью**. Жетон ярости, лежащий этой стороной вверх, считается активным. Вы можете перевернуть ваш активный жетон ярости, чтобы выставить любое значение на одном из своих кубиков. Неактивный жетон ярости использовать нельзя.

### *Кубики и попадания*

Затем выставьте ваши кубики на символы на картах демонов с соответствующими числами. Чтобы засчитать попадание и нанести урон цели, число на кубике должно совпадать с числом на символе! Каждый кубик можно выставить только на один символ.



Если после этапа атаки у вас остался хотя бы один невыставленный кубик и хотя бы один из преследовавших вас демонов не был уничтожен, вы восстанавливаете ярость. В этом случае переверните ваш жетон ярости активной стороной вверх: вы сможете использовать ярость в следующем сражении. (Если ваш жетон ярости уже лежит активной стороной вверх, ничего не происходит. Возможно, его стоило использовать.)

## 4 Блокируйте

Если на карте демона закрыты все символы кубиков, он считается уничтоженным. Уничтоженные демоны безвредны.



Если же в вашей зоне битвы остались неуничтоженные демоны, каждый из них наносит вам ответный урон, указанный внизу карты демона.

Вы можете заблокировать получаемый урон, использовав одну или несколько способностей с символами щита. Каждый символ щита на способности блокирует 1 ед. урона. Если вы собрали достаточно символов щита, чтобы заблокировать весь урон, вы не получаете повреждений в этом сражении.



Иногда у способности, блокирующей урон, есть две ячейки: вы обязаны закрыть все ячейки способности за один ход, чтобы использовать ее. Маркеры должны соответствовать цвету ячейки (см. «Способности» на предыдущей странице).



Если у вас остался незаблокированный урон, вы получаете 1 повреждение за каждую единицу урона. Передвиньте маркер на вашей шкале здоровья на одно деление вниз за каждое полученное повреждение. Раны практически невозможно вылечить: кроме того, чем ниже ваше здоровье, тем хуже будет ваш результат в конце игры — поэтому старайтесь избегать повреждений любой ценой.

Если ваше здоровье опускается до нуля, ваш персонаж погибает (положите его фигурку на бок), а вы выходите из игры. Впрочем, только самые неосторожные герои рискуют погибнуть, не дожив до VI-го акта.

## 5 Получите уровни и предметы

Получите уровни за каждого демона, побежденного вами в этом ходу, — по 1 уровню за каждый уровень демона.



Символ(ы) кристаллов на карте демона — это его уровни. За каждый уровень уничтоженного демона передвиньте 1 кристалл соответствующего цвета на вашей таблице навыков на 1 уровень вверх. Кристаллы, которые вы передвигаете, должны совпадать по цвету с символами кристаллов на карте демона — при этом белые кристаллы совпадают с уровнями любого цвета. Пример: уничтожив этого демона, вы можете передвинуть вверх 1 зеленый кристалл или 1 белый кристалл на таблице навыков.



Уничтожив этого демона, вы должны передвинуть 2 синих или белых кристалла вверх по таблице навыков. Вы также можете передвинуть один кристалл дважды. **Подробнее — на стр. 15.**



Получив уровни за уничтоженного демона, переверните его карту другой стороной вверх. На обороте каждой карты демона находится предмет: положите его в ваш заплечный мешок. В вашем заплечном мешке может быть сколько угодно предметов. Вы можете снаряжать ими вашего героя, только когда **отдыхаете**.

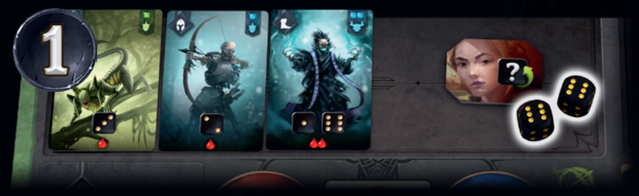
Не переворачивайте карты уничтоженных демонов, пока не получите все уровни с каждой конкретной карты — так вам будет легче отследить, какие уровни еще не получены.



Неуничтоженные демоны остаются в вашей зоне битвы. Если вы выставили на карту неуничтоженного демона один или несколько кубиков, замените выставленные кубики маркерами урона. Повреждения остаются на демоне, пока он не будет уничтожен. Вам остается только добить демона, закрыв кубиками оставшиеся символы на его карте.

## 6 Проверьте достижения

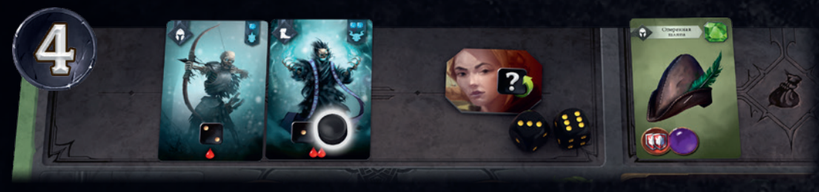
Подробнее про достижения говорится на стр. 18.










# Пример сражения

1 *Аня использовала свои первые два хода, чтобы продвинуться, и ее преследуют три демона. На третьем ходу она решает сразиться.*

*Она сражается в первый раз, поэтому зелья ей пока ни к чему. У нее есть два кубика: она бросает их, и ей выпадает 6 и 6.*



2 *Один из кубиков, на котором выпало 6, можно выставить на карту демона 2-го уровня, но второй выставить уже некуда. Аня решает воспользоваться способностями, чтобы гарантировать попадание.*




*Она помещает по 1 маркеру энергии из своего резерва на две способности. Благодаря этим способностям она меняет значение на кубике — с 6 на 3.*



3 *Аня выставляет кубики на символы на картах демонов согласно выпавшим на них числам. Один из трех демонов уничтожен, но два других демона нападают на нее. В сумме она получает 3 ед. урона.*



*Аня тратит 2 ед. выносливости из своего резерва на эту способность, чтобы получить 2 щита и заблокировать 2 ед. урона.*

*Однако Аня не может заблокировать третью единицу урона, поэтому она получает одно повреждение и передвигает маркер на своей шкале здоровья на 1 деление вниз.*

4 *Так как Аня уничтожила демона 1-го уровня, она получает один уровень. Уничтоженный демон зеленого цвета, поэтому она передвигает 1 зеленый кристалл на уровень вверх по своей таблице навыков (хотя вместо этого она могла бы передвинуть 1 белый кристалл). Затем Аня переворачивает карту демона стороной с предметом вверх и кладет ее в свой заплечный мешок. Проделав все это, Аня собирает свои кубики и заменяет кубик на карте неуничтоженного демона на черный маркер урона: чтобы добить этого демона, осталось только выбросить число на незакрытом символе на карте!*

**Совет:** ход Ани, описанный в примере выше, не обязательно идеален. Ей не повезло с броском, но она могла воспользоваться яростью, чтобы изменить значение на втором кубике и сразу же уничтожить демона 2-го уровня, не тратя энергию. Если бы она это сделала, она получила бы всего 2 ед. урона (которые легче заблокировать), а также сразу 2 уровня и заметно более мощный предмет.



# Таблица навыков

## *Получение уровней*



В конце сражения за каждого уничтоженного демона вы получаете уровни. Получая уровни, вы перемещаете кристаллы по картам и тайлам на таблице навыков к ее верхней части, где располагается резерв кристаллов.

За каждый символ кристалла на карте уничтоженного демона вы можете переместить один кристалл на один шаг вверх по таблице в том же столбце — с навыка III-го уровня на навык II-го уровня, с навыка II-го уровня на I-й уровень или с I-го уровня в свой резерв кристаллов. Набирая уровни, вы сможете со временем разблокировать новые навыки и кристаллы для предметов.

Получая уровни, вы можете перемещать только кристаллы, соответствующие цвету символов на карте демона (красные, синие или зеленые). Белые кристаллы соответствуют любому цвету, поэтому вы всегда можете переместить белый кристалл вверх.



**Внимание:** получая уровни, вы не можете перемещать маркеры выносливости или энергии по таблице навыков. Если вы хотите добавить эти маркеры в ваш резерв, вам нужно разблокировать навык, на котором они находятся.

## *Высвобождение кристаллов*

Когда вы перемещаете кристалл в свой резерв кристаллов над таблицей навыков (над навыками I-го уровня), он высвобождается. Высвобожденные кристаллы в вашем резерве нужны, чтобы снарядить персонажа предметами, когда вы отдыхаете.

## *Разблокирование навыков*

Когда вы снимаете с карты или тайла на таблице навыков последний оставшийся кристалл, этот навык оказывается разблокирован: снимите его с таблицы навыков. Если это карта, переверните ее и поместите на соответствующее место на планшете персонажа; если это тайл, добавьте лежащие на нем маркеры в свои резервы, переверните тайл лицом вниз и положите рядом с планшетом игрока так, чтобы с ним можно было свериться позднее (например, чтобы проверить общее количество доступных вам маркеров).




Подробнее про навыки вы можете прочесть в следующем разделе правил. Навыки можно разблокировать в произвольном порядке — так, например, вы можете в самом начале игры переместить все кристаллы с навыка III-го уровня на II-й уровень и разблокировать его раньше навыка I-го уровня. Однако не забывайте, что после этого навык II-го уровня будет гораздо сложнее получить — ведь на нем накопится много кристаллов!

Таблица навыков всегда состоит из трех столбцов по три уровня в каждом. Вне зависимости от того, разблокирован навык или нет, вы должны учитывать это при перемещении кристаллов. Так, если вы уже разблокировали навык II-го уровня, когда вы сдвигаете кристаллы вверх с навыка III-го уровня в том же столбце, вы все равно должны помещать их в опустевшую ячейку II-го уровня.

Кристаллы всегда нужно перемещать по одному, даже если вы получили несколько уровней сразу. Так, получив два уровня за демона II-го уровня, вы можете сначала снять последний кристалл с навыка II-го уровня, немедленно разблокировать его и убрать с таблицы навыков, а затем переместить кристалл с навыка ниже в только что опустевшую ячейку.

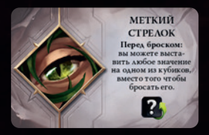
**Внимание:** если вы получили слишком много уровней за демонов определенного цвета, то на вашей таблице навыков могут закончиться кристаллы подходящего цвета (включая белые). В этом случае все последующие уровни этого цвета теряются.

***Пример:** получив два уровня за синего демона, Аня решает передвинуть два синих кристалла, отмеченных на иллюстрации. Сначала она сдвигает верхний кристалл. В результате навык «Вспышка силы» разблокирован: она снимает его с таблицы. Затем она сдвигает второй синий кристалл в опустевшую ячейку таблицы.*

# Вкратце о навыках



Тайлы на таблице навыков позволяют получить больше выносливости и/или энергии: в ходе подготовки к игре вы разместили на них красные и/или синие маркеры. Когда тайл навыка разблокирован, поместите все маркеры с тайла в ваш резерв соответствующего цвета. Ваши запасы выносливости и/или энергии повысились! Переверните использованный тайл и положите рядом с планшетом игрока — так с ним всегда можно будет свериться, если понадобится пересчитать запасы маркеров в резерве.




Некоторые навыки активируются в определенных ситуациях. Разблокировав такой навык, выполните действие на карте, которое нужно проделать «немедленно» (если есть). Затем переверните карту навыка другой стороной вверх и поместите ее в соответствующую ячейку в левой части планшета игрока. Эффект на таком навыке можно будет активировать в дальнейшем (согласно описанию на карте).




Кроме того, у каждого персонажа есть свой особый навык, отмеченный символом драгоценного камня. Разблокированный особый навык нужно поместить в специальное место рядом с ячейками снаряженных предметов на портрете персонажа.

## *Как ими пользоваться*

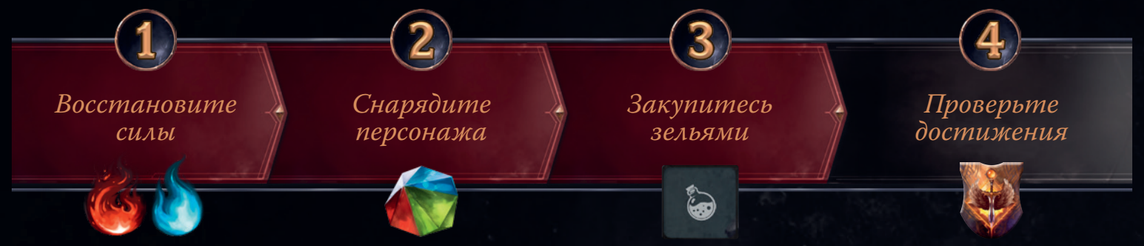
Некоторые навыки вводят для вашего персонажа особые правила игры. Другие навыки, в свою очередь, могут дать вам особый эффект, который можно активировать на определенном этапе сражения.

Принцип действия каждого навыка подробно описан на оборотной стороне вашей памятки игрока.

# ОТДОХНУТЬ

*«Я вцепилась в саблю и почувствовала, как та впилась в мою руку. „Кто ты такая?“ — раздался вкрадчивый шепот в моей голове. — „Вижу, фехтуешь ты ловко, но если твой ум недостаточно ловок, тебе не удержать меня в руках“».*

Когда вы отдыхаете, вы находите укромное место вдали от преследователей, чтобы подготовиться к битве. Выполните следующие действия в указанном порядке:




**Внимание:** вы можете отдохнуть, даже если в вашей зоне битвы есть демоны. Когда вы отдыхаете, они не наносят вам урона!

## 1 Восстановите силы

Переместите все маркеры выносливости и энергии из ваших ячеек способностей в соответствующие резервы: вы восстановили силы, а способности снова становятся доступны для использования.

**Внимание:** отдыхая, вы не восстанавливаете ярость и не перемещаете маркеры, лежащие на демонах в вашей зоне битвы.

## 2 Снарядите персонажа

Чтобы снарядить персонажа предметами, полученными в сражениях, вам нужны кристаллы, снятые с таблицы навыков. Не забывайте, что кристаллы бывают четырех цветов и что белые кристаллы могут заменять любой другой цвет — даже для предметов!

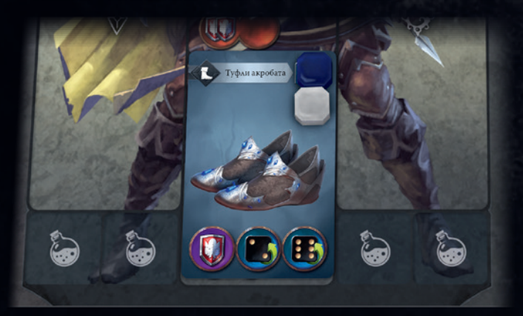
Чтобы снарядить персонажа предметом, поместите карту предмета в соответствующую ячейку на портрете персонажа (для оружия — в одну из ячеек оружия на ваш выбор), затем положите на соответствующие символы карты предмета кристаллы из вашего резерва кристаллов. Снаряженные предметы дают вам способности, которые можно использовать в бою.

В каждой ячейке на портрете персонажа может быть только один предмет. Все остальные собранные вами предметы можно оставить в заплечном мешке или обменять на зелья.




***Пример:*** *в заплечном мешке Ани есть эти три предмета, а в ее резерве над таблицей навыков есть два кристалла. Аня может снарядить своего персонажа Оперенной шляпой (используя белый кристалл) или Капюшоном провидца (синий или белый кристалл). Если бы у нее было два оружия, она могла бы взять по оружию в каждую руку, благо у нее хватает кристаллов...*

*Но оба этих предмета — головные уборы, а голова у персонажа только одна. Поэтому ей придется выбирать.*




*В конце концов Аня решает поступить по-другому и снаряжает своего персонажа Туфлями акробата. Она помещает Туфли в ячейку обуви на портрете персонажа и кладет на предмет два кристалла из своего резерва — синий и белый. Оба головных убора остаются в ее заплечном мешке до следующего отдыха.*



### *Ваш первый предмет*



Когда вы снаряжаете персонажа первым предметом, вы получаете дополнительный кубик, который поставили в резерв кристаллов при подготовке к игре! Добавьте его к вашим кубикам: его можно будет использовать в течение всей оставшейся партии.

**Внимание:** не забывайте, что вы начинаете игру с одним белым кристаллом в своем резерве (он лежит на дополнительном кубике). Используйте его, чтобы как можно скорее снарядить персонажа первым предметом!

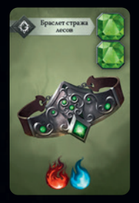


*«Во сне мне привиделся крылатый человек, но когда я открыла глаза, я увидела на дороге лишь одинокого воробья. После всех ужасов ада, с которыми я столкнулась, встреча с этой птицей, жившей своей жизнью вопреки всему, словно подарила мне крылья».*

### *Замена предметов*

Когда вы отдыхаете, вы можете не только снаряжать персонажа предметами из заплечного мешка, но и снимать их. Верните кристаллы со снятых предметов в ваш резерв кристаллов: их можно сразу же использовать, чтобы снарядить персонажа другими предметами.

### *Бонусы к выносливости и энергии*




Некоторые предметы дают бонус к выносливости или энергии. Снарядив персонажа таким предметом, добавьте в ваш резерв по 1 маркеру выносливости за каждый красный пылающий символ и по 1 маркеру энергии за каждый синий пылающий символ. Бонус действует все время, пока ваш персонаж снаряжен соответствующим предметом. Когда вы снимаете этот предмет, верните маркеры, добавленные его бонусом, из соответствующего резерва в центр стола.

Чтобы избежать возможных ошибок, после отдыха не забывайте проверять, сколько маркеров выносливости и энергии у вас на планшете.

## 3 Закупитесь зельями



Во время отдыха вы можете закупиться зельями, сбросив один или несколько ненужных предметов из вашего заплечного мешка. За каждый сброшенный предмет вы получаете по одному зелью (красному или синему — на ваш выбор). Уровень сбрасываемых предметов не влияет на количество получаемых зелий.

Ваш персонаж начинает игру с четырьмя ячейками для зелий. В каждой ячейке может быть не более одного зелья. Некоторые персонажи могут получить дополнительные ячейки.

Если у вас не осталось места под новое зелье, вы можете сбросить одно из имеющихся зелий, чтобы взять зелье другого цвета, — однако обычно это знак, что вы не используете ваши зелья достаточно эффективно.

## 4 Проверьте достижения

Подробнее про достижения написано на стр. 18.

## Коротко о выносливости и энергии




У персонажа есть три способа получить выносливость или энергию.

1. Каждый персонаж начинает игру с запасом в соответствующих резервах на планшете.
2. Некоторые тайлы навыков (и только тайлы) могут увеличить ваш запас выносливости и/или энергии.
3. Некоторые предметы дают бонус к выносливости и/или энергии, действующий, пока ваш персонаж снаряжен этим предметом. Если предмет снять, бонус пропадает.

***Пример:*** *подсчитав пылающие символы в своих резервах, на разблокированных навыках и снаряженных предметах, Аня приходит к выводу, что на ее планшете должно быть 5 маркеров выносливости и 7 маркеров энергии.*

# ДОСТИЖЕНИЯ



Достижения — это особые преимущества, которые можно получить, первым выполнив определенное условие. Игрок, сделавший это, берет себе соответствующий жетон с планшета достижений.



На обратной стороне каждого жетона достижения скрыто тайное благословение. Вы можете смотреть, какие именно благословения получили, но не показывайте их другим игрокам. Благословения начнут действовать только во время битвы с Повелителем Демонов.




Достижения делятся на три основных категории и одну дополнительную (согласно иллюстрации на планшете достижений).

1. **«Превосходство в навыках»** — выдаются игрокам, уделяющим внимание навыкам. Если вы первым разблокировали 3, 5 или 7 навыков, получите соответствующее достижение. Для этого достижения учитываются как карты, так и тайлы навыков.
2. **«Превосходство в кристаллах»** — выдаются игрокам, собирающим коллекции кристаллов. Если вы первым высвободили по 2, 3 или 4 кристалла двух разных цветов **(кроме белого)**, получите соответствующее достижение. К примеру, вы можете получить его, если вы первым высвободили 2 синих и 2 красных кристалла.
3. **«Превосходство в снаряжении»** — выдаются наиболее снаряженным героям. Подсчитайте сумму уровней (символов кристаллов) на всех предметах, которыми снаряжен ваш персонаж. Если вы первый персонаж, суммарный уровень предметов которого стал равен или превысил 4, 7 или 10 единиц, получите соответствующее достижение.
4. **«Превосходство в уровне»** — выдаются игроку, который первым получил достижение 2-го или 3-го уровня (в той же строке на таблице достижений).

За один ход возможно получить сразу несколько достижений (при выполнении всех условий).

# V-Й АКТ: СТЕНЫ САНКТУМА

*«Мы строили эти стены для защиты будущих поколений. Но мы мечтали, чтобы врата в город всегда были открыты для любого странника, держащего путь в Санктум».*

## Начало V-го акта

Игрок, первым продвинувшийся на планшет V-го акта, помещает на него пять пар демонов (согласно символам на планшете), после чего помещает одну из этих групп демонов в свою зону битвы.



Затем снимите жетон божественного вмешательства с планшета V-го акта: все игроки получают по одному дополнительному кубику.

Когда вы продвигаетесь на планшет V-го акта, вы оказываетесь у стен Санктума: поместите фигурку вашего героя в ячейку, отмеченную соответствующим символом. Когда очередной игрок продвигается к стенам Санктума, он берет себе одну из групп демонов с планшета, но только первый прибывший открывает новых: таким образом, чем позднее вы прибудете под стены, тем меньше у вас будет выбора.

Когда вы стоите под стенами Санктума, вы больше не можете продвигаться — только **сражаться** или **отдыхать**, пока все демоны в вашей зоне битвы не будут уничтожены.



*Охотница подходит к стенам Санктума. Все игроки получают по дополнительному кубику.*



## Как проникнуть в город



Если вы начинаете свой ход под стенами Санктума, не имея ни одного демона в своей зоне битвы, вы можете взобраться на стены.

**Внимание:** вместо того чтобы подниматься на стены, вы можете только отдыхать — это полезно, если вы пытаетесь получить достижение за превосходство в снаряжении перед финальным сражением.

Игрок, взобравшийся на стены, перемещается в ячейку собора Санктума.

## Появление Повелителя Демонов

Игрок, взобравшийся на стены, убирает планшет достижений и неполученные достижения в коробку и выкладывает на его место планшет VI-го акта: с этого момента игроки больше не могут получать достижения. Перемешайте колоду Повелителя Демонов и положите ее на изображение Мальгазара. Затем поместите две верхние карты из колоды Повелителя Демонов в свободное место над ячейкой собора, не переворачивая их: на этом ход взобравшегося на стены игрока завершается.

## Зов битвы

Игроки, которые еще не вошли в собор, в свой ход могут откликнуться на зов битвы — для этого сбросьте всех демонов в своей зоне битвы и переместитесь в город за стены Санктума. Игрок может откликнуться на зов откуда угодно, даже если герой еще не переместился на планшет V-го акта. Как только все герои откликнутся на зов, начнется VI-й акт.

Если вы откликнулись на зов немедленно (в свой первый ход после того, как другой игрок взобрался на стены), поставьте фигурку своего героя в ячейку собора рядом с первым игроком. Однако вам не обязательно это делать: в свой ход вы по-прежнему можете либо **сражаться**, либо **отдыхать**, либо продвинуться сразу под стены Санктума (если вы еще не достигли V-го акта).

Когда право хода снова переходит к игроку, взобравшемуся на стены первым, он выкладывает еще одну (третью) карту Повелителя Демонов на планшет V-го акта, на этот раз уже под ячейкой собора (согласно иллюстрации). Игроки, которые уже откликнулись на зов, ничего не делают в свой ход. Игроки, которые откликаются на зов после этого, должны поместить фигурку своего героя на карту под ячейкой собора.

V-й акт завершается, как только все герои откликнутся на зов. Если право хода во второй раз переходит к игроку, взобравшемуся на стены первым, он выкладывает на планшет акта очередную (четвертую) карту Повелителя Демонов (согласно иллюстрации). После этого все игроки, которые еще не откликнулись на зов, должны немедленно сделать это, не дожидаясь своего хода, и поместить фигурки своих героев на самую нижнюю карту Повелителя Демонов в соборе.

***Пример:*** *как видно на иллюстрациях справа, Изгнанник взобрался на стены Санктума первым. Он входит в собор и выкладывает над ячейкой собора 2 карты. Когда право хода переходит к Охотнице, она немедленно откликается на зов и входит в собор вместе с Изгнанником. Два оставшихся героя могут также откликнуться на зов немедленно, но вместо этого они решают сразиться со своими демонами. Когда право хода снова переходит к Изгнаннику, он кладет новую карту под ячейку собора. На этот раз Танцовщица решает откликнуться на зов, но Палач хочет сразиться еще один раз. Ход во второй раз переходит к Изгнаннику, и он выкладывает на планшет четвертую карту Повелителя Демонов: теперь Палач должен немедленно откликнуться на зов, хочет он того или нет.*

## Последняя передышка

Когда V-й акт завершается, все герои получают последний шанс отдохнуть перед финальным сражением. Так как вы больше не можете получать достижения, все герои могут отдохнуть одновременно, а не по очереди.

Это ваш последний шанс снарядить героя перед битвой. Не забудьте проверить, сколько маркеров выносливости и энергии у вас на планшете!

Советуем вам закупиться зельями, сбросив как можно больше ненужных предметов. После последней передышки вы можете вернуть в коробку все карты, тайлы и кристаллы с вашей таблицы навыков (кроме жетонов ярости): они вам больше не понадобятся в этой партии.

Переместите ваши жетоны достижений в свой резерв кристаллов и переверните их благословениями вверх. Самое время сделать глубокий вдох и столкнуться с Повелителем Демонов лицом к лицу.

## Появление Повелителя Демонов

Когда V-й акт заканчивается, весь Санктум содрогается до самого основания — Повелитель Демонов появляется перед героями, готовый дать отпор.

Переверните по очереди каждую карту Повелителя Демонов на планшете V-го акта. Подробнее о том, как работают эффекты Повелителя Демонов, вы можете прочесть на стр. 22. При желании вы можете использовать ваши имеющиеся благословения.

На игроков, стоящих в ячейке собора, действуют только эффекты двух карт над ячейкой собора. На игроков, которые откликнулись на зов битвы позже, также дейтствуют эффекты карт, которые были выложены на планшет V-го акта, когда они ответили на зов.

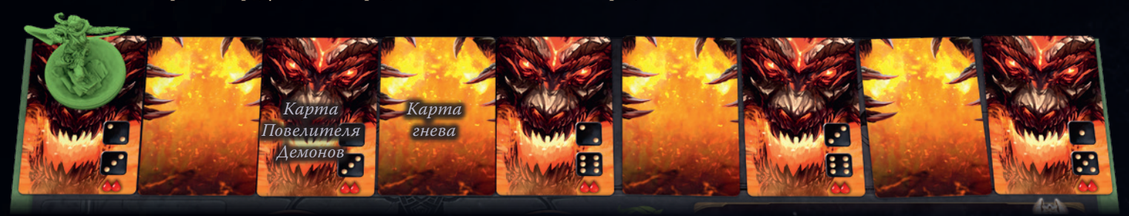


# АКТ VI: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДЕМОНОВ

*«Эта чудовищная пасть! Эти бездушные глаза, горящие огнем!»*

## Подготовка в зоне битвы

Перемешайте карты гнева и сформируйте из них колоду. Раздайте каждому игроку по 5 карт Повелителя Демонов и 4 карты гнева и разложите их в зоне битвы игрока в чередующемся порядке, как показано на иллюстрации.




Раздавайте и раскладывайте карты в случайном порядке, не глядя на обратную сторону. Убедитесь, что у каждого игрока по-прежнему есть жетон(ы) ярости в резерве кристаллов. Затем поставьте фигурку вашего героя на самую левую карту в своей зоне битвы и начните последнюю битву.

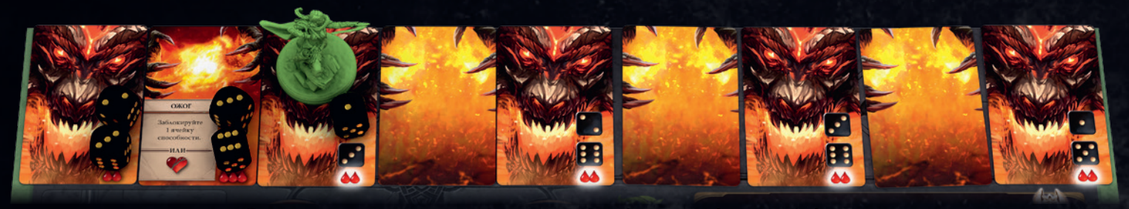
## Последняя битва

Последняя битва состоит из нескольких раундов. В каждый раунд все герои сражаются по одному разу (вы можете сражаться одновременно). Отдыхать больше нельзя. Когда раунд заканчивается, все игроки сталкиваются с ревом Повелителя Демонов, после чего начинается новый раунд.

### *Как сражаться с Повелителем Демонов*

Каждый раунд последней битвы ваш герой сражается по обычным правилам, но со следующими изменениями:

- Вы можете использовать ваши благословения (их эффекты подробно описаны на стр. 22). Каждое благословение можно использовать только один раз. Воспользовавшись благословением, переверните его жетон лицом вниз.
- Вы должны уничтожать карты Повелителя Демонов в том порядке, в каком они расположены на планшете. Вы можете выставлять кубики только на карту с фигуркой вашего героя.
- Если на текущей карте в зоне битвы закрыты все символы кубиков, передвиньте фигурку героя на следующую карту.
- Когда вы оказываетесь на карте гнева, переверните ее и немедленно примените ее эффект на своего героя. Эффект гнева демона действует один раз (даже если вы не можете уничтожить эту карту сразу же) и только на вас (т.е. не на остальных игроков). Помните: вы должны закрыть все символы кубиков на текущей карте, прежде чем передвинуться на следующую.
- На этапе блокирования вы получаете столько единиц урона, сколько указано на всех неуничтоженных картах в вашей зоне битвы (не только на текущей!). Карты гнева наносят урон, только когда они перевернуты и еще не уничтожены. Уничтоженные вами карты не наносят урона.




*Если вы окажетесь в такой ситуации, вам предстоит выдержать 8 ед. урона.*

В остальном сражения идут по обычным правилам. Так, в частности:

- Перед любым сражением вы можете воспользоваться зельями.
- Вы можете выставлять кубики сразу на несколько карт подряд (т.е. сначала уничтожить текущую карту, а затем выставить оставшиеся кубики на следующую и так далее).
- Если у вас остались невыставленные кубики, не забудьте перевернуть жетон ярости активной стороной вверх.
- После этапа блокирования соберите кубики с карт и замените их маркерами урона (если карта еще не уничтожена). Как и в случае с демонами, повреждения остаются на карте Повелителя Демонов, пока эта карта не будет уничтожена.



### *Рев Повелителя*



*Перед первым ревом Повелителя*

Когда все игроки сразятся по одному разу, Повелитель Демонов издает оглушающий рев, сотрясающий земную твердь!

Поместите две карты Повелителя Демонов в одну линию в самый низ планшета VI-го акта.

Затем переверните по очереди каждую карту Повелителя Демонов на планшете и примените эффект, указанный на ней. Эти эффекты действуют на всех игроков. Если от вашего выбора будет зависеть исход последней битвы, первым выбор делает игрок, взобравшийся на стены Санктума, и далее по часовой стрелке. Карты Повелителя Демонов остаются на планшете до конца игры, но их эффект срабатывает только один раз.

После каждого раунда последней битвы следует рев Повелителя. Каждый последующий этап рева содержит на одну карту меньше, чем предыдущий: так, на нормальном уровне сложности рев Повелителя Демонов состоит из 2 карт после первого раунда, затем из 1 карты после второго раунда, а затем сходит на нет. Игроки сражаются с Повелителем Демонов раунд за раундом, пока не определятся победители.



*Перед вторым ревом Повелителя*

## Победа!

Если вы уничтожили одну за одной все карты Повелителя Демонов в вашей зоне битвы, вы победили! Вы выходите из игры: на вас больше не действуют эффекты карт. Остальные игроки продолжают последнюю битву до победы или гибели.

## Поражение!

Если же маркер на вашей шкале жизни опустился до нуля, ваш персонаж гибнет от ран, а вы выбываете из игры.

## Конец игры

Игроки продолжают сражаться, пока не победят или не проиграют в последней битве. Ее исход зависит от того, смог ли кто-нибудь выжить в ней.

### *Если погибли все*

*Смрадный дым клубится над полем брани: вокруг не осталось ни одной живой души. Никто не узнал, как вы погибли, но ваши имена останутся жить в легендах. Быть может, вы вдохновите на подвиг новых героев, которые смогут пройти за вами этот путь до победного конца. Вам не удалось сразить Повелителя Демонов, но он не скоро оправится от ран.*

**Если погибли все герои, побеждает тот, кто уничтожил больше всего карт в последней битве.** В случае ничьей побеждает герой, нанесший больше всего повреждений своей текущей карте. Если оба игрока нанесли одинаковые повреждения, они делят победу.

### *Если кто-то выжил*

*Повелитель Демонов встречает свою смерть. Адское пламя вздымается до небес, сияя еще ярче, а на руинах Санктума начинает крутиться пепельный смерч. Но этот ветер не несет с собой жара: огонь наконец потух. Впервые за долгие годы тонкий солнечный луч пробивает черную пелену туч, нависших над Санктумом, и озаряет появившийся посреди пепла нефритовый саркофаг.*

**Если один или несколько игроков смогли сразить Повелителя Демонов, игрок, у которого осталось больше всего здоровья, побеждает в соперничестве.** За каждый оставшийся у вас пункт здоровья вы получаете 1 победное очко. В случае ничьей побеждает игрок, собравший больше всего достижений. Если оба игрока собрали одинаковое количество достижений, они делят победу. Но вне зависимости от результатов соперничества между героями все, кто одолел Повелителя Демонов и выжил, могут звать себя победителями. Просто победа игрока, набравшего больше очков, считается наиболее славной.

### *Уровень сложности*

Если вы хотите сделать игру сложнее, добавьте больше карт в начальный рев Повелителя Демонов:

**Нормальный:** 2 карты.

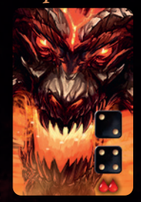
**Сложный:** 3 карты.

**Кошмарный:** 4 карты.

**Адский:** 5 карт.

Если вы хотите сыграть на уровне сложности выше нормального, договоритесь об этом с другими игроками перед началом партии.

### *Карты в Последней битве*



**Карты Повелителя Демонов** выполняют две функции. На планшете игрока они кладутся лицевой стороной вверх как показатель силы Мальхазара, при этом эффекты на обратной стороне не действуют.




На основном игровом поле карты Повелителя Демонов выкладываются обратной стороной — теперь они становятся ужасающими проклятиями и атаками Повелителя Демонов, которые вступают в силу в самом конце V-го и между раундами во время VI-го акта.



**Карты гнева** выкладываются только на планшеты игроков и только лицом вниз. Когда наступает время сразиться с этой картой, игрок открывает ее и немедленно применяет указанный на ней эффект. Эффект срабатывает только один раз и действует только на игрока, открывшего карту гнева.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## Эффекты карт Повелителя Демонов

Эффекты на картах Повелителя Демонов дают выбор одному или всем игрокам: выполнить указанное на карте действие или получить указанное количество урона. Ниже приведены действия, которые встречаются на этих картах. Если вы не можете выполнить действие, вы должны получить урон.

**Вы теряете 1 ед. выносливости:** уберите из игры один маркер выносливости из своего резерва. Если в вашем резерве нет маркеров выносливости, вы получаете повреждения.

**Вы теряете 1 ед. энергии:** аналогично эффекту выше.

**Вы теряете 1 благословение:** переверните один из ваших жетонов благословения лицом вверх и проигнорируйте его эффект.

**Заблокируйте 1 ячейку способности:** поместите черный маркер урона на одну из ваших пустых ячеек способности. Эту способность больше нельзя использовать до конца игры. Заблокированные ячейки способности невозможно восстановить. Если у способности есть две ячейки, вы можете заблокировать вторую, даже если первая ячейка этой способности уже заблокирована.

**Заблокируйте 1 синюю ячейку способности:** аналогично эффекту выше. Если у вас нет пустых ячеек способности соответствующего цвета, вы получаете урон.

**В следующем сражении вы бросаете на 1 кубик меньше:** этот эффект действует только в течение одного сражения. Отложите недоступный кубик в сторону. Недоступные кубики не восстанавливают ярость.

**В следующем сражении вы получаете на 2 ед. урона больше:** эффект срабатывает, даже если вы уничтожили все карты во время сражения. Вы можете заблокировать этот урон по обычным правилам.

**Ваше максимальное здоровье снижается на 2 ед.:** поместите по одному черному маркеру урона на два самых нижних деления вашей шкалы здоровья (0 и 1). Если вы стали целью этого эффекта повторно, поместите по одному маркеру урона на два самых нижних деления вашей шкалы здоровья, еще не занятых маркерами урона. Ваш персонаж погибает, когда его маркер здоровья доходит до деления с маркером урона. Закрытые маркерами урона ячейки не влияют на подчет победных очков, но вы автоматически проигрываете всем выжившим игрокам, если погибнете.

**Вы восстанавливаете 1 ед. здоровья:** передвиньте ваш маркер здоровья на 1 деление вверх. Если каким-то невероятным образом у вас до сих пор осталось 10 ед. здоровья, передвиньте маркер на одно «деление» выше над шкалой (11 ед. здоровья).

**Используйте зелье и немедленно потеряйте восстановленную выносливость/энергию:** это не совсем то же самое, что просто сбросить зелье. Так как после использования зелья вы должны убрать маркер выносливости/энергии с ячейки способности, в результате способность может снова стать доступной. Если у вас не осталось зелий или жетонов, которые вы можете восстановить при помощи оставшихся у вас зелий, вы получаете урон.

## Эффекты карт гнева

Карты гнева демона работают по тому же принципу, что и карты Повелителя Демонов, но действуют только на игрока, вскрывшего карту во время сражения. Эффект карты гнева демона срабатывает сразу же, как только предыдущая карта была уничтожена, даже если у игрока не осталось невыставленных кубиков.

**«Заблокируйте...»** и **«Вы теряете...»:** эти эффекты работают по тому же принципу, что и эффекты на картах Повелителя Демонов.

**Заплатите за активацию 1 ячейки способности и проигнорируйте ее эффект:** передвиньте один из ваших маркеров выносливости/энергии из резерва в соответствующую пустую ячейку способности. Вы можете выбрать двойную ячейку способности, даже если одна из них занята другим маркером (красным, синим или черным).

**Перебросьте все ваши кубики с результатом 2 (если есть):** немедленно перебросьте все ваши невыставленные кубики, которые показывают результат 2. Если на одном из этих кубиков снова выпало 2, продолжайте перебрасывать его, пока не получите другой результат. Если у вас нет **невыставленных** кубиков с результатом 2, вы все равно можете «выполнить» это действие, чтобы не получить повреждений! (Да, это не ошибка!)

**Используйте ярость и проигнорируйте ее эффект:** если у вас нет активного жетона ярости, вы получаете урон.

**Один из ваших невыставленных кубиков становится недоступным до следующего сражения:** недоступные кубики не восстанавливают ярость и становятся доступными после окончания сражения. Если у вас нет невыставленных кубиков, вы получаете урон.

**До следующего сражения на эту карту можно выставлять только измененные кубики:** если вы измените значение кубика на то же самое число, кубик все равно будет считаться измененным.

## Благословения

Каждое благословение можно использовать только один раз. Переверните использованные жетоны благословения лицом вниз.



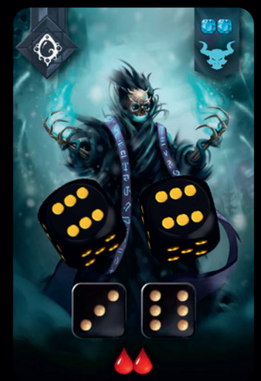
Благословения, которые дают бонус к выносливости или энергии, можно использовать в любой момент, даже когда вы применяете эффект карты. Перевернув жетон благословения, немедленно добавьте маркер выносливости/энергии в соответствующий резерв.




Другие благословения можно использовать только на этапе атаки или блокирования. Символ на жетоне благословения дает тот же эффект, как если бы этот символ был в ячейке способности. Использовав благословение, переверните его жетон лицом вниз.



## Можно ли отменять действия?



Во время партии в «Санктум» игрокам предстоит решать множество задач, и к концу игры манипуляции с компонентами могут заметно усложниться. Выставив кубик, вы можете в этом же ходу передумать и выставить его на другого демона. Использовав способность, чтобы поменять значение кубика, вы можете передумать и использовать кубик и/или способность по-другому. В большинстве случаев это допускается.

Тем не менее вы не можете отменить действия, которые дают вам новую информацию. Каждый бросок кубиков или открытая карта — это своего рода «точка невозврата»: решения, принятые до броска кубика, нельзя отменить после броска, а во время последней битвы вы не можете переставить кубики, когда новая карта гнева уже открыта.

Чтобы не запутаться, опытные игроки советуют иногда производить все манипуляции с кубиками «в уме» и не менять выпавшие на них значения, пока вы не решились окончательно. Если вы планируете нанести демону урон с помощью способности, которая поменяет значение кубика с 6 на 3, для начала поставьте этот кубик рядом с символом кубика со значением 3 на карте демона, не меняя его значение. Однако иногда это неудобно (например, когда вы хотите использовать навык Танцовщицы «Двойной удар»).

## О темпе игры

Многие действия в игре можно выполнять одновременно. Несомненно, интересно смотреть, как другой игрок сражается, но когда игрок справа от вас закончил фазу блокирования, вы уже можете начать свой ход, не дожидаясь, пока ваш сосед получит уровни. А если ваш сосед решил отдохнуть, вы можете начать свой ход сразу же.

Однако с точки зрения правил игроки ходят не одновременно, а последовательно. Вы не можете начать отдыхать и сразу взять себе достижение за «Превосходство в снаряжении» раньше времени, пока не станет ясно, что сосед справа, который только заканчивает отдыхать, не может забрать его раньше вас. Кроме того, не забывайте, что предметы, взятые из сундука сокровищ, можно снарядить только во время следующего отдыха и никак не раньше — даже если сундук открыли прежде, чем вы закончили отдыхать!

Во время последней битвы эффекты карт Повелителя Демонов можно применять одновременно (за редким исключением), поэтому сражаться в VI-м акте можно одновременно с другими игроками.

Если вы играете с новичками, проведите их по всем этапам действий от начала и до конца, пока не убедитесь, что они разобрались в правилах игры. Когда вы разберете действия каждого типа два-три раза, можно предложить им ходить одновременно.

## Автор игры: Филип Недук


Ведущий разработчик: **Томаш «Uhlík» Улир**

Разработчики: **Филип Мурмак**
**Михал «Elwen» Стах**
**Вит Водичка**
**Михаэла «Mín» Стахова**

Графический дизайн: **Филип Мурмак**

Ведущий художник: **Якуб Политцер**

Художники: **Франтишек Седлачек**
**Ондржей Грдина**
**Иржи Кус**
**Рене Редер**
**Лукаш Блинда**

Художник-консультант: **Давид Яблоновски**

Текст правил: **Джейсон Хольт**

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games**

Переводчик: **Данила Евстифеев**

Дизайнер-верстальщик: **Франтишек Горалек**

Редактор и руководитель проекта: **Артем Ясинский**

Общее руководство: **Антон Сковородин**

**Тестеры:** Владимир Богданик, Хрвое Чоп, Шади Эль Асади, Иван Фаренчак, Филип Фучиц, Златко Гром, Иван Хамарик, Юрика Гладек, Эна Греля, Хрвое Кордик, Хрвое Ельчиц, Лука Крлежа, Тихомир Мунда, Марко Салопек, Александар Вьештица, Дамир Церчиц, Марко Плачко, Йоэл Зуппа, Матко Ромик, Удруга Игране, Удруга Талус, Gameri Okruglog Stola, а также все участники Czechgaming, вечеров настольных игр и плейтест-уикендов CGE, которые помогали нам тестировать множество пробных версий игры.

**Благодарности:** Петру Мурмаку за важные решения, Владе за советы, Якубу Политцеру, Франтишку Седлачеку, Ондржею Грдину, Йиржи Кус, Лукаш Блинда и Рене Редеру за захватывающие иллюстрации, Давиду за консультации по иллюстрациям, Виту Водичке за проведенные расчеты, Джейсону Хольту за мастерское владение словом, Полу Грогану за помощь с первыми прототипами игры, всем очумелым чехам из CGE (вы все классные!), а также моей семье, друзьям и жене Ане, которая поддерживала меня на каждом шагу.

**Особые благодарности:** Томашу «Uhlík» Улиру, Филипу Мурмаку, Михалу «Elwen» Стаху за победу над всеми мешающими нам дизайн-демонами и триумфом над Повелителем демонов геймдизайна. Вы всегда будете настоящими героями Санктума. Я бесконечно благодарен вам.



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© Czech Games Edition
October 2019
www.CzechGames.com

# Эффекты способностей


Измените значение одного кубика на указанное значение.

+3 Прибавьте указанное значение к значению любого кубика. (Если в результате значение кубика будет выше 6, вы не можете использовать эту способность.)

-2 Отнимите указанное значение от значения любого кубика. (Если в результате значение кубика будет ниже 1, вы не можете использовать эту способность.)

±1 Прибавьте или отнимите указанное значение от значения любого кубика.

+? Прибавьте к значению любого кубика минимум 1 пункт.

-? Отнимите от значения любого кубика минимум 1 пункт.


Заблокируйте 1 ед. урона.


Заблокируйте 6 ед. урона.

# Подготовка к игре

**Перед началом игры не забудьте определиться, на каком уровне сложности вы играете.**

**2 игрока:** используйте планшеты I-го, III-го, V-го и VI-го актов. Поместите тайл божественного вмешательства на планшет III-го акта. Случайным образом уберите по одному достижению в каждом ряду планшета достижений.

**3 игрока:** используйте планшеты I-го, II-го, IV-го, V-го и VI-го актов. Поместите тайл божественного вмешательства на планшет II-го акта.

**4 игрока:** используйте все планшеты актов. Поместите тайл божественного вмешательства на планшет III-го акта.

## *Начальные бонусы*




# Бесконечные компоненты

В ходе игры не должно возникать ситуаций, когда у вас могут закончиться компоненты. Исключение составляют случаи, когда вы пытаетесь сделать что-то из ряда вон выходящее (например, сыграть партию на 4 игроков на уровне сложности «Адский»).

- Если у вас закончились карты Повелителя Демонов, соберите все уничтоженные карты Повелителя Демонов с планшетов игроков и перемешайте их, чтобы сформировать новую колоду.
- Если во время последней битвы у вас закончились маркеры урона, снимите маркеры с уже уничтоженных карт Повелителя Демонов или используйте мелкие монеты.

# О кубиках

- Каждый игрок начинает игру с 2 кубиками.
- Игрок получает 1 дополнительный кубик, когда экипирует персонажа предметом в первый раз (этот дополнительный кубик уже лежит в вашем резерве кристаллов в начале игры).
- Все игроки получают по 1 дополнительному кубику, когда любой игрок продвигается в ячейку с тайлом божественного вмешательства (на планшете III-го акта при игре на 2 или 4 игроков, на планшете II-го акта при игре на 3 игроков).
- Все игроки получают по 1 дополнительному кубику, когда один из игроков раньше остальных оказывается у стен Санктума (т.е. продвигается на планшет V-го акта).
- Каждый герой может разблокировать особый навык, который позволяет использовать в сражении дополнительный кубик при определенных условиях.

# Правила, которые часто забывают

- После этапа атаки вы автоматически восстанавливаете ярость, если у вас остался хотя бы один невыставленный кубик и хотя бы один из демонов в вашей зоне битвы не был уничтожен.
- Переворачивайте карту уничтоженного демона, только когда получили уровни за победу над ним — так вам будет легче разобраться, какие уровни нужно получить.
- Передвигайте кристаллы вверх по таблице навыков не все сразу, а по одному.
- Первым предмет из сундука сокровища берет герой, продвинувшийся дальше всего, и далее по порядку, в котором герои расположены на игровом поле (НЕ по очередности хода!).

# О скрытой информации в игре

Игрокам не разрешается подглядывать на обратную сторону карт демонов в игре, пока демоны не будут уничтожены. Информация о предметах на обратной стороне должна оставаться для вас в тайне, даже если вы уже запомнили, с какими демонами лучше сражаться, чтобы выбить нужные вам предметы.

# О белых кристаллах

**Когда вы получаете уровни:** белые кристаллы совпадают с уровнем любого цвета.

**Когда вы снаряжаете героя предметами:** белые кристаллы совпадают с символом любого цвета на предмете.

**Достижение «Превосходство в кристаллах»:** белые кристаллы не учитываются.

**Когда вы используете навыки:** белые кристаллы не считаются красными, зелеными или синими кристаллами.