



DESCENT™

СКАЗАНИЯ ТЬМЫ

↔ ПРАВИЛА ИГРЫ ↔

КРОВЬ И ПЛАМЯ

Террилот в опасности! Баронство Келл уже пало, варвары народа утхук йи'план, попавшие под влияние демонов, всё ближе подбираются к границам королевства, а в Туманных землях свирепствует нежить Вайкара Бессмертного. Совет баронов не может договориться о том, какой враг представляет более серьёзную угрозу, не говоря уже о дальнейших действиях.

Тем временем в северном баронстве Фортин готовится почва для нового великого противостояния между Террилотом и силами тьмы...

ОБЗОР ИГРЫ

«**Descent: Сказания тьмы**» — это кооперативная игра для компании от 1 до 4 человек, в которой герои будут противостоять силам зла. На протяжении обширной кампании им предстоит улучшить свои способности, побеждать врагов, исследовать Террилот и творить собственную легенду. Каждый сценарий представляет собой часть кампании «**Кровь и пламя**», во время которой героям предстоит выполнить ряд задач, выстояв под натиском врагов.

Исследуя запретные подземелья, тёмные леса и древние поля сражений, герои будут пытаться сорвать планы зла и набираться сил и опыта. На своём пути им предстоит сделать не один трудный выбор, и каждый из них может навсегда изменить судьбу Террилота.



ПРИЛОЖЕНИЕ

Для этой игры требуется бесплатное приложение **Descent: Legends of the Dark**; один из игроков должен скачать его на любое поддерживаемое устройство. Приложение управляет врагами, формирует карту, а также отслеживает инвентарь героев и прогресс кампании, позволяя игрокам полностью сосредоточиться на своих героях и истории, в которой они участвуют. Приложение также позволяет игрокам сохранять свой прогресс, благодаря чему приключение можно разбить на ряд игровых сессий.



Символ приложения

Чтобы скачать приложение **Descent: Legends of the Dark**, найдите его на Amazon™ Appstore, Apple iOS App Store™, Google Play™ или Steam®.

СБОРКА КОМПОНЕНТОВ

Перед началом первой партии соберите пластиковые фигурки, счётчики здоровья и элементы местности, следуя инструкции по сборке компонентов, входящей в состав игры.

СТРУКТУРА ПРАВИЛ

Этот буклет предназначен для того, чтобы научить новичков играть в «**Descent: Сказания тьмы**». Остановите чтение, когда дойдёте до раздела «Правила кампании»: в первой партии содержащаяся в нём информация вам не понадобится.

Кроме того, в приложении находится справочник, который более подробно описывает все правила и исключения. Если во время игры у вас возникнут вопросы, вам следует искать ответы в справочнике, зайдя в него через меню настроек приложения.

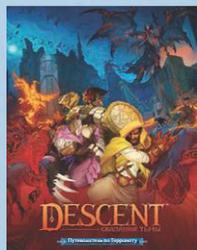


Кнопка меню настроек

СОСТАВ ИГРЫ



Инструкция по сборке компонентов



Путеводитель по Терриноту



12 особых кубиков



16 пластиковых маркеров (по 4 каждого цвета)



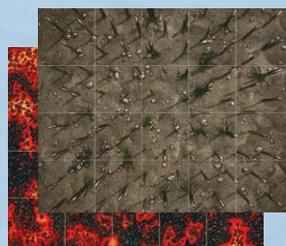
40 пластиковых фигурок (34 врага, 6 героев) и 1 подпорка



18 фрагментов поля



47 элементов местности



6 подложек



6 карт героев



40 карт оружия



18 карт брони



12 карт аксессуаров



42 карты расходных предметов



42 карты навыков



10 карт недугов



4 карты-памятки



8 кармашков для карт



12 жетонов исследования/обзора



80 жетонов состояний (по 16 каждого типа)



54 жетона истощения



4 счётчика здоровья

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

В данном разделе описаны основные понятия игры «**Descent: Сказания тьмы**», которые встретятся игрокам в процессе изучения правил.

ГЕРОИ

Во время партии каждый игрок управляет героем, представленным пластиковой фигуркой и соответствующей картой героя. Фигурка обозначает местоположение героя на поле, а карта героя содержит всю информацию о нём, включая характеристики и особые способности.



Карта героя и фигурка Сира

В начале кампании игрокам доступны только 4 героя, но по мере прохождения их станет больше. Перед началом каждого сценария игроки могут поменять своих героев, кроме того, многие сценарии требуют участия определённых героев.

ГЕРОИ

В начале кампании игрокам доступны следующие 4 героя.

- **Бринн**, человек-мститель. Неустанно ведёт борьбу с врагами и всегда готова защищаться от их ответных выпадов.
- **Галаден**, эльф-охотник. Легко приспосабливается к любой ситуации и всегда остаётся сосредоточенным. Способен нанести урон в нужную точку.
- **Сир**, человек-чудотворец. Использует магию, чтобы совершать атаки и манипулировать врагами с помощью своего феникса.
- **Ваерикс**, полудракон-изгой. Исцеляет отряд и обрушивает на врагов свой драконий гнев.

Следующие 2 героя станут доступны по мере прохождения кампании.

- **Шанс**, хиррингс-плут. Использует скрытность и высокую подвижность, чтобы совершать неожиданные атаки и ускользать от врага невредимым.
- **Кели**, дварф-механик. Смелая и любопытная героиня, создающая уникальные вещи для себя и своих союзников.

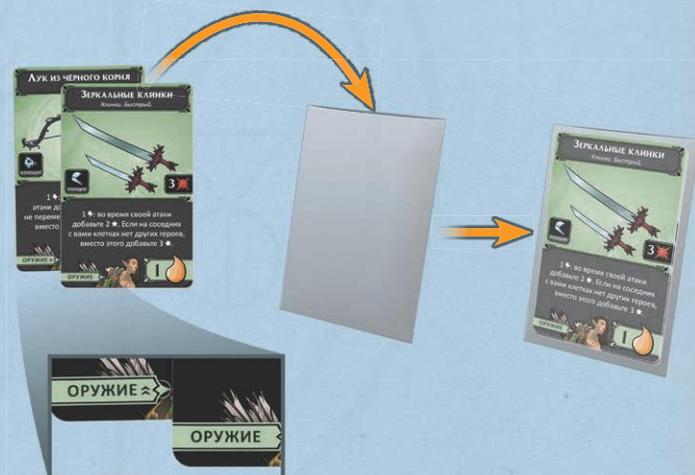
КАРТЫ ОРУЖИЯ И АТАКИ

У каждого героя есть 2 оружия, представленных парой соответствующих карт. У каждого оружия есть 2 версии: обычная на одной стороне карты, которую герой использует в начале кампании, и улучшенная на другой стороне карты, которую герой может получить в ходе приключения. Улучшенная версия оружия отмечена символом улучшения (⚡) после слова «Оружие» в левом нижнем углу карты.



Символ улучшения (⚡) означает, что это улучшенная версия «Клинка хранителя»

Обе карты оружия каждого героя помещаются в один кармашек, образуя единую двухстороннюю **КАРТУ АТАКИ**. Во время партии герой может переворачивать свою карту атаки, чтобы использовать оружие, указанное на её другой стороне.



Стартовая карта атаки Галадена собирается таким образом, чтобы обе улучшенные (⚡) версии его оружия были скрыты внутри

ПЕРЕВОРАЧИВАНИЕ КАРТ

Во время игры герой может переворачивать свою карту героя, карты навыков и карту атаки, собранную из 2 карт оружия.

Переворачивание карты изменяет способности героя и доступное ему оружие. Кроме того, переворачивание карты сбрасывает все лежащие на ней жетоны, в том числе жетоны состояний и истощения, которые будут описаны далее.

Во время партии игрокам понадобится вовремя переворачивать карты и следить за тем, чтобы в определённый момент игры они лежали нужными сторонами вверх.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение **Descent: Legends of the Dark** помогает игрокам в ходе кампании: описывает происходящие события, объясняет задачи героев, определяет фрагменты поля и врагов, а также условия победы и поражения. Кроме того, приложение сохраняет прогресс кампании и инвентарь героев.

Приложение имеет 2 основных экрана: на одном изображено поле, которое герои исследуют в текущем сценарии, а на другом отображаются все враги, находящиеся в игре в данный момент.



Экран поля



Общий экран врагов

Игроки могут переключаться между этими экранами при помощи кнопок в правом верхнем углу. Кнопка выбранного в настоящее время экрана подсвечивается.



Кнопки выбора экрана:
поле (слева) и враги (справа)

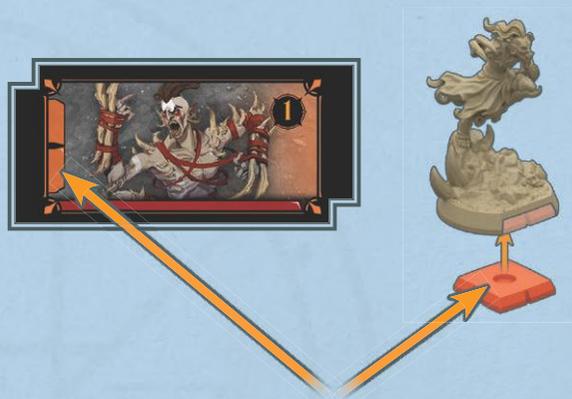
Каждый из этих экранов обладает множеством игровых функций, которые будут подробно описаны далее.

ВРАГИ

Враги — это разнообразные монстры и злодеи, которых герои встречают в ходе партии. Каждый находящийся на поле враг обозначается соответствующей фигуркой, а информация о нём отслеживается приложением.

Когда враг входит в игру, приложение отображает его портрет, присваивает ему маркер определённого цвета, который позволяет отличить его от других врагов такого же типа, а также указывает место появления этого врага на поле.

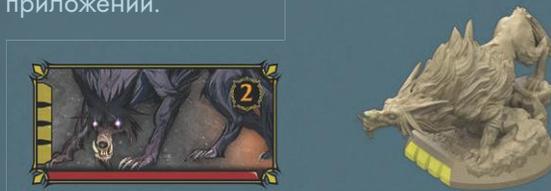
Перед тем как поместить фигурку врага на поле, игроки должны прикрепить к её подставке маркер указанного приложением цвета. На маркерах также есть засечки для игроков с дальтонизмом (см. «Игроки с дальтонизмом» далее).



Приложение указывает, что к подставке этого врага необходимо прикрепить оранжевый маркер

ИГРОКИ С ДАЛЬТОНИЗМОМ

На ребре каждого маркера находится от 1 до 4 засечек. Если игроки не могут определить нужного врага по цвету, им нужно убедиться, что количество засечек на маркере, который крепится к фигурке, соответствует засечкам на портрете врага в приложении.



На портрете этого врага указаны 3 засечки, так же как и на маркере в подставке его фигурки

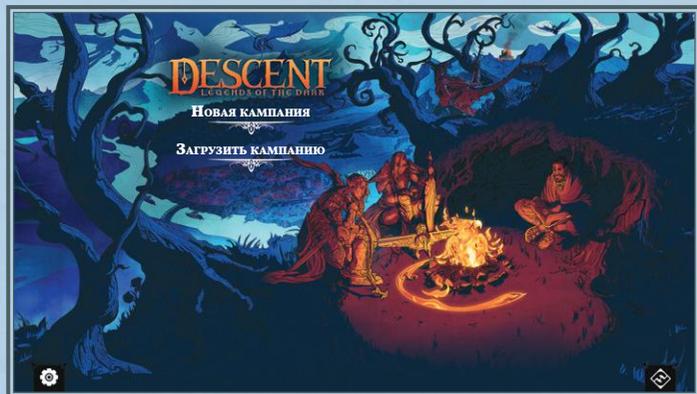
◆ ПОДГОТОВКА К СЦЕНАРИЮ ◆

Чтобы подготовить кампанию игры в «**Descent: Сказания тьмы**», по порядку пройдите следующие этапы:

1. **Запустите приложение.** Откройте приложение **Descent: Legends of the Dark** и нажмите кнопку «Новая кампания». С помощью подсказок приложения создайте ячейку для сохранения прогресса, выберите сложность игры и стартовых персонажей.

Ни одно из указанных выше действий, помимо создания ячейки сохранения, не является неизменным. Игроки могут изменять сложность игры в любое время, а также могут выбирать других персонажей по мере прохождения кампании.

Одиночная игра: для партии соло игрок выбирает 2 героев и управляет ими одновременно, при этом все остальные правила остаются такими же.



2. **Возьмите компоненты своих героев.** Каждый игрок берёт карту-памятку, счётчик здоровья, а также пластиковую фигурку и карту выбранного им в приложении героя. Затем он берёт следующие 2 стартовые карты оружия своего героя:

- » **Бринн:** клинок хранителя, утяжелённый боевой молот;
- » **Галаден:** лук из кровавого дерева, зеркальные клинки;
- » **Сир:** искривлённый посох, мерцающий жезл;
- » **Ваерикс:** шипованный боевой колокол, копьё Речного Дозора.

Каждый игрок кладёт одну карту своего стартового оружия на другую таким образом, чтобы их улучшенные версии (со знаком **⚡**) были направлены друг к другу и спрятаны (см. «Карты оружия и атаки» на стр. 4). Затем эта пара карт помещается в кармашек и во время партии считается единой картой атаки.

Затем каждый игрок подготавливает свою игровую зону, куда помещает взятые им компоненты. В начале партии игрок может выбрать, какой стороной вверх положить свою карту героя и карту атаки (сторона, которой карта лежит вверх, считается лицевой).



Карта героя, фигурка и счётчик здоровья Галадена



Лицевая сторона карты атаки



Обратная сторона карты атаки



Карта-памятка

3. **Установите счётчик здоровья.** Каждый игрок устанавливает на своём счётчике здоровья число, равное значению здоровья на его карте героя.



Галаден начинает сценарий со значением здоровья 9

4. **Создайте общий запас.** Разделите все жетоны по типам и положите их отдельными кучками, создав тем самым общий запас. Поместите в общий запас фрагменты поля, элементы местности, фигурки врагов, карты расходных предметов и карты недугов (перемешивать указанные карты не нужно). Все остальные карты верните в коробку с игрой: во время первого сценария они не используются.



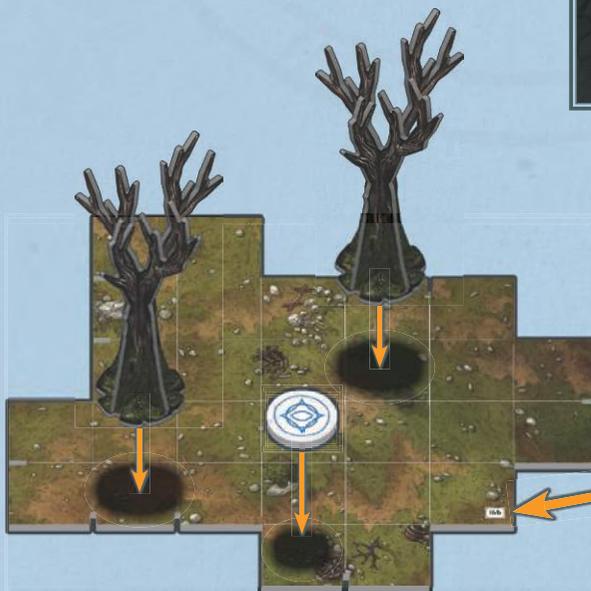
Карты недугов



Карты расходных предметов

5. **Составьте стартовое поле.** Разложите фрагменты поля, жетоны, элементы местности и фигурки согласно указаниям приложения.

На каждом фрагменте поля указан особый код, позволяющий легко отыскать нужный фрагмент. Оставьте достаточно места в игровой зоне для расширения поля в ходе партии.



Код фрагмента поля

Ход сценария

Одна партия в «*Descent: Сказания тьмы*» представляет собой один **сценарий**, состоящий из серии раундов. Каждый раунд, в свою очередь, состоит из 2 фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. **Фаза героев.** В этой фазе герои могут перемещаться по полю, атаковать врагов и взаимодействовать с окружением.
2. **Фаза тьмы.** В этой фазе приложение разыгрывает эффекты, задаваемые пройденным временем, врагами и сценарием.

После завершения фазы тьмы начинается новый раунд и новая фаза героев. Игроки продолжают таким образом разыгрывать раунд за раундом до конца сценария.

Фаза героев

Во время фазы героев игроки сами выбирают, в каком порядке они будут ходить. Этот порядок может меняться от раунда к раунду. После того как каждый герой сделал ход, игроки нажимают кнопку «Конец фазы» в приложении и переходят к фазе тьмы.

КОНЕЦ ФАЗЫ

В свой ход каждый герой может совершить не более 3 действий в любом порядке: 1 действие манёвра и 2 дополнительных действия по своему выбору. Герой может совершить одно и то же действие несколько раз. Например, Бринн может совершить действие боя, а затем дважды совершить действие манёвра.

Каждому герою доступны на выбор следующие 5 действий:

- манёвр;
- бой;
- исследование;
- обновление;
- особое.

Каждое из этих действий рассмотрено более подробно далее.

Манёвр

Действие манёвра позволяет герою перемещаться по полю. Когда герой совершает действие манёвра, он получает очки движения в количестве, равном его скорости.



Герой может потратить 1 очко движения, чтобы переместиться на соседнюю клетку. Все фрагменты поля разделены на клетки, и две клетки, у которых есть общая сторона или угол, считаются соседними.



Соседними для клетки с героем считаются 8 подсвеченных клеток

Герой не может переместиться на клетку с врагом или элементом местности, однако он может переместиться на клетку с другим героем, если после этого он сразу же покинет эту клетку.

Герой может не тратить все очки движения за раз и прерывать своё перемещение для совершения других действий.

После завершения хода героя все его непотраченные очки движения сгорают. Они не переносятся на следующий ход.

Задержанные герои

Герой **ЗАДЕРЖАН**, если он стоит на соседней с врагом клетке. Когда герой становится задержанным, он теряет все очки движения. Если задержанный герой должен получить более 1 очка движения, вместо этого он получает только 1 очко движения.

Жетоны обзора

Жетоны обзора обозначают различные места на поле, представляющие интерес для героев. Подойдя к ним, герои могут расширять игровое поле, открывать нечто новое или активировать ловушки.



Жетон обзора

Переместившись на клетку с жетоном обзора или на соседнюю с ним клетку, герой должен **немедленно** активировать этот жетон. Для этого он выбирает свой портрет в приложении и перетаскивает его на этот жетон обзора. Это не является действием.

Если такое перемещение произошло в результате какого-либо эффекта в фазе тьмы, герой активирует жетон обзора в начале следующего раунда.



Бринн переместилась на клетку, соседнюю с этим жетоном обзора, и должна активировать его, прежде чем продолжить свой ход

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Бринн хочет переместиться к расположенному неподалёку сундуку с сокровищем, чтобы обыскать его. Для этого она совершает действие манёвра. Её значение скорости равно 3, поэтому она получает 3 очка движения.

1. Бринн тратит первое очко движения, чтобы переместиться вправо.
2. Она тратит второе очко движения, чтобы переместиться по диагонали на клетку с Сиrom.
3. Затем она тратит третье очко движения, чтобы переместиться направо и немедленно уйти с клетки Сира. Ей нужно пройти ещё немного, поэтому она совершает ещё одно действие манёвра и получает ещё 3 очка движения.
4. Бринн тратит четвёртое очко движения, чтобы переместиться на клетку, соседнюю с сундуком. В качестве своего последнего действия в этом раунде она совершает действие исследования и обыскивает сундук.
5. Затем она тратит пятое очко движения, чтобы переместиться на клетку, соседнюю с котлом, и завершает свой ход. Её последнее очко движения при этом сгорает.



Скорость Бринн



ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ЗАДЕРЖАННОГО ГЕРОЯ

В свой предыдущий ход Бринн обыскала сундук и теперь хочет атаковать умертвие. Она совершает действие манёвра и получает 3 очка движения.

1. Она тратит первое очко движения, чтобы переместиться на клетку, соседнюю с умертвием. Теперь Бринн считается задержанной, поэтому она теряет все свои оставшиеся очки движения.
2. Вторым своим действием она атакует умертвие (см. «Бой» на стр. 10), но ей не удаётся победить его, поэтому она по-прежнему задержана.
3. В качестве последнего, третьего, действия Бринн совершает ещё одно действие манёвра. Так как она по-прежнему задержана, она получает только 1 очко движения и тратит его, чтобы переместиться прочь от умертвия.



— Бой —

Действие боя позволяет герою **АТАКОВАТЬ** врага, чтобы убрать его с поля в случае победы. Пример атаки героя описан на стр. 12.

При атаке герой использует оружие, указанное на лицевой стороне его карты атаки. Игрок может атаковать только того врага, чья фигурка находится в пределах **ДАЛЬНОСТИ** и на **ЛИНИИ ВИДИМОСТИ** фигурки его героя.

Дальность

Дальность позволяет определить, находится ли враг в радиусе поражения оружия. Враг на соседней клетке с героем находится в пределах дальности любого оружия. Если на карте оружия героя указано ключевое слово «**Выпад**», то в пределах его дальности находятся все враги в пределах 2 клеток от этого героя.

Если на карте оружия указано значение дальности, то атака этим оружием считается дальней. Герои могут совершать дальние атаки против врагов как на соседних, так и не на соседних клетках.



Дальность атаки оружия

При атаке оружием со значением дальности герой должен определить дальность до врага. Для этого герой считает количество клеток между его фигуркой и фигуркой врага по кратчайшему маршруту. Подсчёт начинается на клетке, соседней с клеткой героя, и заканчивается на клетке с фигуркой врага. Если полученное число меньше или равно дальности оружия, то враг находится в пределах дальности оружия.



Враг справа находится на соседней с Галаденом клетке, поэтому герой может атаковать его любым оружием. Враг слева находится на расстоянии 3 клеток от Галадена, и чтобы атаковать его, герою потребуется оружие со значением дальности 3 или больше

Линия видимости

Линия видимости показывает, что видит каждая фигурка. Для определения линии видимости герой проводит воображаемую прямую линию из центра занимаемой им клетки до центра клетки другой фигурки. Если на этой линии окажется край поля или клетка с блокирующим элементом местности, линия видимости считается **ЗАБЛОКИРОВАННОЙ**. Блокирующие элементы местности показаны на стр. 22.

Углы клеток и фигурки не блокируют линию видимости.

Фигурка **не может** атаковать другую фигурку, если линия видимости между ними заблокирована.



Линия видимости до врага 2 заблокирована деревом. Однако линия видимости до врагов 1 и 3 не заблокирована

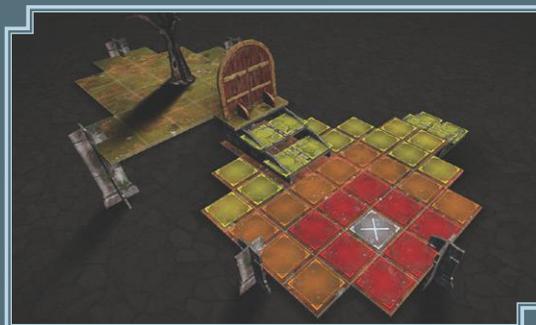
ФУНКЦИЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЛИНИИ ВИДИМОСТИ

Если игрок затрудняется с определением линии видимости, он может выбрать пункт «Линия видимости» в меню настроек приложения. Затем игрок выбирает нужную клетку, после чего приложение подсвечивает все клетки, которые находятся на линии видимости от неё.



Меню настроек

Приложение также показывает дальность от выбранной клетки: красные клетки — соседние, оранжевые находятся в пределах 2 клеток, желтые — в пределах 3 клеток и более.



Линия видимости от выбранной клетки до всех подсвеченных клеток не заблокирована, однако линия видимости до клеток за дверью заблокирована

Атаки героев

Чтобы атаковать врага, герой выбирает свой портрет в приложении и перетаскивает его на изображение атакуемого врага.



Чтобы атаковать зелёного бандита, Сир перетаскивает свой портрет на его изображение

После этого в приложении открывается экран атаки героя, в котором герой выбирает используемое оружие (указанное на лицевой стороне его карты атаки). Затем он бросает кубики, указанные рядом с символом атаки на его карте героя.



Во время своей атаки Галаден бросает 1 синий кубик

Как правило, чем больше герой выбросит успехов (★), тем больше урона он нанесёт врагу. Герой разыгрывает выпавшие на кубике символы следующим образом.

- **Успех (★).** Герой может тратить успехи, чтобы наносить урон врагу.
- **Усилие (⚡).** Герой может поместить на свои карты жетоны истощения, чтобы за каждый из них заменить 1 усилие (⚡) на 1 успех (★). Истощение описано на стр. 18.
- **Заряд (⚡).** Герой может тратить заряды, чтобы разыгрывать заряжаемые способности. Они обладают различными эффектами и описаны на стр. 20.

При помощи кнопки «>>» герой вводит в приложение число успехов (★), потраченных им на нанесение урона врагу, и нажимает кнопку «Подтвердить».



За каждый успех враг получает урон (★), который автоматически уменьшает его здоровье. Количество урона, полученного врагом за каждый успех, определяется значением урона оружия, которое использовал герой.



Значение урона лука из кровавого дерева равно 2.
Потратив 2 успеха, герой наносит врагу 4 урона

Защита и способности врага

У каждого врага есть значение защиты, указанное рядом с его шкалой здоровья. После каждой атаки по врагу приложение снижает полученный им урон на случайное значение в диапазоне от 0 до указанного значения защиты.



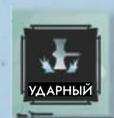
Когда герой атакует бандита, приложение снижает нанесённый урон на значение в диапазоне от 0 до 2

Большинство врагов также обладают защитными способностями, которые герои разыгрывают, когда проводится атака по такому врагу.

Дымовая граната: после атаки этот враг совершает шаг 2 прочь от героя.

Типы урона

Каждое оружие наносит урон одного или нескольких типов, что указано в левой части его карты. Все враги уязвимы к определённым типам урона. Когда герой атакует врага, приложение добавляет к каждому потраченному успеху 1 дополнительный урон за каждый тип урона используемого оружия, к которому уязвим этот враг.



Ударный тип урона

Типы урона, к которым уязвимы враги, изначально обозначены в приложении вопросительным знаком. Когда такой враг впервые получает урон того типа, к которому он уязвим, эта уязвимость раскрывается игрокам и остаётся видимой до конца кампании.



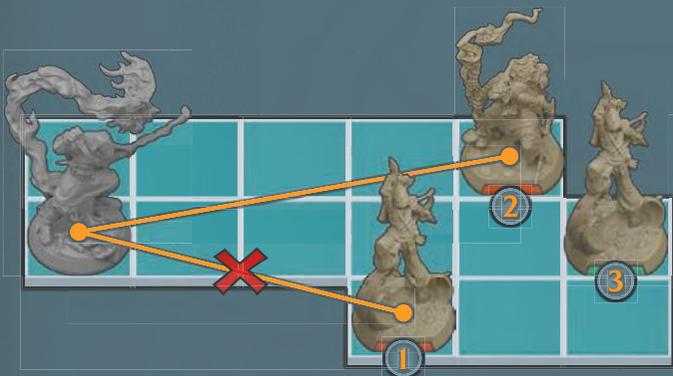
У этого врага есть уязвимость к оружию с типом урона «Анемос». Другая его уязвимость пока неизвестна

ПРИМЕР АТАКИ ГЕРОЯ

1. Сир совершает действие боя, чтобы атаковать врага. Оружие, которым он экипирован, «Мерцающий жезл», имеет значение дальности 4, поэтому он должен выбрать врага в пределах 4 клеток от себя.



2. Враг 3 не находится в пределах дальности атаки Сира, поэтому Сир не может его атаковать. Враги 1 и 2 находятся в пределах дальности атаки, но линия видимости до врага 1 заблокирована краем поля, поэтому Сир может атаковать только врага 2.



3. Сир выбирает в приложении портрет своего героя и перетаскивает его на фигурку врага 2, чтобы начать атаку.



4. На запрос приложения Сир подтверждает, что он использует «Мерцающий жезл». Затем он бросает 1 оранжевый кубик, указанный на карте его героя, и получает 1 успех (★) и 2 усилия (⊕).



5. Сир помещает 1 жетон истощения на свою карту атаки, чтобы заменить 1 усилие (⊕) на успех (★), и в итоге получает 2 успеха. Он вводит их в приложение, дважды нажимая кнопку «>>», и нажимает кнопку «Подтвердить».



6. Приложение подсчитывает результат атаки. Каждый успех «Мерцающего жезла» наносит 2 урона. Поскольку «Мерцающий жезл» имеет рубящий (☞) тип урона, к которому враг уязвим, тот получает 1 дополнительный урон за каждый успех. Таким образом, атака Сира наносит врагу 6 урона.

$$\star + \text{☞} + \star + \text{☞} = 6$$

7. Значение защиты врага равно 2, поэтому нанесённый урон снижается на случайное число от 0 до 2. В данном случае приложение снижает урон на 1, поэтому враг получает 5 урона и у него остаётся 22 здоровья.



8. Также разыгрывается защитная способность фанатика. Приложение выбирает случайного врага, и когда этот враг будет совершать свою следующую атаку, к ней будет добавлено 2 урона.

Мученик: случайный враг добавляет 2 ж к своей следующей активации.

— ИССЛЕДОВАНИЕ —

Действие исследования позволяет герою обыскивать окружение и взаимодействовать с жетонами и элементами местности на поле, что может продвинуть или изменить сюжет сценария, а также предоставить героям особые возможности и варианты выбора.



Жетон исследования



Элемент местности

Когда герой совершает действие исследования, он **взаимодействует** с элементом местности или жетоном исследования. Данный компонент должен находиться на одной клетке с героем или на соседней с ним клетке. При взаимодействии игрок выбирает в приложении портрет своего героя и перетаскивает его на нужный компонент, а затем следует указаниям приложения.



Бринн перетаскивает свой портрет на сундук, чтобы исследовать его

Взаимодействие с элементом местности или жетоном может привести к различным эффектам, таким как проведение проверки, получение предметов и расширение игрового поля. Правила проведения проверок описаны далее.

Герой может выбрать любой элемент местности или жетон, нажав на него в приложении, что позволит ему получить больше информации. Это не является действием.

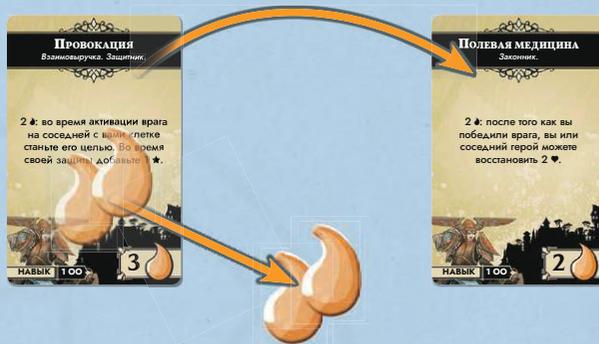


— ОБНОВЛЕНИЕ —

Действие обновления позволяет герою перевернуть одну из карт в своей игровой зоне. Таким образом герой может сменить свою способность или оружие на нечто более полезное в текущей ситуации.

Совершая это действие, герой может перевернуть свою карту героя, свою карту атаки или одну из своих карт навыков. О навыках рассказывается на стр. 28.

Когда герой переворачивает карту (по любой причине), он сбрасывает с неё **все** жетоны. Это отличный способ избавиться от жетонов истощения и некоторых состояний.



— ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ (♠) —

На многих картах есть способности, перед описанием которых указан символ особого действия (♠). Число перед символом указывает, сколько действий герою нужно потратить для совершения такого особого действия.

2 ♠: атакуйте врага дважды.
Во время каждой из этих атак добавьте 1 ★.

Для розыгрыша этой способности герою нужно потратить 2 действия



ФАЗА ТЬМЫ

Фаза тьмы представляет собой период времени, в течение которого враги и другие элементы сценария пытаются помешать героям достичь своих целей. В фазе тьмы игрокам необходимо следовать указаниям приложения. Далее приведено краткое описание каждого этапа фазы тьмы:

1. **Течение времени.** Герои с состояниями «отравлен» и «испуган» подвергаются действию соответствующих эффектов (см. стр. 20). Также каждый герой может сбросить 1 жетон истощения (см. стр. 18).
2. **Активация врагов.** Приложение по очереди активирует всех врагов на игровом поле, указывая, как они перемещаются и атакуют. Подробнее об активации врагов см. стр. 15.
3. **Сценарий.** Приложение сообщает о новых событиях, размещает новых врагов на поле, обновляет задачи героев и т. д.
4. **Планы.** Некоторые враги могут замышлять сделать что-то мощное или хитрое в следующем раунде. В этом случае приложение показывает сообщение, которое намекает на намерения врага.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

В каждом сценарии перед героями ставятся определённые задачи, указанные в верхней части экрана.

ЗАДАЧА: ЗАЩИЩАЙТЕ КАРАВАН.

Если герои выполняют последнюю задачу сценария, они побеждают и сценарий завершается.

Если герои не могут выполнить последнюю задачу или если какой-либо герой с тяжёлым недугом снова получает ранение, герои проигрывают и сценарий завершается. Подробнее о ранениях и недугах см. стр. 18.

Когда завершается текущий сценарий, герои переходят к следующему. Исход каждого сценария (как победа, так и поражение героев) может повлиять на последующие сценарии и другие аспекты кампании.



◆ АКТИВАЦИЯ ВРАГОВ ◆

В фазе тьмы каждый враг активируется, чтобы сделать ход. При активации враг, как правило, перемещается к определённой герою и атакует его.

Порядок активации врагов задаётся приложением. Когда наступает ход врага, приложение открывает экран активации, на котором присутствует изображение врага, его имя или название и прочая информация, используемая для его активации.



Экран активации врага

◆ ВЫБОР ЦЕЛИ ◆

Во время своей активации каждый враг стремится атаковать определённого героя. Такой герой является **целью** этого врага и указывается на его экране активации. При активации враг перемещается так, чтобы атаковать свою цель, если это возможно.

Если враг не может атаковать выбранную цель, вместо этого целью становится ближайший к врагу герой. Если ближайшими к врагу являются несколько героев, целью становится тот из них, у кого в настоящее время меньше всего здоровья. Если таких героев тоже несколько, игроки сами выбирают, кто из подходящих героев становится новой целью атаки врага.

Если враг не может никого атаковать во время своей активации, он перемещается в сторону ближайшего героя, у которого меньше всего здоровья.

◆ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ◆

Первое, что враг делает при активации, — это перемещение. Во время активации враг получает очки движения в количестве, равном его скорости. Если враг задержан, вместо этого он получает только 1 очко движения.



Скорость врага

Затем враг тратит очки движения, чтобы переместиться на клетку, с которой он может атаковать свою цель. Если у врага не указана дальность атаки, он перемещается на клетку, соседнюю со своей целью. Если у врага указана дальность атаки, он перемещается так, чтобы расстояние между ним и целью стало **равно** значению дальности либо максимально к нему приблизилось. Таким образом, враг может отойти от своей цели, если находится к ней слишком близко, или подойти к ней, если находится слишком далеко.



Дальность атаки врага

Враг не может переместиться на клетку с героем или элементом местности, однако он может переместиться на клетку с другим врагом, если после этого он сразу же покинет эту клетку.

— ДАЛЬНОСТЬ И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ —

Враг с дальней атакой должен иметь линию видимости до своей цели от клетки, на которую он перемещается. Если такая линия видимости заблокирована от всех клеток, находящихся от цели на расстоянии, равном дальности атаки врага, то враг перемещается на максимально отдалённую от цели клетку, находящуюся в пределах дальности и на линии видимости.

Определение линии видимости и дальности происходит по тем же правилам, что описаны в разделе «Бой» на стр. 10.

— ЗАДЕРЖАННЫЕ ВРАГИ —

По аналогии с героями враг, который активировался на соседней с героем клетке или переместился на неё, становится задержанным.

Враги всегда стараются по возможности не становиться задержанными. Однако данное условие определяется только после соблюдения всех остальных условий перемещения.

АТАКИ ВРАГОВ

Переместившись, враг атакует свою цель и наносит ей урон в количестве, равном значению урона, указанному на экране активации.

5 ✖

Урон врага

Атакованный герой защищается, пытаясь снизить получаемый урон. Для этого он бросает кубик, указанный рядом с символом защиты на своей карте героя. Затем он разыгрывает выпавшие на кубике символы следующим образом.

- **Успех (★).** Герой может потратить выпавшие успехи, чтобы за каждый из них снизить полученный урон на 1.
- **Усилие (+).** Герой может поместить на свои карты жетоны истощения, чтобы за каждый из них заменить 1 усилие (+) на 1 успех (★). Истощение описано на стр. 18.
- **Заряд (⚡).** Герой может потратить выпавшие заряды, чтобы разыграть заряжаемые способности. Они обладают различными эффектами и описаны на стр. 20.



Во время своей защиты Галаден бросает 1 чёрный кубик

После снижения урона герой получает весь урон, который остался. Для этого он поворачивает свой счётчик здоровья, уменьшая здоровье на количество полученного урона. Эффекты, срабатывающие при уменьшении здоровья героя до 0, описаны на стр. 18.



Галаден получает 4 урона

ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ ВРАГА

У каждого врага есть своя способность (например, «Гнойный хлыст» фанатика), которая влияет на его активацию. При активации врага герои зачитывают и разыгрывают его способность.

Гнойный хлыст: после броска кубиков, если цель не выбросила ⚡, она **отравляет** свою **карту героя**.

ПРЕРЫВАНИЕ

На экране активации есть кнопка «Прервать», которую герои могут нажать, если им нужно разыграть эффект, который срабатывает перед активацией врага или во время неё.

ПРЕРВАТЬ

Когда герой нажимает кнопку «Прервать», экран активации закрывается, позволяя героям вернуться к основным экранам приложения. Когда герои готовы продолжить активацию врага, они нажимают кнопку «Продолжить активацию».

ПРОДОЛЖИТЬ АКТИВАЦИЮ

ПРАВИЛО ГЕРОИЧЕСКОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Во время активации врагов игрокам необходимо следить, чтобы враги перемещались и использовали свои способности максимально эффективно, а также чтобы они не становились задержанными, если это возможно. В остальных случаях игрокам необязательно перемещать врагов так, чтобы они максимально эффективно противостояли героям.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ ВРАГА

1. Приложение активирует фиолетового фанатика и указывает его целью Бринн. Скорость этого врага составляет 3, дальность его атаки тоже 3.



2. Фанатик не задержан, поэтому получает 3 очка движения. Поскольку дальность его атаки составляет 3, он стремится находиться строго в 3 клетках от Бринн. Из всех клеток, находящихся на расстоянии 3 клеток от Бринн, фанатик перемещается на клетку с зелёной отметкой: так его линия видимости до Бринн не будет заблокирована и он не будет задержан.

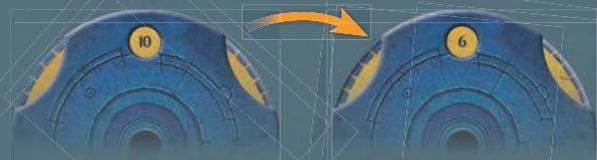


3. Фанатик атакует Бринн. Чтобы защититься, она бросает чёрный кубик и получает 1 успех (★) и 1 заряд (⚡). Поскольку она выбросила заряд, способность фанатика на неё не действует.



4. Атака фанатика наносит 5 урона. Один успех Бринн снижает этот урон до 4. Бринн получает 4 урона и поворачивает свой счётчик здоровья, чтобы он показывал её текущее здоровье.

$$5 \star - \text{кубик} = 4$$



5. Совершив атаку, фанатик заканчивает свою активацию. Герои нажимают кнопку «Готово» и переходят к активации следующего врага.



◆ Урон и истощение ◆

В этом разделе рассказывается, как герои и враги получают урон, а также как работают жетоны истощения.

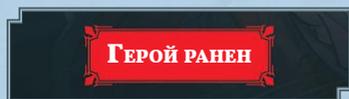
+ Урон и недуги героев +

На счётчике здоровья героя всегда отражено его текущее здоровье. При восстановлении здоровья (♥) герой не может поднять его выше заданного максимального значения.



Здоровье на карте героя

Получив 1 урон (✖) или больше, герой уменьшает своё здоровье на такое же количество. Если здоровье героя уменьшается до 0, он получает **ранение**. Раненый герой вновь выставляет счётчик здоровья на максимальное значение, затем выбирает свой портрет в приложении, чтобы перейти на свой экран, нажимает кнопку «Герой ранен» и следует указаниям приложения.



Если герой должен получить недуг, он действует так, как описано далее.

- **Лёгкий недуг.** Получив лёгкий недуг, герой берёт карту лёгкого недуга, указанную приложением, и размещает её в своей игровой зоне стороной с атрибутом «Лёгкий» вверх. Герой зачитывает эффект этой карты и следует её указаниям.
- **Тяжёлый недуг.** Получив тяжёлый недуг, герой переворачивает имеющуюся у него карту недуга стороной с атрибутом «Тяжёлый» вверх, зачитывает эффект этой карты и следует её указаниям.

Если герой с тяжёлым недугом снова получает ранение, как правило, приложение сообщает героям, что они проиграли, и сценарий завершается.



Карта лёгкого недуга



Карта тяжёлого недуга

+ Урон врагов и победа над ними +

Когда враг получает урон от атаки, приложение учитывает его автоматически. Если способность героя напрямую наносит урон врагу, герой выбирает этого врага на экране врагов и вручную уменьшает его здоровье при помощи кнопки «<>».

Если здоровье врага опускается до 0, этот враг побеждён, а его фигурка убирается с поля.



Ручной ввод урона на экране врага

+ Истощение (♣) +

Когда герой прикладывает дополнительные усилия во время своих приключений, у него накапливается истощение. Такие усилия могут выручить героя в критический момент, но если не следить за накоплением жетонов истощения, они могут стать помехой.

— ПРЕОБРАЗОВАНИЕ УСИЛИЙ —

Если при броске кубика во время атаки, защиты или проверки герою выпадает усилие (♣), он может поместить жетоны истощения на свои карты, чтобы за каждый из них заменить 1 усилие (♣) на 1 успех (★).



Жетон истощения

Герой может распределять полученные жетоны истощения между любыми своими картами, в правом нижнем углу которых указан **предел истощения**. Предел истощения обозначает максимальное число жетонов истощения, которые могут находиться на этой карте.

— Истощающие способности —

Если в начале описания способности указан символ истощения (♣), это **истощающая способность**. Для розыгрыша истощающей способности герой должен поместить указанное число жетонов истощения **на карту с этой способностью**. Если при этом число жетонов истощения превысит предел истощения этой карты, герой не может разыграть эту способность.

Если перед символом истощения (♣) указан «X», герой может поместить на эту карту любое число жетонов истощения, которое не превышает предел истощения этой карты.

Истощающая способность



Предел истощения

Для использования этой способности герой должен поместить 2 жетона истощения на эту карту. Поскольку предел истощения этой карты равен 3, данную способность нельзя использовать, если на карте уже находятся хотя бы 2 жетона истощения

— ПОЛУЧЕНИЕ ИСТОЩЕНИЯ —

Некоторые эффекты могут указать герою «получить» истощение. Если не сказано иное, то в этом случае герой должен положить указанное число жетонов истощения **на любые свои карты с пределом истощения**, не превышая этот предел. При этом герой может распределить жетоны истощения между несколькими картами. За каждый жетон истощения, который герой не может положить на свои карты при получении истощения, он получает 1 урон.

ПРОВЕРКИ

Взаимодействуя с элементами местности и жетонами на поле, игрок часто проводит проверки. В каждой проверке используется одна из характеристик, указанных на его карте героя: сила, ловкость, внимание или воля. У каждой характеристики может быть как положительный (+), так и отрицательный (–) модификатор, который применяется ко всем проверкам этой характеристики.

Когда игра указывает герою провести проверку определённой характеристики, он бросает 2 чёрных кубика. Затем он применяет к числу выпавших успехов свой модификатор характеристики.



Бринн проводит проверку воли и получает 5 успехов. Она применяет свой модификатор воли и в итоге получает 6 успехов

Итоговый результат проверки определяется после применения модификаторов. Существует 2 типа проверок.

- Для некоторых проверок игроку необходимо ввести число полученных успехов в приложение, после чего оно определяет результат проверки. В некоторых подобных проверках успехи от нескольких попыток складываются: герои могут провести такую проверку несколько раз, и приложение будет отслеживать суммарное число успехов.
- Проверка может содержать число, которое указывает, сколько успехов необходимо для её успешного прохождения (например, «Проведите проверку силы 6»). Если число успехов героя больше или

равно этому числу, он успешно её проходит, а если меньше, он её проваливает. После того как герой нажимает кнопку «Успех» или «Провал», приложение сообщает герою, что происходит дальше.

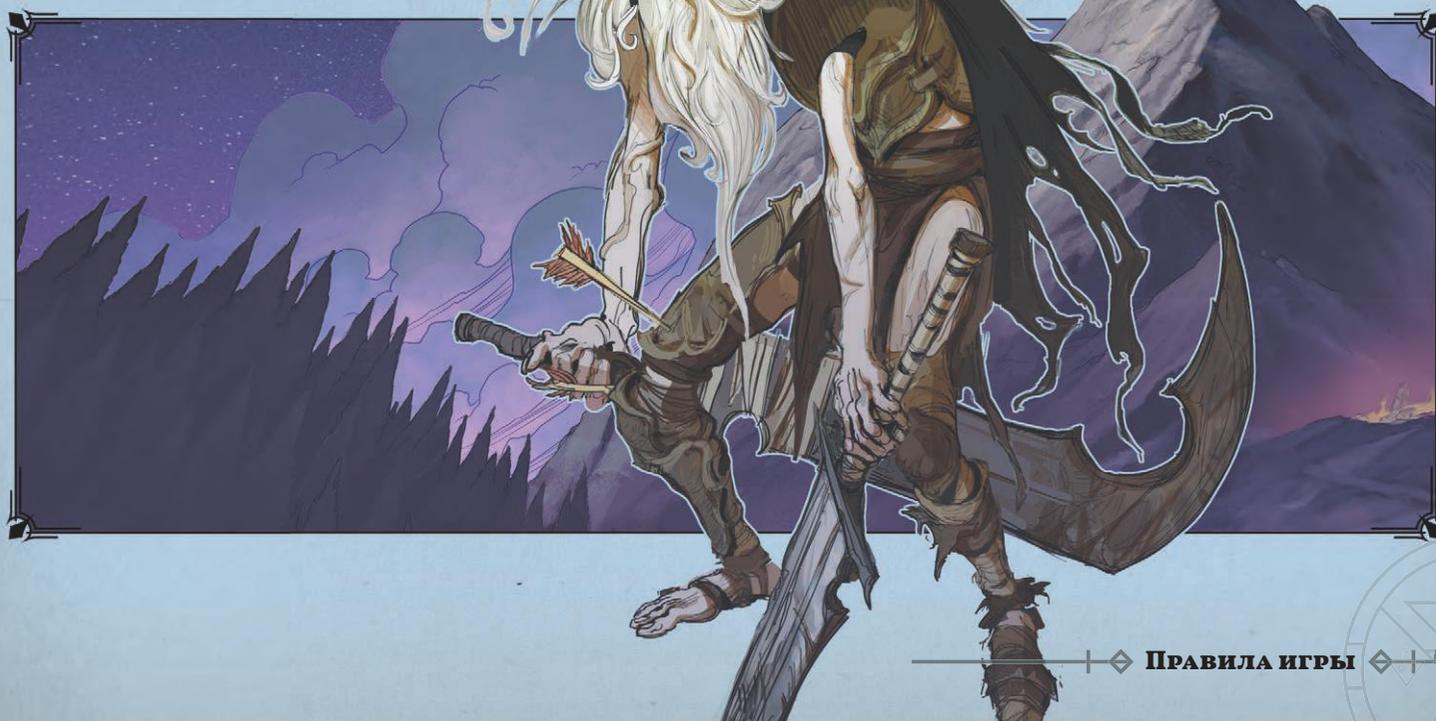
При проведении проверки герой может тратить полученные заряды (⚡), чтобы разыгрывать заряжаемые способности, и помещать на свои карты жетоны истощения, чтобы заменять полученные усилия (⚡) на успехи (★).



Герой проводит проверку силы и получает 3 успеха

СНИЖЕНИЕ УРОНА

Приложение может позволить герою снизить получаемый урон или истощение. Для этого герою необходимо провести проверку указанной характеристики (например, «Каждый герой получает 4 урона; снижается с помощью силы»). Перед тем как получить урон или истощение, герой может провести указанную проверку и предотвратить 1 урон или истощение за каждый полученный успех (★).



◆ ЭФФЕКТЫ ГЕРОЕВ ◆

В этом разделе описаны способности и эффекты героев.

— Способности —

Большинство карт в игровой зоне героя имеют способности. В описании каждой способности указано, когда и как она разыгрывается.

Эффект способности **не может** затрагивать других героев, если не сказано иное. Например, способность: «1 ♦: сосредоточьте 1 карту» не позволяет герою поместить жетон сосредоточенности на карту другого героя.

— ЗАРЯЖАЕМЫЕ СПОСОБНОСТИ —

Заряжаемая способность — это способность, в начале описания которой указан символ заряда (⚡). Заряжаемые способности есть на многих картах, включая все карты героев. Герой может использовать заряжаемые способности при любом броске, тратя для этого выпавшие заряды. Каждую заряжаемую способность можно использовать только 1 раз за бросок.



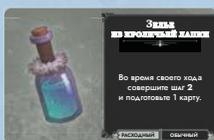
Заряжаемая способность на карте героя

— ПЕРЕБРОС КУБИКОВ —

Некоторые способности позволяют герою перебрасывать кубики. Такие способности необходимо применять до применения результата броска. Если у героя есть несколько способностей, дающих переброс, он может либо перебросить несколько кубиков, либо перебросить любые кубики несколько раз.

— ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАСХОДНЫХ ПРЕДМЕТОВ —

Расходные предметы обладают немедленным полезным эффектом. В описании каждого расходного предмета указано, когда его можно использовать и что он делает. Использованный расходный предмет откладывается в сторону: его больше нельзя использовать до конца текущего сценария.



Карта расходного предмета

— КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА —

Герои и враги используют способности, представленные в игре **ключевыми словами**. Ключевое слово — это сокращение для часто встречающегося эффекта. Далее изложены правила для каждого ключевого слова.

- **Выпад.** С помощью оружия с этим ключевым словом герой может атаковать фигурки, которые находятся в пределах 2 клеток от него (если линия видимости до цели не заблокирована).
- **Запас.** После того как герой переворачивает карту (или размещает её в своей игровой зоне в начале сценария), если на её лицевой стороне указано ключевое

слово **«Запас»**, он кладёт на неё жетоны того типа и в том количестве, которые указаны после этого ключевого слова. Когда на такой карте не остаётся жетонов указанного типа, она переворачивается.

Например, если герой переворачивает карту и на ней указано **«Запас: подготовка 2»**, он помещает на эту карту 2 жетона подготовки. Когда герой тратит с этой карты последний жетон подготовки, он сразу её переворачивает.

• **Раскрытие.** После того как герой переворачивает карту (или размещает её в своей игровой зоне в начале сценария), если на её лицевой стороне указано **«Раскрытие»**, он немедленно разыгрывает эффект, указанный после этого ключевого слова.

• **Шаг.** С помощью этого ключевого слова фигурка может переместиться на указанное число клеток или меньше. При таком перемещении она игнорирует правила задерживания, но подчиняется всем правилам местности.

— СОСТОЯНИЯ ГЕРОЕВ —

Состояния героев — это позитивные и негативные эффекты, представленные в игре в виде помещаемых на карты жетонов состояний. Если эффект указывает герою «отравить», «испугать», «травмировать», «сосредоточить» или «подготовить» карту, тот кладёт на неё соответствующий жетон состояния. Например, если эффект указывает герою «сосредоточить» свою карту героя, тот берёт жетон сосредоточенности и помещает его на свою карту героя.

Если эффект не указывает, на какую карту поместить взятый жетон, герой может поместить его на свою карту героя, свою карту атаки или любую свою карту навыка.

Если эффект указывает карте получить состояние, которое у неё уже есть, данная карта не может получить это состояние. Исключение — розыгрыш ключевого слова **«Запас»**.

Переворачивая карту, герой сбрасывает с неё **все** жетоны и возвращает их в общий запас.

Каждое состояние имеет особый эффект, описанный далее.



Отравлен. Во время этапа «Течение времени» в фазе тьмы герой получает 1 урон за каждую свою карту с жетоном отравления.



Испуган. Во время этапа «Течение времени» в фазе тьмы герой получает 1 жетон истощения на каждую свою карту с жетоном испуга.



Травмирован. Когда герой переворачивает карту с жетоном травмы, он получает 2 урона.



Сосредоточен. Во время атаки, защиты или проверки герой может сбросить с любой своей карты 1 жетон сосредоточенности, чтобы перебросить 1 свой кубик.



Подготовлен. В свой ход герой может сбросить жетон подготовки с одной из своих карт, чтобы перевернуть эту карту, не тратя на это действие обновления.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ

ПРАВИЛА ДЛЯ ВРАГОВ

В этом разделе описаны дополнительные правила, применяемые к врагам. Активация врагов описана на стр. 15.

РАЗМЕЩЕНИЕ ВРАГОВ

Когда на поле появляется враг, приложение указывает клетку, на которой герои должны разместить его фигурку. Если эта клетка уже занята другой фигуркой, герои перемещают находящуюся на клетке фигурку на ближайшую клетку по своему выбору.



Появление берсерка

УРОВНИ ВРАГОВ

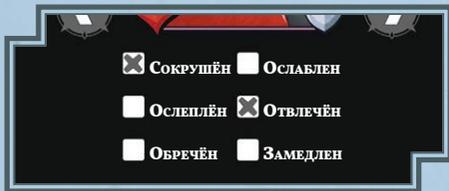
У каждого врага есть уровень, обозначающий силу конкретной фигурки. Уровень врага указан в приложении на экране врагов. Чем выше уровень врага, тем больше у него здоровья и защиты и тем сильнее его атаки и способности.



Уровень врага

СТАТУСЫ ВРАГОВ

Статус врага — это негативный эффект, отслеживаемый приложением. Если в результате исходящих от героя эффектов враг получает определённый статус, герой выбирает этого врага на экране врагов, а затем отмечает соответствующий статус.



Статусы врагов разыгрываются приложением автоматически и снимаются **в конце каждого раунда**. Враг не может получить статус, который у него уже есть.

Приложение разыгрывает статусы врагов так, как описано далее (результат процентных вычислений всегда округляется вверх).

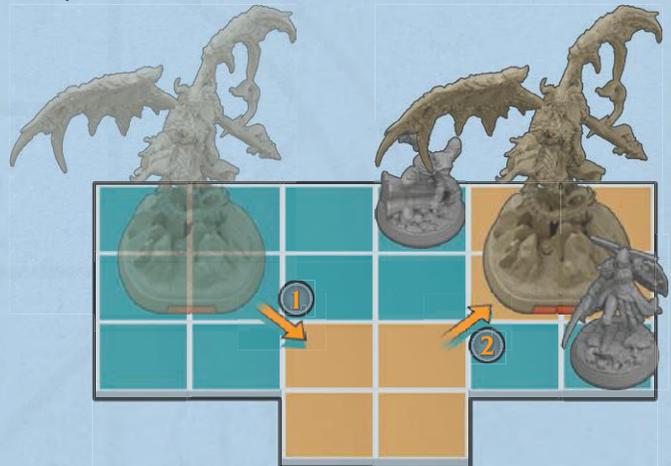
- **Сокрушён.** В фазе тьмы каждый сокрушённый враг получает 4 урона.
- **Ослеплён.** Когда герой атакует ослеплённого врага, шанс срабатывания дополнительных способностей оружия героя увеличивается на 10% (дополнительные способности описаны на стр. 27).
- **Обречён.** В конце раунда все обречённые враги теряют статус «Обречён», но все остальные их статусы остаются и переносятся на следующий раунд.
- **Ослаблен.** Урон от атаки ослабленного врага снижается на 20%.

- **Отвлечён.** Отвлечённый враг получает на 20% больше урона от атак.
- **Замедлен.** Скорость замедленного врага уменьшается до 1.

МАЛЫЕ И БОЛЬШИЕ ВРАГИ

Враги, фигурки которых занимают 1 клетку, считаются **малыми**. Враги, фигурки которых занимают больше 1 клетки, считаются **большими**. Когда большой враг перемещается, герои выбирают 1 клетку, соседнюю с любой из занимаемых им клеток, и перемещают его так, чтобы любая часть его подставки занимала выбранную клетку. Все остальные правила перемещения остаются неизменными.

Для определения линии видимости от/до большого врага герои могут использовать центр любой занимаемой им клетки. Для определения дальности от/до большого врага герои могут использовать любую занимаемую им клетку.



Большой враг может переместиться на соседние с 2 героями клетки, потратив 2 очка движения

ПОДПОРКА

Подпорка предназначена для того, чтобы фигурка большого врага не падала с лестницы. Если большой враг заканчивает перемещение и повисает над ступенью лестницы (или над двумя клетками у её основания), поместите подпорку под фигурку так, чтобы она стояла ровно.



◆ Местность ◆

Местность представляет собой природные объекты, такие как вода, лава и деревья, а также различные предметы, такие как сундуки, шкафы и ворота. Часть местности представлена в виде подложек, которые описаны далее. Однако в основном местность представлена в виде картонных фигурок — элементов местности.

В рамках действия исследования герои могут взаимодействовать с элементами местности, например открывать двери и сундуки, заряжать ловушки или находить рецепты и материалы.

Герои могут выбрать элемент местности в приложении, чтобы получить подробную информацию о нём.

+ Местность и перемещение +

Герои и враги не могут перемещаться на клетки с элементами местности, если только правила прямо не позволяют этого (например, правила для лестниц). Фигурки могут перемещаться по диагонали между двумя клетками с элементами местности.



Блокирующие

+ ЭЛЕМЕНТЫ МЕСТНОСТИ +

Указанные далее элементы местности считаются **блокирующими**. Они блокируют линию видимости, и герои не могут отсчитывать дальность через них.



Колонна
(низкая
и высокая)



Дерево



Статуя дракона



Шкаф



Дверь

+ БАРРИКАДЫ +

Баррикады могут быть опасными как для героев, так и для врагов.

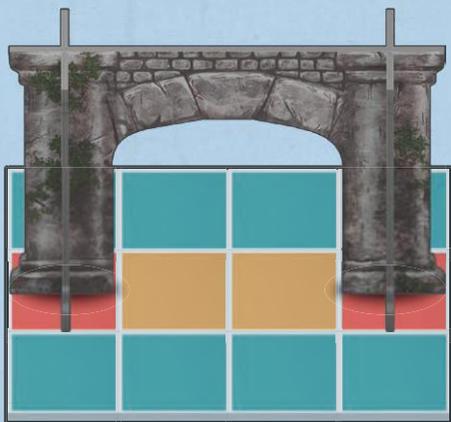
Если герой атакует врага, находящегося на соседней с баррикадой клетке, он добавляет к своей атаке 1 успех.

Если враг атакует героя, находящегося на соседней с баррикадой клетке, он добавляет к своей атаке 1 урон.



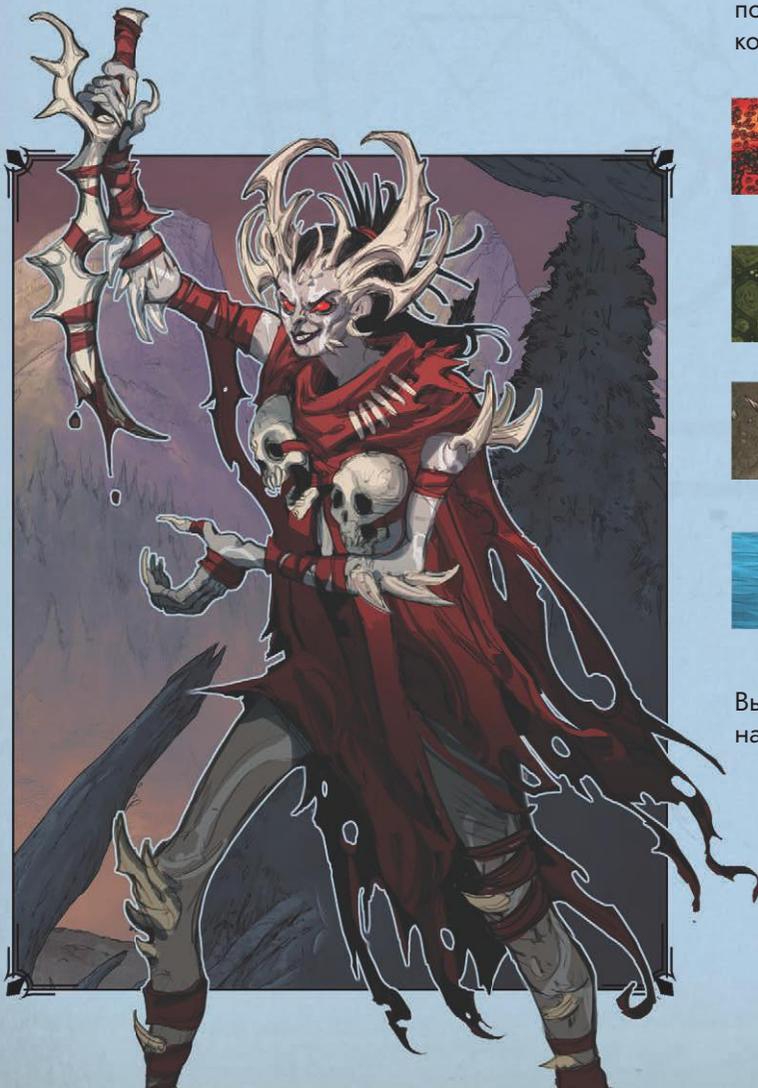
Проёмы

Проёмы — это разновидность местности. Они состоят из 2 колонн и арки. Клетки, занимаемые колоннами проёма, препятствуют перемещению и блокируют линию видимости. Однако фигурки могут перемещаться и проводить линию видимости через 2 клетки между колоннами проёма.



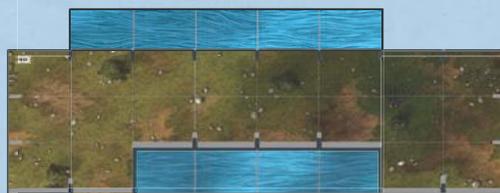
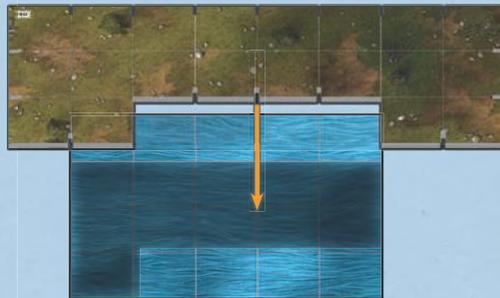
Герои и враги могут перемещаться и атаковать через 2 клетки под аркой проёма

Если фигурка слишком высокая или широкая, чтобы поместиться под проёмом, игрокам необходимо временно убрать проём с поля, пока эта фигурка находится под ним. В качестве напоминания о проёме игроки могут поместить на соответствующие клетки колонны или жетоны.



Подложки

Часть местности представляет собой листы, помещаемые под поле. При их размещении необходимо следить, чтобы были видны только клетки, указанные в приложении.



Водная подложка под фрагментом поля

Клетки подложки считаются соседними со всеми клетками поля, с которыми имеют общую сторону или угол. Герои и враги могут свободно перемещаться на клетки подложки. У каждого типа подложки есть особый эффект, который распространяется как на героев, так и на врагов.



Угли. Если герой перемещается на клетку с углями, он травмирует одну из своих карт. Если враг перемещается на клетку с углями, он становится сокрушённым и обречённым.



Ядовитые пары. Если герой перемещается на клетку с ядовитыми парами, он отравляет одну из своих карт. Если враг перемещается на клетку с ядовитыми парами, он становится ослабленным.



Шипы. Если герой или враг перемещается на клетку с шипами, он становится задержанным и получает 2 урона.



Вода. Когда герой или враг тратит очки движения, чтобы переместиться с клетки с водой, он должен потратить на 1 очко движения больше (это также относится к большому врагу, который частично занимает клетку с водой).

Вышеуказанная информация также доступна при нажатии на подложку в приложении.

Возвышения

Часто фрагменты поля располагаются на разной высоте. Чтобы разместить приподнятые фрагменты поля, нужно вставить их в колонны.

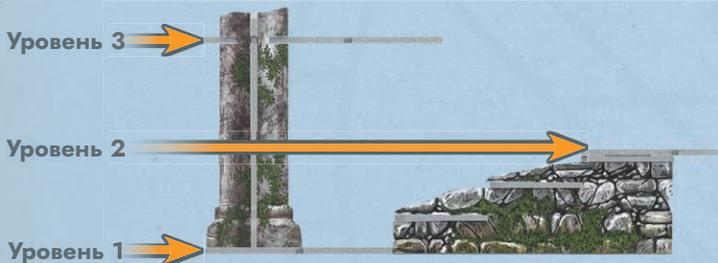
Каждая колонна прикрепляется к фрагменту поля двумя способами: либо с помощью выемки с изображением горгульи, либо с помощью выемки без изображения горгульи. Собирая приподнятый участок поля, убедитесь, что колонны повернуты так же, как в приложении.



Горгулья на колонне

Приложение указывает разместить этот фрагмент так, чтобы его поддерживала выемка с горгульей

Высота каждого уровня, начиная с лежащих на столе фрагментов поля, равна высоте одной лестницы (и расстоянию между соседними выемками на колонне).

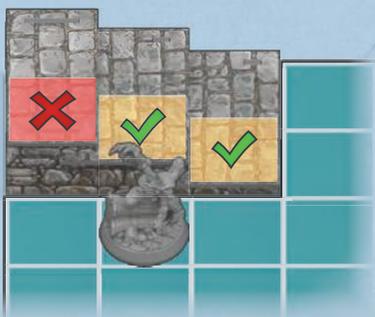


Лестницы

Фигурки не могут напрямую переместиться на клетку, находящуюся на уровень выше (например, с клетки на 1 уровне на клетку на 2 уровне). Вместо этого они должны использовать лестницы, состоящие из 3 ступеней.

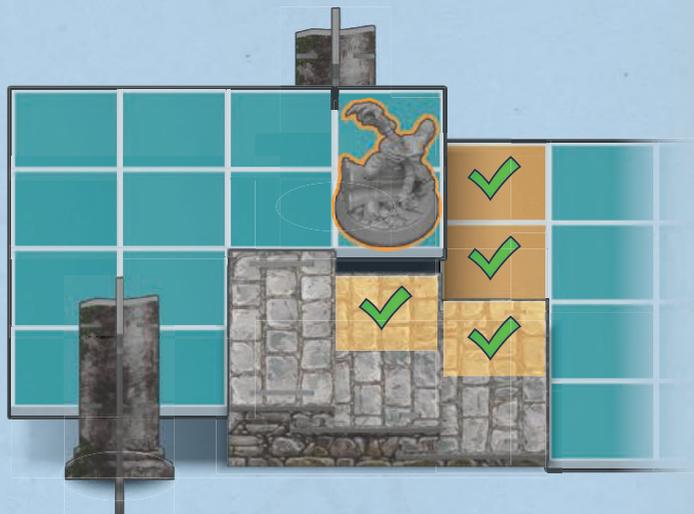
Нижняя и средняя ступени лестницы располагаются между уровнями, которые она соединяет, поэтому фигурка может переместиться с нижнего уровня на эти ступени или с этих ступеней на верхний уровень.

Верхняя ступень лестницы находится на одном уровне с верхним фрагментом поля (даже если этот фрагмент лежит поверх этой ступени). Таким образом, фигурка не может напрямую переместиться на верхнюю ступень лестницы с нижнего уровня.



Перемещение вниз

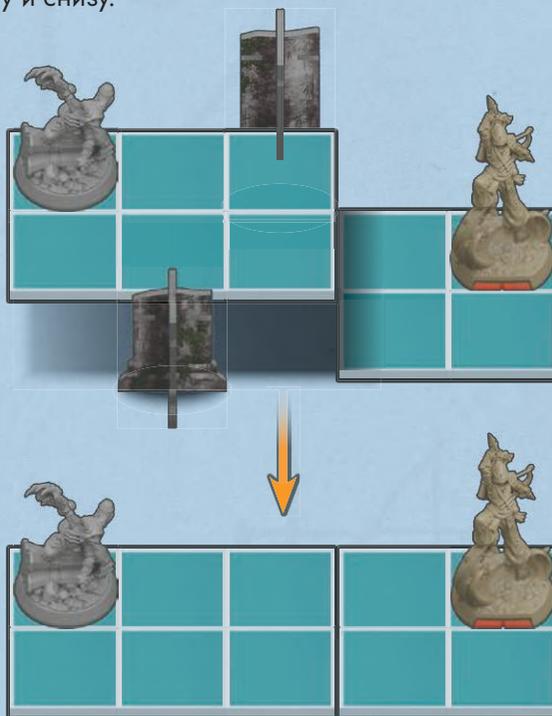
Помимо использования лестницы, герои и враги могут спускаться на любое количество уровней, перемещаясь за край верхнего фрагмента поля. При таком перемещении соседними считаются все клетки, которые были бы соседними, если бы фрагменты всех уровней были размещены в одной плоскости. Лучший способ для игроков представить это — посмотреть на поле сверху.



Подсвеченные клетки находятся ниже, чем клетка с героем, и он может переместиться на любую из них

Возвышения и атаки

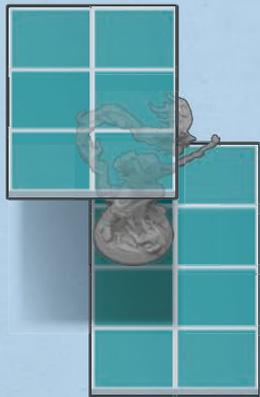
Герои и враги могут определять линию видимости и дальность между клетками на разных уровнях, как если бы все фрагменты поля находились в одной плоскости. Таким образом, герои и враги могут атаковать друг друга сверху и снизу.



При определении линии видимости и дальности до врага считается, что герой находится с ним на одном уровне

Выступы

Выступ — это участок фрагмента поля, находящийся прямо над другим фрагментом на высоте одного или нескольких уровней. И герои, и враги могут перемещаться на клетки под выступом. Однако если фигурка слишком большая и не может стоять под выступом, не касаясь фрагмента сверху, она не может перемещаться или быть перемещена под этот выступ.



Сир стоит под выступом

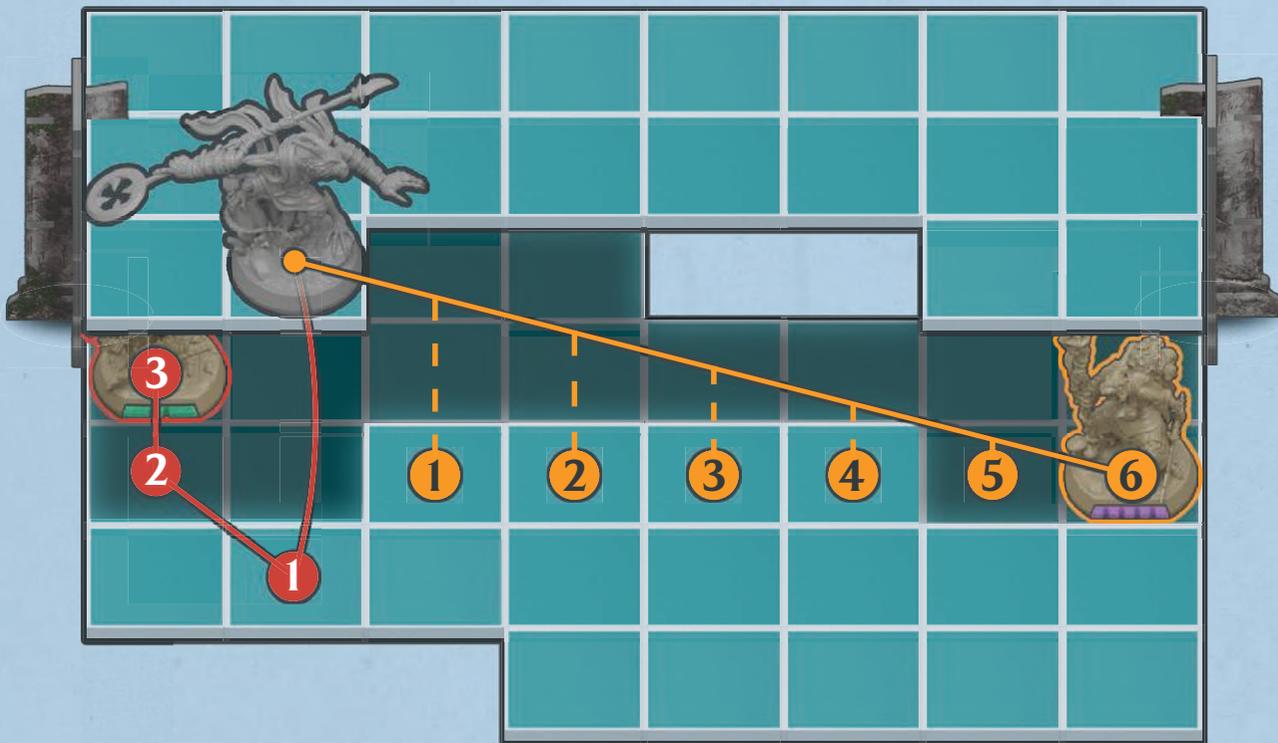
Выступы и линия видимости

Иногда выступы могут блокировать линию видимости между 2 фигурками. Как правило, фигурка под выступом находится на линии видимости другой фигурки, если прямую линию до неё можно провести хотя бы по одной клетке нижнего фрагмента, не находящейся под выступом. Проще всего определять такие линии видимости через соответствующую функцию приложения. Более подробные правила и примеры проведения линии видимости через выступы игроки могут найти в справочнике приложения.

Выступы и дальность

Определяя дальность между клетками на разных уровнях, герои считают её через соседние клетки по обычным правилам (см. «Дальность» на стр. 10). При подсчёте дальности герои могут считать верхние и нижние уровни вместе, игнорируя вертикальность. Более подробные правила и примеры подсчёта дальности через выступы игроки могут найти в справочнике приложения.

Поскольку некоторые эффекты не требуют линии видимости, фигурка или клетка будут находиться в пределах дальности такого эффекта, даже если его источник находится над или под ними.



У Ваерикса есть линия видимости до врага справа, и он может атаковать его оружием с дальностью 6 или выше. Ваерикс не может атаковать врага слева, поскольку линия видимости до него заблокирована. Тем не менее этот враг может попасть под эффект способности, нацеленной на врагов в пределах 3 клеток от Ваерикса

ПРАВИЛА КАМПАНИИ

Правила, описанные в этом разделе, **необязательно изучать для начала первой партии**. Как только игроки получают доступ к экрану кампании в приложении, им следует вернуться к данному разделу и прочитать описанные здесь правила, после чего продолжить кампанию.

Вскоре после начала кампании герои получают доступ к дополнительным функциям приложения, таким как создание предметов, улучшение снаряжения и получение карт навыков. Все эти возможности доступны в городе Фростгейте, куда герои возвращаются после большинства сценариев.

СНАРЯЖЕНИЕ

Оружие и предметы, используемые героями на протяжении кампании, относятся к **снаряжению**. Каждый герой начинает игру с 2 картами оружия, и в ходе кампании герои могут найти или создать другое оружие, а также броню, аксессуары и расходные предметы.

Совокупность героев считается **отрядом**. Доступное отряду снаряжение отслеживается приложением. Хотя герои могут иметь неограниченное количество снаряжения в инвентаре, перед началом сценария каждый герой может экипироваться снаряжением со следующими ограничениями:

- 2 оружия (собранных в единую карту атаки);
- 1 броня;
- 1 аксессуар;
- 3 расходных предмета.

Все карты снаряжения двухсторонние: на одной стороне изображена обычная версия предмета, на другой — улучшенная. Каждый герой кладёт выбранное снаряжение в свою игровую зону обычной стороной вверх. Если выбранное снаряжение было улучшено, вместо этого герой помещает его в свою игровую зону улучшенной стороной вверх. Правила улучшения снаряжения описаны в разделе «Создание и улучшение предметов» на стр. 27.



Обычная сторона



Улучшенная (↗) сторона

Броня

Броня увеличивает здоровье и защиту героя, а также помогает ему выжить другими способами.

У каждой карты брони есть способность, в описании которой указано, когда и как она разыгрывается.

Кроме того, броня может увеличивать максимальное значение здоровья героя, а также давать ему дополнительные результаты броска кубика или даже дополнительные кубики во время защиты. Если броня увеличивает



Карта брони

ет максимальное значение здоровья героя, считается, что указанное на карте героя максимальное значение здоровья увеличено на указанное на карте брони число.



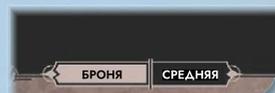
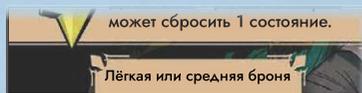
+1 к максимальному значению здоровья



+1 успех (★) во время защиты

Ограничения брони

На каждой карте брони указан её тип: лёгкая, средняя или тяжёлая. Герой не может экипироваться бронёй, тип которой не указан на его карте героя.



Тип брони на карте героя (слева) и на карте брони (справа)

АКСЕССУАРЫ

Аксессуары дают экипированным ими героям определённые эффекты. Приложение автоматически отслеживает эффекты аксессуаров, однако героям всё равно следует держать их карты в своих игровых зонах в качестве напоминания.



Карта аксессуара

Руны

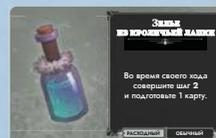
Во время своих приключений герои могут найти руны. Одни руны относятся к аксессуарам, в то время как другие представляют собой особое оружие, которым может экипироваться любой герой.



Карта руны

РАСХОДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

У каждой карты расходного предмета есть особый эффект, в описании которого указано, когда и как он разыгрывается. Используя расходный предмет, герой убирает его карту из своей игровой зоны.



Карта расходного предмета

При создании предметов герои могут создать множество расходных предметов, которые будут доступны им во всех последующих сценариях. Герой **не может** экипироваться несколькими копиями одного и того же расходного предмета.

Существует 3 типа расходных предметов.

- **Обычные.** В игре представлены 4 копии каждого обычного расходного предмета.
- **Специальные.** В игре представлены 2 копии каждого специального расходного предмета. Их могут использовать только те герои, имена которых указаны на картах этих расходных предметов.
- **Уникальные.** В игре представлена только 1 копия каждого уникального расходного предмета. Это мощные зелья, которые можно отыскать в ходе сценариев.

— Части оружия —

Каждое оружие состоит из 3 частей. Первая часть определяет, какую карту использует герой. Остальные 2 части добавляют оружию дополнительные способности.

Большинство таких способностей имеют процентный шанс срабатывания при атаках героя, что автоматически рассчитывается приложением. Эффекты других дополнительных способностей распространяются на героев или поле, и при их срабатывании приложение выводит на экран соответствующее сообщение.



Первая часть оружия

— Атрибуты —

Многие карты имеют атрибуты, указанные под названием карты (например, «Лидерство» или «Копьё»). У атрибутов нет собственных эффектов, однако на них могут ссылаться другие эффекты игры.

Если описание эффекта ссылается на карту с атрибутом, имеется в виду только лицевая сторона карты.

Создание и улучшение

— ПРЕДМЕТОВ —

В ходе кампании герои будут получать ресурсы: золото, материалы, эссенции и рецепты. Все ресурсы являются общими для всех героев и отслеживаются приложением. Герои могут использовать эти ресурсы между сценариями для создания нового снаряжения и улучшения уже имеющегося.

— Золото —

Золото — это основная валюта Терринота. При посещении Фростгейта герои могут тратить золото на покупку материалов для создания предметов. Некоторые сценарии и события также предоставляют героям возможность потратить золото.



— МАТЕРИАЛЫ И ЭССЕНЦИИ —

Основными ресурсами для создания и улучшения предметов являются **МАТЕРИАЛЫ** и **ЭССЕНЦИИ**. Материалы — это распространённые ресурсы, которые герои могут либо найти во время приключений, либо купить в городе за золото. Материалы включают в себя металл, кость, кожу, ткань, минералы, травы и безделушки. Эссенции встречаются реже и представляют собой компоненты, из которых состоит ткань реальности, например игнос (огонь) и анемос (воздух).



— РЕЦЕПТЫ —

В своих приключениях герои будут получать рецепты. В каждом рецепте указан перечень материалов и эссенций, необходимых для создания определённого снаряжения. Для создания этого снаряжения герою необходимо объединить рецепт и все указанные материалы в мастерской, которую герои могут посетить между сценариями. После создания снаряжения рецепт и использованные материалы считаются потраченными и автоматически убираются из инвентаря отряда. Всё созданное снаряжение помещается в инвентарь отряда и остаётся там до конца кампании (включая расходные предметы).

Для каждого снаряжения предусмотрено 2 рецепта: первый для его создания, после чего герои могут им воспользоваться, а второй — для его улучшения, после чего герои могут использовать улучшенную версию этого снаряжения.



— ЭКРАН ГОРОДА —

Фростгейт — один из Вольных городов королевства Терринот. Хотя он и не находится под контролем баронства Фортин, он расположен в пределах его границ и выступает как союзником, так и соперником барона.



Экран города

На время кампании **ГОРОД** является домом героев, куда они возвращаются между сценариями. Здесь они могут посетить различные места, чтобы купить материалы или создать снаряжение, а также получить различную информацию от жителей шумного мегаполиса.

В городе есть 3 места, которые могут посетить герои.



Мастерская

Один из эффективных способов усилить героев в ходе кампании — это создание и улучшение снаряжения. В мастерской герои могут потратить полученные рецепты, материалы и эссенции на создание новых предметов и улучшение старых.



Кузница

В кузнице герои могут изменять части своего оружия, чтобы подготовиться к предстоящему сценарию, исследовать новые стратегии или изменить свой стиль игры.



Лавка

В лавке можно купить за золото материалы, рецепты и иногда снаряжение. Кроме того, игроки могут продать здесь за золото собранные материалы.

— События —

Время от времени на экране города или кампании появляется символ события, обозначающий некое место, персонажа или происшествие. Чтобы разыграть событие, игроки должны выбрать его в приложении и следовать указаниям. Некоторые события указывают героям отправиться в определённое место. События развивают сюжет и позволяют получить награды или встретить что-то неожиданное.



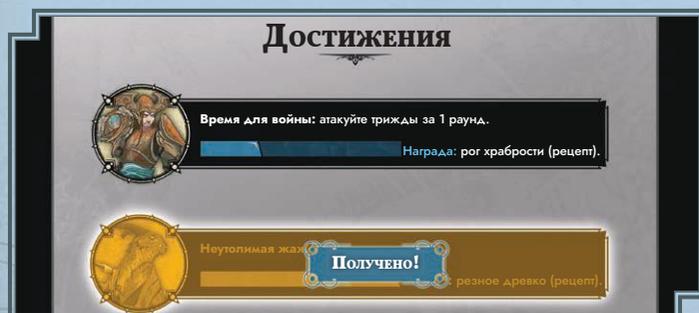
Обычное событие. Такие события могут появиться в городе или на экране кампании. Для розыгрыша обычного события героям нужно выбрать его в приложении.



Путешествие. Такие события могут появиться только на экране кампании. Выбрав такое событие в приложении, героям предстоит сначала отправиться к нему, а затем разыграть.

— Достижения —

У каждого героя есть особые достижения, получение которых усиливает его возможности. Достижения каждого героя и прогресс их получения отслеживаются приложением. Когда герой получает достижение, приложение оповещает его об этом, после чего он забирает указанную награду (например, новый навык или особый рецепт) и выбирает новое достижение.



— НАВЫКИ И ОПЫТ —

В ходе кампании герои автоматически получают новые навыки и очки опыта (ОО). И навыки, и ОО отслеживаются приложением. Навыки дают герою способности, описанные на соответствующих картах навыков. В начале каждого сценария герои выбирают, какие навыки они будут использовать. Суммарная стоимость выбранных героем навыков **не может** превышать количество его текущих ОО.

Герой может выбирать только те карты навыков, в левом нижнем углу которых нарисован его портрет.

Указание героя

Стоимость в ОО



Подобно картам героев, карты навыков имеют 2 стороны, на них указан предел истощения и их можно переворачивать во время партии.

— Принципы —

У каждого героя есть 2 показателя, отражающих его основные принципы. Они уникальны для каждого героя и используются приложением для отслеживания сделанных им сюжетных выборов.

В ходе сюжета герои делают различные выборы, которые могут укрепить их принципы. У принципов нет собственных эффектов, но приложение использует их, чтобы определить результаты некоторых действий героя.

Стоит отметить, что приложение позволяет как развивать оба принципа, так и сосредоточиться только на одном из них. Так игроки могут делать выбор, основываясь на истории, игровом процессе или том, как они бы хотели развивать своего героя.

Бринн обнажает оружие и воодушевленно кричит.
Утхуки поворачиваются к ней.

«Укрепите тылы!»

БЛАГОРОДСТВО

«Дайте им отпор!»

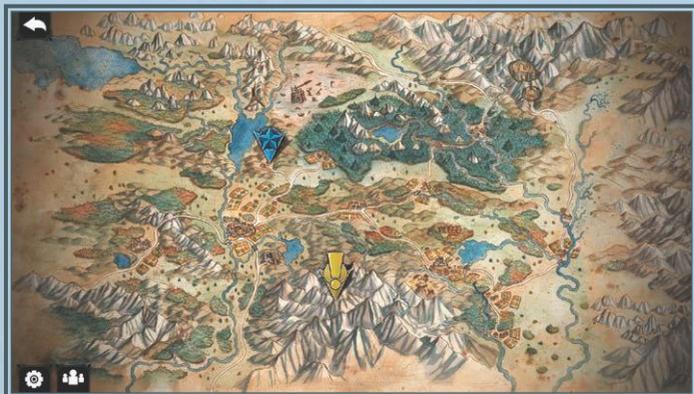
ДОБЛЕСТЬ

— ЭКРАН КАМПАНИИ —

Экран кампании отображает баронство Фортин и частично регионы за его пределами. Пока герои находятся в городе, они могут перейти на экран кампании, нажав кнопку выхода из города. На экране кампании герои могут увидеть доступные им сценарии и события.



Кнопка выхода из города



Экран кампании

— СЦЕНАРИИ —

Сценарии обозначаются на карте кампании соответствующими символами. Выбрав сценарий, герои могут ознакомиться с его кратким описанием.



Сценарии кампании. Эти сценарии продвигают основной сюжет кампании независимо от того, победили герои или нет. Такие сценарии часто сосредоточены на определённом герое.



Побочные сценарии. Эти сценарии необязательны, но за их прохождение герои получают дополнительную награду и узнают часть сюжета. Каждый побочный сценарий можно выполнить только один раз, после чего он убирается с экрана.

Когда герои готовы начать следующий сценарий, они выбирают его на экране приложения и нажимают кнопку «Подготовка».



— ПОДГОТОВКА —

После выбора сценария каждый игрок должен выбрать себе героя. Игроки могут выбирать разных героев для разных партий, однако многие сценарии требуют наличия в отряде определённого героя.



Замок на портрете Бринн означает, что её участие в сценарии «Сокровище Дэвина Трома» обязательно

Затем каждый герой выбирает оружие и аксессуар на экране экипировки героев. Здесь же можно выбрать броню, расходные предметы и навыки, которые будут доступны в предстоящем сценарии. Ограничения в выборе героев описаны выше. После этого герои нажимают кнопку «В путь!», и сценарий начинается.



Экран экипировки героев позволяет игрокам экипировать своих героев оружием и аксессуарами

— СОХРАНЕНИЕ КАМПАНИИ —

Игроки могут в любое время сохранить игру, нажав кнопку «Сохранить и выйти» в меню приложения. Если игроки решают завершить партию во время сценария, им необходимо зафиксировать положение всех фигурок на поле и состав компонентов в своих игровых зонах, включая положение жетонов, здоровье героев, тип карт и то, какой стороной вверх они лежат. Приложение эту информацию не сохраняет.

— ПРОДОЛЖЕНИЕ КАМПАНИИ —

Чтобы продолжить сохранённую ранее игру, игроки нажимают кнопку «Загрузить кампанию» на главном экране и выбирают нужную ячейку сохранения.

Игроки могут подготовить общий запас, следуя этапу 4 раздела «Подготовка» на стр. 7. Затем игроки выбирают своих героев, берут их компоненты и устанавливают на счётчиках их текущее здоровье. После этого они выбирают в приложении следующий сценарий и нажимают кнопку «В путь!».

ПОЯСНЕНИЯ

В этом разделе приводятся пояснения к некоторым общим формулировкам и правилам. Заметки упорядочены в алфавитном порядке по заголовкам. Подробную информацию по всем правилам, включая данные пояснения, игроки могут найти в справочнике приложения.

Здоровье

- Герой не может восстановить здоровье выше максимального значения.
- Если при получении урона здоровье героя должно стать меньше 0, вместо этого он уменьшает своё здоровье до 0.

Истощение

- На карте с пределом истощения, равным 0, может находиться жетон истощения, если какая-либо способность увеличивает предел истощения этой карты.

Лестницы

- Иногда поле сформировано так, что какой-либо его фрагмент находится поверх верхней ступени лестницы. Клетки такого фрагмента, лежащие на верхней ступени, считаются частью этой ступени.

Период срабатывания

- В описании каждой способности указано, когда её можно разыграть. В основном все способности разыгрываются «перед», «после» или «во время» определённого момента или действия в игре.
 - Если в описании способности используются слова «перед» или «после», то её эффект срабатывает немедленно перед указанным событием или сразу после него.
 - Если способность срабатывает «во время» какого-либо события, то её эффект можно разыграть в любой момент в течение указанного события.
- Каждую способность можно разыграть только 1 раз в указанный период её срабатывания. Например, способность, разыгрываемую «во время своего хода», можно активировать только 1 раз в течение каждого хода вашего героя, но не дважды в течение одного и того же хода.

Приложение

- Герои могут выбрать объект в приложении, чтобы получить о нём больше информации. Это **не тратит** действия героя. Когда герой выбирает свой портрет в приложении и перетягивает его на объект, он **тратит** на это своё действие.

Состояния

- Если у героя есть выбор, на какую карту поместить жетон состояния, он не может выбрать карту, на которой уже есть жетон такого типа.

- При переворачивании карты с неё сбрасываются **все** находящиеся на ней жетоны, включая жетоны состояний, дающие положительные эффекты.

Формулировки

- Когда эффект способности относится к «броску», он относится к любой ситуации, при которой герой бросает один или несколько кубиков, например при атаке, защите или проверке.
- Если один компонент перемещается «в сторону» другого, то каждая пройденная клетка такого перемещения должна сокращать расстояние между ними.
- Если один компонент перемещается «прочь от» другого, то каждая пройденная клетка такого перемещения должна увеличивать расстояние между ними.
- Если в описании способности используется слово «последовательный», имеется в виду несколько клеток, из которых каждая следующая клетка является соседней с предыдущей.
- Если способность указывает «поменять местами» два компонента, то каждый из них необходимо поместить туда, где находился другой компонент.
- Если в описании способности используется слово «суммарно», то она распространяется на весь отряд, а не на отдельного героя. Игроки сами решают, как распределить эффект такой способности между героями.

Ход героя

- Герой по-прежнему может тратить очки движения и использовать способности после совершения всех своих действий. Ход героя не заканчивается, пока он не объявит об этом.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Золотые правила — это основные понятия, на которых построены все правила игры.

- Если информация в справочнике противоречит этому буклету, предпочтение отдаётся информации в справочнике.
- Если эффект способности прямо противоречит информации в справочнике, предпочтение отдаётся эффекту способности. Если возможно, игроки должны одновременно следовать и правилу справочника, и эффекту способности.
- Если в описании способности используется слово «не может», это понятие считается непреложным и его нельзя обойти другими способностями.
- Если эффект, указанный в приложении, напрямую противоречит правилам или информации на картах, предпочтение отдаётся эффекту в приложении.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Кара Сентелл-Данк и Натан Хайек

Дополнительная разработка: Джим Картрайт, Тодд Михлич, Брэндон Пердью и Амудха Венугопалан

Игромеханический текст: Адам Бейкер и Джеймс Книффен

Продюсер: Джейсон Уолден

Художественный текст: Дэниел Ловат Кларк

Редактура: Сэм Грегор-Стюарт и Джошуа Йерсли

Вычитка: Алексис Дайкема и Джереми Густафсон

Менеджмент: Эндрю Фишер

Контроль за художественной составляющей игры: Майкл Гернес

Креативный директор сюжета и мира игры: Катрина Острандер

Оформление: Уилл Спрингер, Шон Бойк и Эван Симоне

Расположение картонных компонентов: Джозеф Д. Олсон

Ответственный за оформление: Кристофер Хош

Иллюстрация на обложке: Дэвид Оден Нэш

Иллюстрации на фрагментах поля: Йоанн Буассонне

Дизайн персонажей: Себастьян Лука

Иллюстрации на компонентах: Франческа Бэральд, Хулио Бенсид, Жоао Брагату, Иван Дедов, Ана Федина, Киана Хамм, Иван Кунах, Таня Масимук, Арио Мурти, Игорь Шапочкин и Ленка Шипечкова

Арт-директор: Тим Фландерс и Престон Стоун

Руководящий арт-директор: Тони Брэдт

Скульпторы: Роберт Бранцеж, Грейс Чунг, Ровена Френцель, Адам Мартин, Гэри Сторкамп и Ирек Зелиньски

Координация скульпторов: Майк Джонс

Руководство скульпторами: Кори Девор и Деррик Фукс

Разработка приложения: Марк Джонс, Пол Клекер, Ксавье Марло, Гари Сторкамп и Эмма Хант

Композитор: Стивен Гернес

Контроль качества: Эндрю Янеба и Зак Тевалтомас

Руководство производством: Джастин Энгер и Джейсон Глэйв

Креативный директор: Брайан Шомбург

Старший руководитель проекта: Джон Франц-Вичлач

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Директор студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Адриано Альберти Ла Мармора, Крейг Бишелл, Дуг Кристиан, Кевин Де Кок, Андреа Дель Аньезе, Эмерик Дуайер, Юлия Фаэта, Малачи Гарднер, Джереми Густафсон, Стиан Хауген, Томас Хвиздос, Брайан Ингволдстад, Петр Кнапп, Эрик Миллер, Родерик Д. Митчелл-младший, Даниэле Палман, Макс Рибарич, Кристиан Стейнли, Эрик Стрибос, Анна Свитилова, Йорис Ван дер Ворст, Стайнар Ватне и Эрик Велленс

Особая благодарность Эндрю Наваро и всем нашим бета-тестерам.

© 2021 Fantasy Flight Games. Descent: Legends of the Dark is TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM and © of Gamegenic GmbH. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Мария Шульгина

Переводчики: Кирилл Войнов и Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд игры состоит из двух фаз:

1. **Фаза героев.** В этой фазе герои по очереди совершают действия: перемещаются, атакуют врагов и взаимодействуют с жетонами и элементами местности.
2. **Фаза тьмы.** В этой фазе происходит течение времени и активация врагов.

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход герой может совершить 1 действие манёвра и 2 дополнительных действия. Одно и то же действие можно совершить несколько раз (включая действие манёвра).

- **Манёвр.** Герой получает очки движения в количестве, равном его скорости.
- **Бой.** Герой атакует врага.
- **Исследование.** Герой взаимодействует с жетоном исследования или элементом местности.
- **Обновление.** Герой переворачивает одну из своих карт.
- **Особое.** Герой разыгрывает любую свою способность, перед которой указан символ действия (♦).

СИМВОЛЫ

- | | |
|-------------|-------------------|
| ★ Успех | ♦ Особое действие |
| ⊕ Усилие | ⌆ Улучшение |
| ⚡ Заряд | ♥ Здоровье |
| ● Истощение | ✖ Урон |

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

- **Выпад.** С помощью оружия с этим ключевым словом герой может атаковать фигурки в пределах 2 клеток от себя (если линия видимости до цели не заблокирована).
- **Запас.** После того как герой переворачивает карту (или размещает её в своей игровой зоне в начале сценария), если на её лицевой стороне указано **«ЗАПАС»**, он кладёт на неё жетоны того типа и в том количестве, которые указаны после этого слова. Когда на такой карте не остаётся жетонов указанного типа, она переворачивается.
- **Раскрытие.** После того как герой переворачивает карту (или размещает её в своей игровой зоне в начале сценария), если на её лицевой стороне указано **«РАСКРЫТИЕ»**, он немедленно разыгрывает эффект, указанный после этого слова.
- **Шаг.** С помощью этого ключевого слова фигурка может переместиться на указанное количество клеток или меньше. При таком перемещении фигурка игнорирует правила задерживания, но подчиняется всем правилам местности.

СОСТОЯНИЯ ГЕРОЕВ



Отравлен. Во время этапа «Течение времени» в фазе тьмы герой получает 1 урон за каждую свою карту с жетоном отравления.



Испуган. Во время этапа «Течение времени» в фазе тьмы герой получает 1 жетон истощения на каждую свою карту с жетоном испуга.



Травмирован. Когда герой переворачивает карту с жетоном травмы, он получает 2 урона.



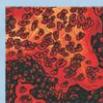
Сосредоточен. Во время атаки, защиты или проверки герой может сбросить с любой своей карты 1 жетон сосредоточенности, чтобы перебросить 1 свой кубик.



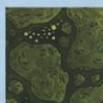
Подготовлен. В свой ход герой может сбросить жетон подготовки с одной из своих карт, чтобы перевернуть эту карту, не тратя на это действие обновления.

ПОДЛОЖКИ

Эффекты подложек распространяются как на героев, так и на врагов.



Угли. Если герой перемещается на клетку с углями, он травмирует одну из своих карт. Если враг перемещается на клетку с углями, он становится сокрушённым и обречённым.



Ядовитые пары. Если герой перемещается на клетку с ядовитыми парами, он отравляет одну из своих карт. Если враг перемещается на клетку с ядовитыми парами, он становится ослабленным.



Шипы. Если герой или враг перемещается на клетку с шипами, он становится задержанным и получает 2 урона.



Вода. Когда герой или враг тратит очки движения, чтобы переместиться с клетки с водой, он должен потратить на 1 очко движения больше (это также относится к большому врагу, который частично занимает клетку с водой).

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- Герой может прерывать своё перемещение для совершения других действий.
- Герой может совершить одно и то же действие несколько раз за ход.
- При розыгрыше истощающей способности герой должен помещать жетоны истощения на ту же карту, с которой разыгрывается эта способность.
- При замене усилия на успех герой может поместить жетон истощения на любую свою карту, на которой указан предел истощения.
- Перевернув карту, герой должен сбросить **все** находящиеся на ней жетоны, включая те, которые дают ему положительные эффекты.