

DESCENT

СТРАНСТВИЯ ВО ТЬМЕ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Они крадучись спускались по каменной лестнице, не рискуя выдать своё присутствие затаившимся в тенях прихвостням врага. Слабое свечение зачарованного камня Леорика едва справлялось со сгущающейся тьмой. Джейн, не останавливаясь, плавным движением наложила стрелу на тетиву тугого лука. Шедший позади Томбл осторожничал так, что казался меньше обычного, но ни на миг не прекращал ловко вертеть ножами. «Он где-то здесь, — прошептал Аврик, — будьте готовы».

«Приветствую вас, храбрецы, — прогремел из темноты гулкий голос. — Далеко же вы зашли! Жаль, но здесь вашему пути конец...» Хохот ещё не затих в глубинах, когда окружавшая героев тень исторгла из себя десятки чудовищных существ. Под сводами подземелья понеслись звуки отчаянной битвы...

ОБЗОР ИГРЫ

«Descent: Странствия во тьме» — игра для 2–5 игроков, один из которых возьмёт на себя роль злого Властелина, а остальные бросят ему вызов в роли героев. Отважному отряду предстоит продираться сквозь опасные пещеры и древние руины, тёмные катакомбы и проклятые рощи, одолевая чудовищ, добывать сокровища и делать всё, чтобы Властелин не воплотил в жизнь свои коварные планы.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Перед тем как начать игру, откройте Книгу приключений и выберите, в какое приключение отправиться. Каждое из них ставит перед игроками свои задачи, которые нужно выполнить, чтобы победить. Для героев игра командная: они побеждают или проигрывают вместе, Властелин же одиночка. Игру можно проходить и как кампанию, когда несколько последовательных приключений образуют эпическую историю. В ходе кампании игроки будут развивать своих персонажей. Большая часть этой Книги правил относится к простому, единичному приключению вне кампании. Правила проведения кампании вы найдёте на стр. 19.

СОСТАВ ИГРЫ

В коробке содержатся следующие компоненты:

- Книга правил
- Книга приключений
- 8 фигурок героев
- 31 фигурка монстров:
 - 5 зомби: 4 белых и 1 красный
 - 5 гоблинов-лучников: 4 белых и 1 красный
 - 5 пещерных пауков: 4 белых и 1 красный
 - 4 творца плоти: 3 белых и 1 красный
 - 4 баргеста: 3 белых и 1 красный
 - 2 эттина: 1 белый и 1 красный
 - 2 элементаря: 1 белый и 1 красный
 - 2 мерриода: 1 белый и 1 красный
 - 2 теневых дракона: 1 белый и 1 красный
- 9 особых кубиков:
 - 1 синий кубик атаки
 - 2 красных кубика силы
 - 2 жёлтых кубика силы
 - 1 коричневый кубик защиты
 - 2 серых кубика защиты
 - 1 чёрный кубик защиты
- 7 пластиковых подставок
- 8 листов героев
- 1 блокнот с листами кампании
- 1 карта кампании
- 152 малые карты:
 - 84 карты классов
 - 20 карт покупок Акта I
 - 14 карт покупок Акта II
 - 16 карт состояний
 - 12 карт поиска
 - 6 карт реликвий
- 84 средние карты:
 - 40 карт Властелина
 - 18 карт монстров
 - 12 карт адъютантов
 - 10 карт дорожных событий
 - 4 карты-памятки
- 157 жетонов:
 - 45 жетонов урона
 - 35 жетонов усталости
 - 7 дверей
 - 16 жетонов героев
 - 9 жетонов поиска
 - 6 жетонов адъютантов
 - 10 жетонов задач
 - 8 жетонов селян
 - 20 жетонов состояний
 - 1 жетон помощника
- 48 участков поля



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе описаны компоненты игры в подробностях.

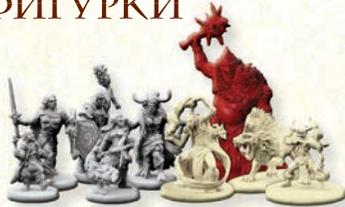


КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Здесь собраны все приключения игры. Для каждого приведены руководство для подготовки, особые правила и задачи. Из этой книги перед игрой нужно выбрать приключение и подготовиться согласно инструкции.

ПЛАСТИКОВЫЕ ФИГУРКИ

Ими на поле представлены герои и монстры. Герои серые, монстры — белые и красные. Белые фигурки обозначают миньонов, а красные — вожаков, которые сильнее своих подручных.



ОСОБЫЕ КУБИКИ

Ими определяются результаты атак, проверок и многих других игровых действий со случайным исходом.



ЛИСТЫ ГЕРОЕВ

Каждый лист содержит всю информацию о герое, которая нужна игроку.



ЛИСТЫ КАМПАНИИ

Применяются в кампании. На этих листах игроки отмечают важные сведения и достижения при переходе от одного приключения к другому.

КАРТЫ КЛАССОВ

Эти карты разделены на восемь колод: по одной для каждого класса в игре. Каждая колода содержит умения и исходное снаряжение.



КАРТЫ ПОКУПОК

Это разные предметы, которые игроки могут найти или купить по ходу игры. Делятся на покупки Акта I и Акта II.

КАРТЫ СОСТОЯНИЙ

На них перечислены правила разных длительных эффектов. Когда на фигурку накладывается состояние, игроки обращаются к этим картам за информацией о его эффектах.



КАРТЫ ПОИСКА

Полезные предметы, которые герои могут отыскать в ходе приключений. Когда герой выполняет действие-поиск, игрок берёт из колоды одну из этих карт. В кампаниях герои также находят и некоторое количество золота, указанное на карте.

КАРТЫ РЕЛИКВИЙ

Тоже предметы, но уникальные и особенно могущественные. Они встречаются только в кампаниях. Эти карты могут получать как герои, так и Властелин.



КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Эти карты позволяют Властелину чинить героям помехи — например, усиливать монстров или расставлять на поле ловушки.

Кроме базовых карт, с которыми игрок-Властелин начинает игру, есть усиленные — их он может приобрести за очки опыта в ходе кампании.



КАРТЫ МОНСТРОВ

Эти карты содержат сведения о монстрах. На лицевой стороне перечислены свойства и характеристики монстра, на обороте указаны правила применения его свойств и количество фигурок таких монстров на поле в зависимости от числа героев. У каждого монстра есть карта Акта I и карта Акта II.

КАРТЫ АДЬЮТАНТОВ

Как и карты монстров, содержат сведения об адъютантах, могучих союзниках Властелина. У каждого адъютанта есть карта Акта I и карта Акта II.



КАРТЫ ДОРОЖНЫХ СОБЫТИЙ

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

КАРТЫ-ПАМЯТКИ

На этих картах перечислена последовательность действий, которые герои и Властелин совершают во время хода. С их помощью игроки отмечают, что герой завершил ход. У каждой карты свой цвет, соответствующий цвету одного из жетонов героев.



УЧАСТКИ ПОЛЯ

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

ЖЕТОНЫ УРОНА И УСТАЛОСТИ

Отслеживают количество урона и усталости героев. Жетонами урона также отмечается урон, нанесённый монстрам и адьютантам.



ДВЕРИ И ПОДСТАВКИ

В некоторых приключениях на поле устанавливаются двери. Есть двери простые, есть запертые. Перед игрой вставьте каждый жетон двери в пластиковую подставку.

ЖЕТОНЫ ГЕРОЕВ

С помощью этих жетонов удобно отслеживать важные события согласно правилам или эффектам карт.



ЖЕТОНЫ ПОИСКА



Отмечают места на игровом поле, где герои могут искать зелья, предметы и специфические для приключения объекты. На одном из жетонов есть уникальное изображение — он используется только в некоторых приключениях.

ЖЕТОНЫ АДЬЮТАНТОВ

Отображают передвижение адьютантов по полю. Рисунок на жетоне повторяет иллюстрацию на карте адьютанта.



ЖЕТОНЫ ЗАДАЧ



Многие приключения в игре содержат определённые задачи как для героев, так и для Властелина. Эти жетоны отмечают на поле место, куда надо добраться для её выполнения. В Книге приключений описано, какие именно жетоны использовать в каждом приключении.

ЖЕТОНЫ СЕЛЯН

Разные персонажи, которых герои могут встретить в ходе приключений, — крестьяне, стражники и т. д. В Книге приключений указаны правила для этих персонажей.



ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ

Отмечают состояния, наложенные на монстров. Каждый из этих жетонов соответствует какой-то из карт состояний.

ЖЕТОН ПОМОЩНИКА

Изображает помощника героя, в данном случае — некромантского Восставшего.



ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ

Аккуратно отделите жетоны и участки поля от картонных рамок. Вставьте жетоны дверей в пластиковые подставки. Фигурки некоторых крупных монстров надо собрать. Можно просто присоединить детали монстра к фигуре, а можно для надёжности посадить их на клей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к партии в «Descent: Странствия во тьме» идёт по-разному для героев и Властелина. Для некоторых приключений предусмотрены особые правила подготовки, перечисленные в их описании. Следующее руководство относится к простой, базовой игре. Базовая игра — одиночное приключение на одну сессию, в отличие от кампании, состоящей из серии приключений. Кроме того, игроки могут выбрать эпическую версию приключения (см. «Кампания» и «Эпическая игра» на стр. 19).

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Перед тем как начать игру, вам нужно сделать следующее:

- Выбор приключения.** В Книге приключений вы найдёте 16 уникальных приключений, а также 4 приключения только для кампании. В их описании указаны особенности подготовки как для Властелина, так и для героев. Для самой первой игры в «Descent: Странствия во тьме» мы рекомендуем вам выбрать ознакомительное приключение «Первая кровь».
- Создание поля.** Игроки собирают поле для выбранного приключения по схеме «Столкновение 1», приведённой в Книге приключений, и расставляют на поле двери, если они предусмотрены сценарием приключения.
- Распределение ролей.** Игроки решают, кто станет Властелином. Желательно, чтобы эту роль исполнял самый опытный из игроков. Остальные становятся героями. Если никто не хочет становиться Властелином, бросьте жребий.
- Подготовка жетонов.** Отсортируйте жетоны урона, усталости, героев и состояний по типам. Положите жетоны так, чтобы всем игрокам было удобно их брать.
- Подготовка колоды поиска и карт состояний.** Перетасуйте все карты поиска и положите колодой поближе к игрокам-героям лицевой стороной вниз. Карты состояний отсортируйте по типам и сложите отдельными стопками так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

АРХЕТИПЫ ГЕРОЕВ

На листе каждого героя проставлен символ архетипа. Архетип определяет, какие классы доступны герою. Архетипы в игре следующие:



Воин



Целитель



Маг



Разведчик

ПОДГОТОВКА ГЕРОЕВ

Завершив общую подготовку, игроки переходят к своим героям, совершая следующие шаги. Затем Властелин комплектует своё войско (см. «Подготовка Властелина»).

1. **Подготовка карт-памяток и жетонов героев.** Каждый игрок-герой выбирает карту-памятку и берёт к ней жетоны героя соответствующего цвета.
2. **Выбор героев.** Игроки-герои по взаимному согласию разбирают персонажей. Каждый получает один лист героя и его фигурку. При игре вдвоём единственный игрок-герой будет контролировать двух персонажей (см. «Игра вдвоём», стр. 19).
3. **Выбор классов.** Каждому герою нужно выбрать одну из колод класса, соответствующих его архетипу (символ архетипа стоит на листе героя, см. «Архетипы героев» на стр. 4). Каждому архетипу доступно два разных класса. Класс определяет набор доступных герою умений. Колоды классов, которые никто не взял, возвращаются в коробку.

Выбрав своему герою класс, игрок берёт соответствующую колоду (см. «Строение карты класса», стр. 8). В колоде находятся исходное снаряжение героя и все умения, доступные классу. Игрок не может выбирать класс, если символ архетипа, присутствующий на листе его героя, не совпадает с символом архетипа на картах этого класса. Кроме того, нельзя выбрать класс, уже взятый другим игроком.

4. **Выбор умений.** Каждый герой начинает игру с базовым умением (карта умения без символа опыта) и исходным снаряжением из классовой колоды. В базовой игре все прочие умения уберете в коробку: они применяются только в кампании и эпических приключениях (см. «Кампания» и «Эпическая игра» на стр. 19).
5. **Расположение героев.** Каждый игрок ставит фигурку своего героя на поле в область, указанную в правилах подготовки к приключению (обычно на участке поля со входом).



СТРОЕНИЕ УЧАСТКА ПОЛЯ



1. **Участок поля.** Крупный фрагмент, используемый вместе с другими участками для создания поля.
2. **Клетка.** Каждый участок поля состоит из нескольких клеток (таких, как выделенная красным). На клетке могут действовать особые правила в зависимости от того, что или кто на ней находится.
3. **Код участка поля.** На каждом участке поля есть уникальный код из цифры и буквы, который облегчает поиск необходимых частей поля.
4. **Край.** Край участка поля вырезан как кусочек пазла для соединения с другими участками. Чёрный кант по краю участка символизирует непроходимые стены, движение через которые невозможно (см. «Уход с поля», стр. 9).

ПОДГОТОВКА ВЛАСТЕЛИНА

Когда герои закончат подготовку, Властелин делает следующее:

1. **Выбор монстров.** В Книге приключений перечислены группы монстров, которые Властелин может выставить против героев в выбранном приключении. Выбрав группы, Властелин берёт карты монстров Акта I и фигурки выбранных групп монстров и кладёт перед собой. Подробные правила выбора монстров ищите в Книге приключений («Монстры», стр. 2).
- В ряде приключений также участвуют адъютанты Властелина. В этом случае Властелин также кладёт перед собой карты Акта I и жетоны положенных ему адъютантов.
2. **Подготовка приключения.** Сверяясь с разделом «Подготовка» выбранного приключения, Властелин размещает на поле фигурки монстров, жетоны задач и поиска, а также жетоны селян (если требуется).
3. **Создание колоды Властелина.** В базовой игре она состоит из 15 базовых карт Властелина. Все остальные остаются в коробке: они предназначены для кампании и эпических приключений (см. «Кампания» и «Эпическая игра» на стр. 19).
4. **Набор карт.** Властелин берёт на руку по одной карте за каждого героя в игре (см. «Карты Властелина», стр. 16).

Завершив подготовку Властелина и героев, можно начинать игру.

ПРИМЕР РАСКЛАДА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ



1. Поле. Находится в центре стола. На нём согласно Книге приключений расположены фигурки героев и монстров, жетоны поиска и задач.
2. Листы героев. Игроки-герои кладут их перед собой лицевой стороной вверх.
3. Карты классов. Лежат рядом с листами героев лицевой стороной вверх.
4. Карты-памятки и жетоны героев. Положите перед собой, чтобы проще было сверяться.
5. Карты Властелина. Игрок-Властелин перемешивает свою колоду и кладёт перед собой.
6. Карты монстров. Игрок-Властелин кладёт перед собой все карты монстров, отобранных им согласно Книге приключений.
7. Жетоны урона и усталости. Отдельными кучками лежат так, чтобы всем игрокам было удобно ими пользоваться.
8. Карты поиска. Лежат колодой лицевой стороной вниз рядом с полем, поближе к игрокам-героям.
9. Карты и жетоны состояний. Лежат так, чтобы всем игрокам было удобно ими пользоваться.
10. Кубики. Лежат ближе к центру игровой зоны так, чтобы всем игрокам было удобно ими пользоваться.

ХОД ИГРЫ

Игровой процесс «Descent: Странствия во тьме» состоит из череды раундов. В течение раунда каждый игрок делает ход. Начинается раунд с хода одного из героев. Один игрок завершает ход полностью; только после этого начинает свой ход следующий игрок. Очередность ходов можно менять: в ходе каждого раунда герои договариваются, кто за кем ходит. Игроки не обязаны заявлять точный порядок своих ходов в начале раунда: после того как сходил один герой, ход может перейти к любому другому. Если общего мнения нет, можно передавать ход по часовой стрелке, начиная с левого соседа Властелина. После всех ходов героев свой ход делает Властелин. Когда он завершает действия, текущий раунд заканчивается и начинается следующий.

СТРОЕНИЕ ЛИСТА ГЕРОЯ



ОБОРОТ ЛИСТА ГЕРОЯ

- Имя и архетип героя.** Архетип определяет доступные герою классы: выбирая колоду класса, игрок ограничен в выборе теми колодами, символ архетипа на которых совпадет с символом на листе героя.
- Характеристики:** основные параметры героя, а именно (сверху вниз): **скорость**, **здоровье**, **выносливость**, **защита**. Скорость — количество клеток, которое может пройти фигурка героя действием-движением. Здоровье — это количество жетонов урона, получив которое герой будет побеждён. Выносливость — предел усталости (подробнее в разделах «Урон и здоровье» и «Усталость и выносливость» на стр. 13). Защита героя показывает, кубики какого типа он бросает, когда его атакуют.
- Свойства героя:** в этой части листа описаны уникальные свойства, которыми обладает каждый герой.
- Атрибуты:** это сила 🐾, знания 📖, воля 🌟, восприятие 🌿. На разных этапах игры герои проходят проверки, чтобы понять, могут ли они применить умения, отразить особые атаки монстров или выскользнуть из расставленной Властелином ловушки (см. «Проверки атрибутов», стр. 15).
- Подвиг.** Каждый герой способен на свой подвиг. Совершив его, игрок переворачивает лист героя, чтобы обозначить, что возможность совершить подвиг уже использована (см. «Подвиги», стр. 16).

ХОД ГЕРОЯ

В свой ход действующий игрок-герой может по очереди выполнить следующие шаги.

- Начало хода.** На этом этапе эффекты, воздействующие «до начала своего/вашего следующего хода», перестают влиять на действующего игрока, а он может использовать любое свойство с активацией «в начале своего/вашего хода». Затем игрок обновляет повернутые карты (см. «Обновление повернутых карт», стр. 8).
- Экипировка предметами.** Если игрок хочет изменить свою экипировку, делать это нужно в этот момент. О принципах и ограничениях, связанных с экипировкой, мы расскажем в специальном разделе правил (см. «Экипировка», стр. 11). Избыточные предметы игрок кладёт лицевой стороной вниз: экипироваться ими герой сможет только в следующий ход.
- Совершение действий.** В этой фазе герой может совершить два действия. Совершать их он может в любом порядке, причём необязательно оба. Если не сказано иное, игрок должен закончить одно действие, чтобы начать следующее. Если в описании свойства или умения сказано, что его можно использовать «в свой ход», это значит, что применить его можно именно в этой фазе и ни в какой иной.

Игрок может выбрать любое действие из следующего списка.

Можно дважды за ход совершить одно и то же действие.

Подробнее об этом в разделе «Ход героя в деталях» на стр. 8.

- Движение:** фигурка героя передвигается на количество клеток, не превышающее значение его скорости. Движение можно прервать вторым действием и завершить движение после того, как второе действие совершено. Заканчивать или прерывать движение можно только на пустой клетке. Если свойство или умение позволяют фигурке получить дополнительные очки движения в чужой ход, они должны быть потрачены немедленно или будут потеряны.
 - Атака:** герой атакует монстра.
 - Умение:** герой использует умение, требующее действия, описанное на одной из его карт класса. Такие умения помечены символом 🗡️.
 - Отдых:** в конце своего хода герой сбрасывает всю усталость.
 - Поиск:** стоя на клетке с жетоном поиска или на любой клетке рядом с ней, герой может провести поиск, чтобы раскрыть этот жетон.
 - Подъём:** единственное действие, доступное сбитому с ног герою в его ход. Это действие помогает оправиться от урона и действовать как обычно в следующем раунде.
 - Приведение в чувство:** стоя на клетке рядом со сбитым с ног товарищем, герой может восстановить ему здоровье.
 - Открыть/закрыть дверь:** герой открывает или закрывает одну дверь рядом с собой.
 - Особые действия:** герой может получить доступ к особым действиям за счёт карт или правил приключения. Такие действия либо отмечены символом 🗡️, либо содержат в описании слово «действием».
- Перевернуть карту-памятку.** Совершив свои действия, игрок переворачивает карту-памятку лицевой стороной вниз, показывая, что его ход завершён. Как только игрок перевернул карту, следующий игрок начинает ход. Когда карты-памятки всех героев перевернуты, ход передаётся Властелину (см. «Ход Властелина», стр. 8).

СТРОЕНИЕ КАРТЫ КЛАССА



ОБОРОТ
КАРТЫ КЛАССА



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА
КАРТЫ КЛАССА

1. **Символ архетипа** показывает, к какому архетипу принадлежит класс. Класс может быть присвоен только герою такого же архетипа (см. «Строение листа героя», стр. 7).
2. **Название класса.** Все карты с одинаковым названием класса входят в одну колоду класса.
3. **Название умения** указано в верхней части вместе с названием класса.
4. **Символ опыта.** Число в символе показывает, сколько очков опыта стоит приобретение этого умения. Герой начинает игру с картами базовых умений и исходным снаряжением. На этих картах символов опыта нет.
5. **Правила применения умения.**
6. **Усталость.** Число в символе усталости показывает, сколько жетонов усталости получает герой для использования этого умения. Если символа нет, герой в результате использования умения не устаёт.

ХОД ВЛАСТЕЛИНА

В ход Властелина управляющий им игрок по очереди совершает следующие шаги.

1. **Начало хода.** На этом этапе прекращается действие эффектов с длительностью «до начала своего/вашего следующего хода». Затем игрок берёт одну карту Властелина из своей колоды и может сыграть с руки любое количество карт, в тексте которых сказано, что они играют «в начале своего/вашего хода». Затем Властелин обновляет повёрнутые карты (см. ниже).
2. **Активация монстров.** Властелин активирует подчинённые ему группы монстров — по одной за раз и в любом порядке. Монстры объединяются в группы по типам. В группе могут быть как монстры-миньоны, так и вожаки (см. «Монстры», стр. 16). Если в описании карты сказано, что её можно сыграть «в свой ход», это значит, что применить её можно именно в этой фазе и ни в какой иной.
3. **Конец раунда.** Играющие за героев переворачивают свои карты-памятки лицевой стороной вверх. Начинается следующий раунд.

ПОБЕДА В ИГРЕ

В описании каждого приключения указаны условия победы как для героев, так и для Властелина. Обратите внимание: **большинство приключений состоит из двух частей (столкновений)**. Завершение одного столкновения ещё не определяет победителя игры: выигрывает та сторона, которая первой выполнит финальное условие победы!

ХОД ГЕРОЯ В ДЕТАЛЯХ

В свой ход герой может выполнить два действия. В этом разделе вы найдёте правила для каждого из возможных действий.

ДВИЖЕНИЕ

Выполняя это действие, игрок получает очки движения в количестве, равном значению его скорости (на листе героя отмечена символом). Переход в любую сторону на клетку рядом расходует одно очко движения (или больше, если на клетке изображён особый ландшафт, см. «Ландшафт», стр. 18). Игрок не обязан расходовать все доступные очки движения. Также в фазе действий он может совершить два действия движения, чтобы пройти вдвое дальше.

Фигурки не могут останавливаться на клетках с фигурками или преградами (см. «Ландшафт», стр. 18) или проходить сквозь них. В правилах такие клетки называются «перекрытыми». Фигурки могут двигаться по диагонали, в том числе через углы и между двумя перекрытыми клетками. Фигурка может пройти через клетку с дружественной фигуркой (герой — через другого героя, монстр — через монстра). Остановиться на клетке с любой другой фигуркой нельзя.

Герой может прервать движение, чтобы совершить второе действие, например атаку, и после этого завершить движение. Например, герой со скоростью 4 может передвинуться на две клетки, атаковать, после чего передвинуться ещё на две клетки.

Монстры движутся по тем же правилам, что и герои, но не могут получить добавочные очки движения за счёт усталости (см. «Добавочное движение» ниже).

Размещение новых фигурок (например, вызов подкреплений игроком-Властелином) не считается движением, т.е. размещение новой фигурки в клетке не считается переходом на неё.

ДОБАВОЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

В свой ход герой может получить добавочные очки движения, но для этого придётся получить усталость. За каждую потраченную единицу усталости герой получает очко движения. Если усталость героя уже сравнялась с его выносливостью, получить добавочные очки движения он не может (см. «Усталость и выносливость», стр. 13). Для расходования добавочных очков движения за усталость игрок не обязан совершать действие-движение. Он может расходовать их в свой ход до или после действия, а также во время действия-движения.

ОБНОВЛЕНИЕ ПОВЁРНУТЫХ КАРТ



ПОВЁРНУТАЯ
КАРТА



ОБНОВЛЁННАЯ
КАРТА

Чтобы использовать некоторые карты, игроку нужно их повернуть вполборота, чтобы показать — её свойство использовано. В начале своего хода игрок обновляет все свои повёрнутые карты, возвращая их в привычное положение. Игрок не может использовать повёрнутую карту, пока не обновит её.

ПУСТЫЕ КЛЕТКИ

В описаниях свойств и эффектов карт часто упоминаются пустые клетки. Пустой называется клетка без фигурок, которая не мешает движению и не перекрывает поле зрения. Если не сказано иное, клетка с жетоном для таких эффектов и свойств считается пустой.

УХОД С ПОЛЯ

Обычно фигурки не могут проходить сквозь стены на краю участка поля, но в некоторых приключениях такая возможность есть. Как правило, для этого нужно зайти на участок входа или выхода (см. ниже). Для ухода с поля фигурка должна стоять на одной из крайних клеток участка входа или выхода (на иллюстрации отмечены красным). Тогда игрок сможет потратить очко движения, и фигурка покинет поле. Через чёрные границы на краях других участков, помимо входа и выхода, движение невозможно — это непроницаемые стены. Участки входа и выхода определяются Книгой приключений.



Крайние клетки входа и выхода

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ



1. Грисбан Жаждающий хочет пройти вниз мимо гоблинов-лучников, но напрямик этого не сделать: фигурки монстров перекрывают путь, так что придётся их как-то обойти.
2. Скорость героя равна 3, так что он мог бы пойти влево, но таким образом несильно приблизился бы к проходу, куда хочет пробраться.
3. Чтобы покрыть большее расстояние, можно пойти по диагонали. Обратите внимание: чёрный край участка не мешает обойти выступающий угол помещения по диагонали.

АТАКА

Это действие позволяет игроку атаковать экипированным оружием по клетке, где стоит монстр. От того, чем именно экипирован герой, зависит то, какие клетки он может атаковать. Оружие с символом *ближнего боя* бьёт только по клеткам, находящимся **рядом** (см. «Клетки рядом», стр. 10). Оружие *дальнего боя* бьёт по **любой** клетке в поле зрения атакующего героя (см. «Бой», стр. 12).



БЛИЖНИЙ
БОЙ



ДАЛЬНИЙ
БОЙ

Атаки монстров подчиняются тем же правилам, только монстры не могут менять экипировку. Тип их атаки (*ближняя* или *дальняя*) и количество используемых кубиков указаны на картах монстров.

В бою каждая атака состоит из следующих шагов (подробности в разделе «Бой», стр. 12).

1. **Назначение цели и оружия.** Атакующий игрок выбирает один из экипированных предметов вооружения и назначает цель атаки (клетку с фигуркой врага). Затем игрок собирает пул нужных для атаки кубиков.
2. **Броски.** Атакующий бросает свои кубики, пока соперник бросает кубики защиты. Если атака воздействует на несколько фигурок, за каждую фигурку кубики защиты бросаются отдельно.
3. **Дальность.** Для совершения *дальней* атаки игрок должен покрыть дистанцию до цели выпавшими значениями дальности.
4. **Запал.** После броска кубиков атакующий может израсходовать полученные единицы запала (⚡) для срабатывания особых свойств.
5. **Урон.** Атакованные фигурки получают урон, не отведённый кубиками защиты или иными эффектами.

УМЕНИЕ

Этим действием герой использует умение со своей карты класса, помеченное символом ⚡. Для этого игрок выполняет инструкции с карты выбранного умения. Если умение позволяет совершить атаку, она выполняется по обычным правилам атаки.

Многие умения также вызывают усталость. Чтобы использовать такое умение, помеченное символом ⚡, играющий за героя обязан взять указанное количество жетонов усталости и положить на лист героя. То же относится к умениям, которые требуют «вернуть эту карту» или «использовать эту карту». Подробности см. в разделе «Усталость и выносливость», стр. 13.

Используя умение, герой не может получить больше жетонов усталости, чем значение его выносливости. Если число полученных героем жетонов усталости сравнялось с его выносливостью или из-за использования умения выносливость будет превышена, он не сможет использовать умение, пока не восстановит усталость.

ОТДЫХ

Этим действием игрок снимает с листа героя все жетоны усталости в конце своего хода. Чтобы не забыть об отдыхе, игрок кладёт жетон героя на свою карту-памятку. Когда ход закончится и игрок перевернёт свою карту-памятку, он снимает с неё жетон героя и все жетоны усталости с листа героя.

ПОИСК

Стоя на клетке с жетоном поиска или рядом с ней, герой может совершить действие-поиск. В этом случае игрок переворачивает жетон поиска и сбрасывает его. Если жетон не уникальный, игрок берёт верхнюю карту из колоды поиска. В некоторых приключениях используется уникальный жетон поиска, обозначающий важный для этого приключения уникальный объект. Если игрок раскрывает такой жетон, он не берёт карту, а сверяется с Книгой приключений, чтобы узнать, что нашёл герой.



УНИКАЛЬНЫЙ
ЖЕТОН ПОИСКА



ЖЕТОН
ПОИСКА

Некоторые карты поиска обладают разовым эффектом, описанным на карте. Используя такую карту, игрок переворачивает её лицевой стороной вниз, но сохраняет на столе перед собой (см. «Строение карты поиска», стр. 10). Если совершающий действие-поиск герой сбит с ног в ходе этого действия, он всё равно берёт карту поиска.

ПОДЪЁМ

Если герой сбит с ног, ему доступно только одно действие — подъём (см. «Герой сбит с ног», стр. 15). В других условиях это действие выбрать нельзя. Чтобы поднять своего героя, игрок бросает два красных кубика силы и восстанавливает здоровье в количестве выпавших ♥ и усталость в количестве выпавших ♠. Затем он заменяет на поле жетон героя фигуркой и сразу переворачивает карту-памятку лицевой стороной вниз. Ход завершён: дополнительные действия, в том числе движение за усталость, совершать нельзя. Если на клетке с жетоном героя стоит фигурка, фигурка поднявшегося героя ставится на ближайшую к жетону пустую клетку по выбору игрока.

Сбитый с ног герой не обязан подниматься: он имеет право не выполнять действие-подъём, а просто пропустить ход.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ ПОИСКА



1. **Название карты поиска.**
2. **Черта.** Нет особых правил, но к ней могут быть привязаны другие правила или свойства.
3. **Свойства.** Перечень свойств и правил их применения.
4. **Золото.** В ходе кампании вместе с этим предметом герой найдёт и некоторое количество золотых монет — полезная прибавка к свойствам предмета.

ПРИВЕДЕНИЕ В ЧУВСТВО

Этим действием герой может помочь своему сбитому с ног товарищу на клетке рядом с собой (см. «Герой сбит с ног», стр. 15). Играющий за сбитого с ног героя бросает два красных кубика силы, восстанавливает по единице здоровья за каждый выпавший символ ♥ и по единице усталости за каждый выпавший символ ♠, после чего заменяет жетон сбитого с ног героя фигуркой. Если на клетке с жетоном героя стоит фигурка, фигурка приведённого в чувство героя ставится на ближайшую к жетону пустую клетку по выбору её владельца.

КЛЕТКИ РЯДОМ



Если у двух клеток есть общая сторона или угол, считается, что они находятся рядом. Клетки, разделённые дверями или стенами (чёрной каймой), не считаются находящимися рядом, даже если имеют общий угол. В приведённом выше примере красным выделены клетки, находящиеся рядом с Авриком Олбрайтом. Все клетки, находящиеся рядом с фигуркой, попадают в поле зрения героя (см. «Поле зрения», стр. 12).

ОТКРЫТЬ/ЗАКРЫТЬ ДВЕРЬ

Действие доступно и героям, и монстрам. Совершив его, игрок открывает или закрывает одну дверь рядом с клеткой его героя или монстра. Бывают запертые или запечатанные двери, которые просто действием не открыть. Для них в Книге приключений есть особые инструкции. Открытая дверь удаляется с поля и ставится как можно ближе к исходному месту, чтобы её можно было легко вернуть на место при закрытии. Через двери нельзя двигаться; дверь перекрывает поле зрения. Разделённые дверью соседние клетки не считаются находящимися рядом.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В приключениях и кампаниях у героев могут появиться карты поиска, покупок или реликвий, позволяющие те или иные действия (помеченные символом ⚡). Они совершаются по тем же правилам, что использование умения с карты класса. Таким же символом ⚡ отмечены и многие подвиги — в этом случае на их совершение тратится действие (см. «Подвиги», стр. 16).

В правилах некоторых приключений есть специфические действия, доступные героям. На страницах Книги приключений вы найдёте всё, что вам нужно знать об этих действиях.

ХОД ВЛАСТЕЛИНА В ДЕТАЛЯХ

Игрок-Властелин получает право хода после того, как все герои завершили свои ходы. В начале своего хода Властелин берёт на руку верхнюю карту из своей колоды, после чего может сыграть с руки любое количество карт, на которых указано, что они применяются «в начале своего/вашего хода», в том числе и только что взятую карту. У каждой карты Властелина есть строго определённое время применения (см. «Карты Властелина», стр. 16).

Большую часть своего хода Властелин тратит на активацию монстров. Властелин может активировать каждого монстра на поле раз в ход. Активированный монстр может совершить до двух действий, из которых только одно может быть атакой.

Властелин активирует монстров группами. Иными словами, сначала действуют все монстры одного типа на поле, за ними — монстры другого типа, и т. д. **В свой ход Властелин обязан активировать каждую из групп монстров, но активированные монстры не обязаны совершать действия.**

Пример: по полю бродят группа зомби и группа баргестов. Сначала Властелин решает активировать группу зомби. Теперь ему придётся завершить действия всеми своими зомби, прежде чем он сможет приступить к активации баргестов.

Монстры могут совершать следующие действия по тем же принципам, что и герои (см. «Ход героя», стр. 8).

- **Движение:** монстр передвигается на количество клеток, не превышающее значение его скорости (см. «Движение», стр. 8).
- **Атака:** монстр атакует героя (см. «Атака», стр. 9). **В отличие от героя, монстр может совершить только одну атаку за активацию.**
- **Действие монстра:** многим монстрам доступны уникальные действия. Они описаны на картах монстров (с символом ). Если особое действие позволяет монстру атаковать, эта атака должна быть той самой единственной атакой в его ход.
- **Дверь:** монстр открывает или закрывает одну дверь рядом с собой (см. «Открыть/закрывать дверь» на стр. 10).
- **Особые действия:** различные карты или приключения могут наделять монстров особыми действиями. Они выделяются символом  или в тексте указано «в качестве действия».

КЛЮЧЕВЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе содержатся основные концепции и ключевые механики игры — бой, использование предметов и т. д.

КУБИКИ

Многие ситуации — например, бои или проверки атрибутов — решаются бросками кубиков. В игре есть кубики атаки, защиты и силы. Некоторые кубики представлены в разных вариантах (как красные и жёлтые кубики силы). Кубики одного типа могут бросаться как вместе, так и раздельно. Количество кубиков в броске не ограничивается количеством кубиков в комплекте игры: если для броска нужно больше кубиков, чем есть, сначала бросьте все доступные кубики, зафиксируйте результаты и добросьте кубики, которых не хватило.



Кубик атаки

Кубики силы

Кубики защиты

СТРОЕНИЕ КАРТЫ ПОКУПКИ



1. **Название предмета.**
2. **Тип атаки:** символ, определяющий предмет как оружие ближнего боя или дальнего боя (см. «Атака», стр. 9). Карты без таких символов не считаются оружием.
3. **Символ экипировки** ограничивает число предметов, которые герой может использовать одновременно (см. «Экипировка», стр. 11).
4. **Символы кубиков:** здесь перечислены кубики, связанные с предметом. Они используются в броске атаки, если это оружие, или добавляются к пулу защиты, если это доспех.
5. **Цена:** сколько золота необходимо потратить на приобретение этой карты.
6. **Черты предмета.** Нет особых правил, но к ним могут быть привязаны другие правила или свойства.
7. **Правила или свойства,** специфические для предмета.

♥: Этот символ показывает, сколько урона наносит атака или насколько фигурка исцеляется.

⚡: Этот символ — запал — позволяет игрокам применять особые свойства или снимать усталость (см. «4. Запал», стр. 13).

X: Если на одной грани кубика атаки выпал крест — это промах, атака не удалась (см. «2. Бросок кубиков», стр. 12).

2–6: числа на гранях кубика определяют дальность атаки (см. «3. Проверка дальности», стр. 13).

🛡️: Этот символ встречается только на кубиках защиты и позволяет игроку, бросившему кубик, отменить получение урона (см. «5. Нанесение урона», стр. 13).

ЭКИПИРОВКА

Герой может нести любое количество карт покупок, поиска и класса, но количество одновременно экипированных предметов ограничено — спрячьте остальные под лист героя или переверните лицевой стороной вниз. Карты покупок и классов (например, исходное снаряжение) приносят пользу только в том случае, если они экипированы.

ОГРАНИЧЕНИЕ ЭКИПИРОВКИ

Эти символы ограничивают применение экипировки:



Руки



Доспех



Прочее

- У героя две руки. На экипированных предметах в сумме не может быть больше двух символов рук.
- Герой может одновременно экипировать только один предмет с символом доспеха.
- Герой может одновременно экипировать до двух предметов с символом прочих предметов.

В экипировке героя может быть сколько угодно карт без символов экипировки. Они кладутся лицевой стороной вверх рядом с листом героя и используются так, как на них написано.

БОЙ

Ниже описаны подробные правила боя.

1. НАЗНАЧЕНИЕ ЦЕЛИ И ОРУЖИЯ

Атакующий игрок указывает клетку, по которой атакует его фигурка. Целью атаки может стать только та клетка, на которой стоит вражеская фигурка. При атаке крупного монстра (чья фигурка занимает несколько клеток) игрок должен выбрать одну конкретную клетку для атаки: это важно для расчёта последствий, особенно в случае атак с ключевым словом «Взрыв». Герой может выбрать целью только клетку в своём поле зрения (см. «Поле зрения», стр. 12). Целью ближней атаки может стать только клетка рядом с героем. Для дальней атаки целью можно выбрать любую клетку в поле зрения героя, в том числе и клетку рядом.

Игрок также должен назначить оружие, которое использует его герой. Атаковать можно только одним экипированным оружием или голыми руками. В последнем случае герой может выбрать целью только клетку рядом с собой, а в броске использовать только синий кубик атаки. В атаке применяются только свойства используемого оружия: даже если герой экипировал второе оружие с какими-либо свойствами, они в этой атаке не действуют. Для дальней атаки игрок должен выбрать оружие дальнего боя.

Монстры не могут экипироваться оружием. Типы их атак и связанные с ними кубики указаны на картах монстров.

Пример: Джейн Фэйрвуд собирается совершить выстрел из тисового лука. В поле её зрения два гоблина-лучника: один — на клетке рядом, второй — в двух клетках от неё. С оружием дальнего боя она может выбрать целью любого гоблина.

ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Клетка находится в поле зрения фигурки, если игрок может провести прямую непрерывную линию от любого угла этой клетки к любому углу клетки, на которой стоит фигурка.

Если линия проходит через край участка поля, дверь или перекрытую клетку (то есть такую, на которой есть фигурка или препятствие), то клетка не попадает в поле зрения героя. Сама клетка, на которой стоит фигурка-цель, при определении поля зрения также считается перекрытой. Обратите внимание, что не всякая способность, действующая на расстоянии, требует, чтобы цель была в поле зрения: способности, требующие подсчёта клеток, такие как «Алчность» вора, не действуют сквозь стены и двери, но им не мешают другие фигурки.

Если линия проходит по краю перекрытой клетки, то клетка-цель также не находится в поле зрения героя (см. пример ниже). Но если линия касается только угла перекрытой клетки, не проходя по краю, то клетка-цель попадает в поле зрения. Поскольку клетки, находящиеся рядом, всегда соприкасаются сторонами или углами, проводить линии между ними не надо: клетки, находящиеся рядом с героем, всегда в поле его зрения.

ПРИМЕР ПОЛЯ ЗРЕНИЯ



1. Леорик Книжник собирается атаковать оружием дальнего боя зомби-миньона. Перекрытые клетки не перекрывают поле зрения Леорика, так как проведенная линия касается только их углов.
2. Джейн Фэйрвуд экипирована луком и тоже собирается атаковать оружием дальнего боя этого зомби-миньона. Увы, но все возможные линии от углов её клетки проходят либо через перекрытую клетку, либо по её стороне. Поскольку поле зрения перекрыто, Джейн не может выстрелить в зомби.

2. БРОСОК КУБИКОВ

Атакующий игрок создаёт пул атаки, собрав кубики, указанные на его карте экипированного оружия или на карте монстра. Если какие-то доступные герою или монстру свойства позволяют добавить кубики в пул атаки, это должно быть сделано до броска.

Если на синем кубике атаки выпадает X, это промах, и все прочие результаты игнорируются. Если X не выпал, атакующий игрок считает выпавшие на кубиках результаты с ♥, определяя урон атаки.

Защищающийся игрок (тот, кому принадлежит фигурка — цель атаки) создаёт пул защиты из кубиков, указанных на карте монстра или листе героя, а также кубиков, которые добавляются за экипировку и эффекты карт. Если какие-то доступные герою или монстру свойства позволяют игроку добавить кубики в пул защиты, это должно быть сделано до броска.

Защищающийся игрок считает выпавшие на кубиках защиты символы ♣, отменяя по единице урона за каждый из них. Если атака воздействует на несколько фигурок, для каждой из них собирается свой пул защиты. Результаты фиксируются последовательно.

После бросков кубиков атаки и защиты игроки могут использовать свойства, позволяющие перебросить кубики. Обратите внимание на то, что многие свойства и карты разрешают перебрасывать только кубики защиты. Если не говорится иное, такие возможности применяются только к кубикам защиты, брошенным в ходе атаки. Например, свойство железного щита нельзя применить, чтобы перебросить проверку атрибута.

Пример: при атаке тисовым луком используются синий кубик атаки и жёлтый кубик силы. Игрок-герой бросает два этих кубика, а игрок-Властелин бросает серый кубик защиты, доступный его гоблину-лучнику.

3. ПРОВЕРКА ДАЛЬНОСТИ

Целью дальней атаки можно выбрать любую клетку в поле зрения атакующей фигурки, но чтобы эта атака нанесла урон, игрок должен получить на броске атаки достаточную дистанцию. Дистанция — это количество клеток между атакующим и его целью (включая клетку с целью). Сумма чисел, выпавших на кубиках, определяет дальность атаки. Если дальность, выпавшая на кубиках, меньше дистанции до цели, атака завершается промахом, если дальность не получится увеличить (см. «Запал», стр. 13).

Пример: на синем кубике Джейн выкинула 3, на жёлтом — 2. Сумма значений определяет дальность выстрела как 5. Дистанция до гоблина всего 2, и атака поражает цель.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИСТАНЦИИ

Для некоторых свойств нужно определять дистанцию до цели. Атакую или применяя свойство, игрок считает клетки между своей фигуркой и целью. Кроме препятствий, другой ландшафт на дистанцию не влияет (см. «Ландшафт», стр. 18). Игрок просто должен убедиться, что дальности свойства или атаки хватает для воздействия на цель. Если свойство воздействует в пределах указанного количества клеток, цель не обязана находиться в поле зрения того, кто применяет свойство, если это не оговорено особо.

При определении дистанции нельзя считать клетки сквозь закрытые двери, так как разделённые дверью клетки не считаются находящимися рядом.

4. ЗАПАЛ

Если в броске атаки получены результаты-запалы (♣), герой может потратить их на применение различных свойств с карт оружия, умений, покупок, а атакующий монстр может тратить результаты запала на применение свойств со своей карты монстра (см. «Строение карты монстра», стр. 16).

Каждый отдельный ♣ в броске атаки можно потратить на разовое применение свойства запала. Каждое свойство запала можно применить только раз за атаку. Но если у атакующего есть два различных свойства запала с идентичными эффектами и на кубиках выпало достаточно ♣, то он может применить оба эффекта.

Один (но не больше) выпавший ♣ атакующий герой может использовать, чтобы восстановить 1 ♠. Монстры усталость таким образом восстанавливать не могут.

Важно: свойства запала могут применяться только в момент атаки, если не оговорено иное.

Пример: Грисбан Жаждающий атакует и выбрасывает на кубиках два ♣. У его забуренной секиры есть два свойства запала с одинаковым эффектом (+1 ♥). Один ♣ Грисбан тратит на свойство секиры. Он мог бы потратить и второй ♣ на применение второго запального свойства оружия, но решает вместо этого восстановить 1 ♠.

5. НАНЕСЕНИЕ УРОНА

У цели атаки есть шанс отменить некоторое количество урона, а то и всю атаку полностью. Каждый результат ♠ в броске защиты отменяет единицу урона (♥). Неотменённый урон становится для цели ранениями. Если выпало больше ♠, чем надо, лишние игнорируются.

Защищающийся игрок фиксирует ранения жетонами урона на листе героя или рядом с фигуркой монстра. Как только урон становится равен здоровью фигурки, она побеждена (см. «Побеждённые персонажи», стр. 15).

Пример: Аврик Олбрайт атакует гоблина-лучника и выбрасывает на кубиках атаки три ♥. Властелин бросает кубики защиты гоблина и выкидывает два ♠. Две единицы урона отменены, гоблину нанесена одна рана. Властелин кладёт рядом с фигуркой гоблина-лучника один жетон урона.

Внимание: кубики защиты используются для отведения урона только при атаках. Если фигурка получила урон по какой-то другой причине, игрок не бросает кубики защиты.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

В игре есть особые атаки, обозначенные ключевыми словами.

ВЗРЫВ

Атака взрывом воздействует на все клетки рядом с той, на которой стоит цель. Бросок атаки един для всех накрытых взрывом фигурок, но кубики защиты за каждую бросаются отдельно. В поле зрения должна попадать только клетка-цель: все клетки рядом с ней попадают под атаку, даже если находятся вне поле зрения героя. Взрыв наносит урон и вражеским, и дружественным фигуркам. На фигурку взрыв может воздействовать только один раз за атаку.

Если атака взрывом накладывает состояние, она накладывает его на все фигурки, получившие ♥ от этой атаки.

ПРОБОЙ

Игнорирует некоторое количество результатов ♠ защищающегося игрока (от броска защиты или других свойств). Пробивающие свойства из разных источников суммируются: атака с эффектами Пробой 1 и Пробой 2 позволит игнорировать до трёх ♠.

ВЫПАД

Позволяет выбрать целью ближней атаки фигурку на дистанции до двух клеток от атакующего, а не только на клетках рядом с ним. Цель по-прежнему должна быть в поле зрения атакующего.

УРОН И ЗДОРОВЬЕ

Герои и монстры несут урон (♥) от атак, умений и свойств.

Общее количество урона, который может получить персонаж, равно его здоровью (см. лист героя или карту монстра). Набранный урона ровень со своим здоровьем, герой или монстр оказывается побеждённым (см. «Побеждённые персонажи», стр. 15). Любой урон сверх здоровья персонажа игнорируется.

УСТАЛОСТЬ И ВЫНОСЛИВОСТЬ

Использование умений и добавочное движение утомляют героев. В таких случаях игрок кладёт на лист героя необходимое количество усталости (♠). Герой может использовать умения и добавочное движение, пока усталости на листе героя меньше значения его выносливости. Если из-за другого игрового эффекта герой получает больше ♠, чем позволяет выносливость, каждая единица усталости сверх выносливости становится единицей урона.

ПРИМЕР БОЯ



1. Назначение цели и оружия.

Томбл решает совершить атаку. У него в руках экипированное оружие — судя по символу на карте, дальнобойное. Итак, *дальняя* атака. Целью может стать любая фигурка в поле зрения Томбла (см. «Поле зрения», стр. 12). Он выбирает целью фигурку зомби-вожака.

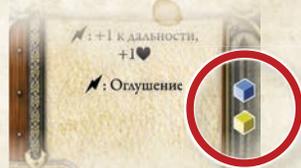
3. Проверка дальности. Начиная с любой клетки рядом с Томблом, игрок подсчитывает клетки до цели и получает дистанцию 3. На броске атаки Томбл выбрасывает дальность 4 — достаточно для попадания. Атака достигла зомби-вожака.

2



Пул атаки

Пул защиты



2. Бросок кубиков. В пул атаки Томбла входят кубики, указанные на карте его оружия. В пул защиты Властелина входят кубики защиты, перечисленные в нижней части карты зомби — там указаны данные для монстра-вожака. Оба игрока бросают кубики одновременно.

4



4. Запал. Теперь Томбл может потратить ⚡, выпавшие на его кубиках атаки, на применение доступных ему свойств. У него два свойства на карте оружия: «⚡: +1 к дальности, +1♥» и «⚡: Оглушение». Томблу выпал один ⚡, и он выбирает +1♥ (дальности и так хватает).

5



$$4♥ - 1♣ = 3♥$$

5. Нанесение урона. Теперь Томбл суммирует все выпавшие на броске атаки ♥, не забывая про добавочный урон от свойства оружия. Итого 4♥. Властелин считает, сколько единиц урона он может отвести. Он выбросил всего 1♣, так что зомби-вожак получает 3♥. Его здоровье 6, так что он ещё не побеждён. Властелин кладёт рядом с фигуркой зомби-вожака 3 жетона урона.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ УРОНА И УСТАЛОСТИ

Жетоны урона и усталости, полученные героем, кладутся на его лист. Существуют действия, позволяющие игроку вылечить своего героя и восстановить его силы: часть этих жетонов (или даже все) можно будет снять с листа героя и вернуть в резерв.

У монстров выносливости нет, так что их усталость сразу становится уроном.

Пример: Томбл (выносливость 5) уже набрал 4 жетона усталости. Ему хотелось бы использовать своё умение «Невидимость», но оно стоит 2 единицы усталости, и Томбл выйдет за рамки своей выносливости — это умение применить нельзя. Позже он становится жертвой эффекта «Увядание» лорда Мерики. Он получает пятый жетон усталости, а ещё один, который уже выходит за пределы выносливости, становится жетоном урона.

ПОБЕЖДЁННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Если монстр или герой получает урон, равный или превышающий его здоровье, он побеждён. Если правила конкретного приключения не предписывают ничего иного, побеждённый монстр снимается с поля, выбывая из игры. Побеждённый герой оказывается всего лишь сбит с ног.

ГЕРОЙ СБИТ С НОГ

Если герой побеждён, на нём немедленно оказывается число жетонов усталости, равное его выносливости, и число жетонов урона (если он был побеждён из-за какого-то другого эффекта), равное его здоровью. Игрок снимает фигурку героя с поля, кладёт вместо неё жетон героя и сбрасывает все карты состояний, которые воздействовали на героя. Властелин может тут же взять одну карту из своей колоды. Если герой сбит с ног во время своего хода, его ход немедленно заканчивается.

Пока герой сбит с ног, он не может использовать умения и свойства, если только в описании эффекта не сказано иное.

Даже сбитый с ног герой не может получить усталость сверх своей выносливости или урон сверх своего здоровья. Он не получает состояний, не подвержен атакам и свойствам героев.

Клетка с жетоном сбитого с ног героя считается пустой при движении других фигурок. И герои, и монстры могут ходить через неё и останавливаться на ней. Также сбитые с ног герои не перекрывают поле зрения.

В свой следующий ход сбитый с ног герой может совершить только одно действие — подъём (см. стр. 10), если до этого ему не поможет товарищ.

Урон, понесённый сбитым с ног героем, может быть снят другими героями при помощи умений, зелий и действия приведения в чувство (см. стр. 10). Как только с листа сбитого с ног героя снят хотя бы один жетон урона, жетон героя на поле немедленно заменяется фигуркой, и в свой следующий ход герой сможет действовать по обычным правилам.

Сбитый с ног герой сохраняет любые жетоны (такие как жетоны заразы, эликсиров, доблести) кроме жетонов задач (если в условиях столкновения не сказано иначе).

СОСТОЯНИЯ

Некоторые свойства и эффекты накладывают на героев и монстров определённые состояния, такие как отравление. Также у некоторых атак есть свойство накладывать состояния за \blacklozenge . Для того чтобы такая атака вызвала состояние, она должна нанести хотя бы 1 \heartsuit (после броска кубиков защиты).

АТТРИБУТЫ

- \clubsuit : сила персонажа — степень физической подготовки, выдержка и способность к преодолению физических препятствий.
- \spadesuit : знания — образованность, опыт и интеллект персонажа.
- \star : воля — душевное равновесие, моральная устойчивость, целеустремлённость и дисциплинированность.
- \heartsuit : восприятие — развитость чувств, интуиция, бдительность, координация движений.

Карты полученных состояний игрок выкладывает рядом с листом героя. Если состояние воздействует на монстра, Властелин кладёт жетон этого состояния рядом с фигуркой монстра. На карте состояния указаны все правила его действия. На одну фигурку могут одновременно воздействовать несколько состояний, но среди них не могут быть два одинаковых состояния.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ СО СБИТЫМИ С НОГ ГЕРОЯМИ

Монстры на сбитых с ног героев повлиять не могут никак. Герои могут выбрать сбитого с ног товарища целью только тех свойств, которые восстанавливают здоровье. За этим исключением, жетон сбитого с ног героя считается героем, даже если в одной клетке с ним стоит другая фигурка.

ОБМЕН ВЕЩАМИ

Герои могут передавать друг другу карты покупок, реликвий и поиска. В любой момент своего действия движения герой может отдать герою на клетке рядом любое количество таких карт и, возможно, получить что-то взамен. Очки движения или действия на обмен не расходуются.

Экипировать полученные карты герой сможет только в начале своего следующего хода. Не подлежат обмену карты класса (в том числе исходное снаряжение). Герой может получить карту, не отдав ничего взамен, и наоборот.

ПЕРЕНОС ЖЕТОНОВ ЗАДАЧ

В некоторых приключениях герои и монстры могут поднимать и переносить жетоны задач. Стоя на клетке, где лежит жетон, или на любой клетке рядом с ней, фигурка может потратить одно действие, чтобы поднять его. Поднятый жетон игрок кладёт на лист героя или на подставку фигурки монстра. Пока фигурка несёт жетон задачи, отобрать его нельзя. Фигурка может потратить действие, чтобы сбросить жетон на любую клетку рядом с собой. Если фигурка побеждена, жетон остаётся на клетке, где она стояла, — теперь его может поднять другая фигурка.

ПОДВИГИ

На листе каждого героя описан доступный ему подвиг — свойство повышенной мощности, которое можно применить **один раз за столкновение**. Если для совершения подвига требуется потратить действие, в его описании стоит символ 🗡️. Независимо от времени использования, подвиг нельзя совершить больше одного раза за столкновение. Совершив подвиг, игрок переворачивает лист героя, чтобы не забыть, что возможность совершить подвиг истрачена. В начале следующего столкновения игрок возвращает лист героя в обычное положение, и подвиг можно совершить ещё раз.

ПРОВЕРКИ АТРИБУТОВ

В течение игры героям предстоят разнообразные испытания — проверки одного из четырёх атрибутов (см. «Строение листа героя», стр. 7). Чтобы пройти проверку, игрок бросает два кубика защиты: **серый и чёрный**. Если количество выпавших 🎲 **не превышает** проверяемый атрибут, это успех, иначе — провал. Последствия проверки определены в тексте карты или свойства, заставивших игрока проходить проверку.



У адъютантов Властелина тоже есть атрибуты и возможность проходить проверки. Обычные монстры, будь то миньоны или вожаки, их лишены. Если монстр должен пройти проверку, он её автоматически проваливает. Помните, что карты и свойства, связанные с кубиками защиты, не влияют на проверки, если это не оговорено особо.

КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Колода карт Властелина даёт ему возможности раз за разом удивлять героев. В колоде есть 15 базовых карт. В кампаниях и эпических играх Властелин может добавить в свою колоду усиленные карты (см. «Расход очков опыта Властелином», стр. 20).

В начале своего хода Властелин берёт одну карту из колоды на руку. Игроки-герои не должны видеть карты на руке Властелина. В свой ход Властелин может сыграть любое число карт: это ему ничего не стоит.



На каждой карте указано, когда её можно сыграть. Некоторые карты могут быть сыграны только в ответ на определённое событие, например когда монстр атакует героя. В этом случае Властелин не может сыграть одновременно две карты с одним названием на одну и ту же цель. После того как карта подействовала, она уходит в сброс лицевой стороной вверх.

Пример: в свой ход Властелин активирует группу зомби. Передвинув фигурку одного зомби, он играет на неё карту «Бешенство» с текстом «Сыграйте эту карту в свой ход при активации монстра». В этот ход Властелин не сможет сыграть вторую карту «Бешенство» на этого же зомби, но у него ещё целая группа не бешеных зомби.

В некоторых приключениях Властелину разрешается применять особые свойства за счёт сброса своих карт. То, какие именно свойства доступны Властелину, изложено в описании приключения.

На руке Властелин может держать любое количество карт. Если карты в колоде закончатся, Властелин перетасовывает сброс и делает из него новую колоду.

МОНСТРЫ

Это главное оружие Властелина в борьбе с назойливыми героями и основное средство достижения злодейских целей. Для каждого типа монстров есть своя карта. Властелин выставляет монстров на поле и активирует их группами. Размер группы монстров определяется количеством героев в игре. На карте монстра указано, сколько монстров надо выставить против того или иного количества героев. **Все монстры одного типа — части одной группы монстров.** Эффекты, влияющие на группу, действуют на каждого монстра в ней.

Монстры каждого типа бывают двух видов — белые миньоны и красные вожаки, по многим параметрам превосходящие обычных монстров. Вся информация по видам собрана на картах монстров.

Во всех простых играх применяются только карты монстров Акта I, в отличие от кампании или эпических игр.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ МОНСТРА



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА
КАРТЫ МОНСТРА

ОБОРОТ
КАРТЫ МОНСТРА

1. **Характеристики:** скорость, здоровье и защита миньона указаны в верхней части карты, характеристики вожака — в нижней.
2. **Свойства,** которыми обладает монстр. Свойства миньона перечислены в жёлтом поле вверху, свойства вожака — в красном поле ближе к нижнему краю карты.
3. **Кубики,** которыми монстр пользуется, когда совершает атаку. Кубики миньона перечислены над портретом монстра, а кубики вожака — под названием монстра.
4. **Символ типа атаки монстра** (ближняя или дальняя).
5. **Название монстра.**
6. **Символ акта** (Акт I или Акт II), в котором применяется карта монстра.
7. **Символы черт** в верхних углах на оборотной стороне карты.
8. **Правила применения** свойств монстра во всех подробностях.
9. **Группы монстров.** Здесь указано, как изменяется состав группы монстров данного типа в зависимости от количества героев (см. Книгу приключений). Количество героев показано серыми силуэтами. В жёлтом поле указано количество миньонов в группе, в оранжевом — количество вожаков.

ДВИЖЕНИЕ КРУПНОГО МОНСТРА



1. Властелин только что атаковал Вдову Тарху эттином-вожаком. Теперь он хочет передвинуть этого эттина.
2. Скорость эттина равна 3. Властелин выбирает одну из клеток, занятых эттином, и отсчитывает от неё три клетки в нужную сторону. На освободившееся место рядом со Вдовой теперь сможет вернуться теневой дракон.
3. Скорость теневого дракона равна 3, и Властелин снова отсчитывает три клетки в сторону Тархи от выбранной им клетки с драконом. Эттин больше не стоит на пути, и дракон передвигается на клетку рядом со Вдовой.

КРУПНЫЕ МОНСТРЫ

Это монстры, фигурки которых занимают несколько клеток поля. Двигая крупного монстра, Властелин выбирает любую из занятых им клеток и отсчитывает пройденную дистанцию так, словно с выбранной клетки движется обычный монстр. При остановке Властелин ставит фигурку монстра так, чтобы под ней оказалась клетка, до которой дошёл «воображаемый» обычный монстр. Властелин может как угодно поворачивать фигурку, но она не может заканчивать или прерывать движение, если в таком положении её подставка выходит за пределы поля. Если Властелин прерывает движение крупного монстра, чтобы совершить какое-либо действие, игрок-Властелин должен иметь возможность объявить, что этот крупный монстр совершит действие, до размещения фигурки этого монстра на поле.

Считается, что монстр заходит только в одну клетку. Другими словами, при движении крупный монстр «съёживается» и движется по полю как обычный, а в конечной точке снова «разворачивается» во весь рост.

Заходя на клетку с особенным ландшафтом, крупный монстр подвергается тому же воздействию, что и обычная фигурка. Когда крупный монстр завершает движение так, что его подставка перекрывает клетку с ландшафтом, через которую он не проходил, проверьте описание ландшафта в правилах, чтобы узнать, подвержен ли монстр каким-то эффектам.

Пример движения крупного монстра приведён на схеме «Движение крупного монстра».

АДЬЮТАНТЫ

Это могущественные персонажи в распоряжении игрока-Властелина. В Книге приключений указано, какие адъютанты и по каким правилам используются в каждом из приключений. На поле адъютанты представлены особыми жетонами, которые, если не оговорено иное, во всех отношениях приравнены к фигуркам монстров, включая правила активации. У адъютантов, как и у героев, есть атрибуты, и они могут проходить проверки. Как и на картах монстров, на картах адъютантов перечислены кубики атаки и защиты. Каждый адъютант считается отдельной группой монстров.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ АДЬЮТАНТА



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА
КАРТЫ АДЬЮТАНТА

ОБОРОТ
КАРТЫ АДЬЮТАНТА

1. Имя адъютанта.
2. Атрибуты адъютанта (сила, знания, воля, восприятие).
3. Свойства адъютанта.
4. Характеристики адъютанта (скорость, здоровье, защита). Они меняются в зависимости от количества играющих героев (серые силуэты).
5. Символ типа атаки адъютанта (*ближняя* или *дальняя*).
6. Кубики, которыми адъютант пользуется, когда совершает атаку.
7. Символ акта (Акт I или Акт II), в котором применяется карта адъютанта.
8. Правила применения свойств адъютанта во всех подробностях.

ПОМОЩНИКИ

Некоторые герои за счёт свойств и классовых умений призывают так называемых помощников. Такой подопечный представлен на карте особым жетоном, который не может быть целью атаки, если не оговорено иное (см. «Помощники как фигурки», стр. 18).

Игрок может активировать каждого помощника своего героя один раз за ход до или после действий самого героя. Действие на активацию **не тратится**, но она не может прерывать другие действия. Проще говоря, игрок решает, кто будет активирован первым — герой или помощник. Так или иначе, действовать в один ход могут оба.

Помощник может совершить одно действие-движение по тем же правилам, что и герой. Любые виды ландшафта, кроме преград, для движения помощника считаются аналогичными воде. Другие доступные помощнику действия перечислены на его карте. Как и герой, помощник может совершать эти дополнительные действия до, после или во время действия движения. Если на карте помощника не упоминаются добавочные действия, значит, в свой ход он может только двигаться на значение своей скорости.

Как правило, помощник не перекрывает поле зрения и не мешает движению, если только на его карте не сказано обратное. Любая фигурка может остановиться на клетке с жетоном помощника, а помощник — останавливаться на клетке с другой фигуркой.

Пример: в свой ход Вдова Тарха решает отпустить на прогулку своего некропомощника Восставшего. Его скорость равна 3. Восставший пробегает три клетки и атакует баргеста. Затем действует сама Вдова.

ПОМОЩНИКИ КАК ФИГУРКИ

Некоторые помощники — тот же Восставший, например, — считаются фигурками, и это указано на их картах. Они перекрывают поле зрения и мешают движению. Для героев они — дружественные фигурки. Такие помощники могут быть целью атак монстров, свойств героев и карт Властелина, влияющих на героев. Как и монстры, они автоматически проваливают любые испытания. Как и монстры, они не имеют выносливости, и вся полученная ими усталость превращается в урон. В отличие от обычных, эти помощники испытывают обычные трудности при движении по клеткам с ландшафтом и подвержены состояниям. Победённый помощник снимается с поля. Если побеждён хозяин, на помощнике это не сказывается.

ЛАНДШАФТ

На поле есть отдельные клетки или сплошные участки особого ландшафта, выделенные цветной линией. О том, как тот или иной тип ландшафта влияет на игру, читайте ниже. Если цветная линия охватывает несколько клеток, каждая клетка в таком блоке подчиняется правилам своего ландшафта.

Также на поле есть клетки с иллюстрациями, не имеющими прямого воздействия на игровой процесс. Если клетка не охвачена цветной линией, она считается обычной, что бы на ней ни было нарисовано.

ПРЕГРАДЫ

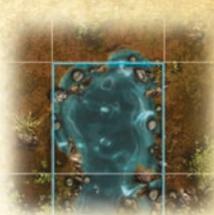
Выделены красной линией. Перекрывают поле зрения и не позволяют двигаться сквозь них.



ЖЕТОН
ПОМОЩНИКА

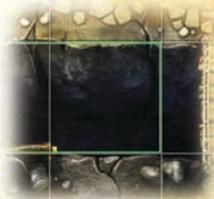
ВОДА

Выделена синей линией. На вход в клетку с водой тратятся два очка движения вместо одного. Любая фигурка при попытке пройти водную клетку должна потратить два очка движения, а иначе не сможет даже войти в воду. Когда крупный монстр завершает движение на клетке рядом с водой, его подставка может перекрыть водную клетку без штрафов на движение.



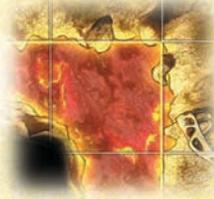
ЯМА

Выделена зелёной линией. Когда фигурка ступает на такую клетку, она получает две единицы урона. Фигурка в яме не может тратить очки движения, однако прочие игровые эффекты, которые передвигают фигурки или помещают фигурки на другие клетки, могут быть использованы, чтобы выбраться из ямы. В поле зрения фигурки в яме попадают только клетки рядом с ней, но и саму фигурку видно только с клеток рядом. Фигурка в яме может действием удалить свою фигурку с поля и поместить на пустую клетку рядом. Если пустых клеток рядом нет, фигурка не может совершить это действие. Крупный монстр падает в яму только в том случае, если его движение завершилось или было прервано тогда, когда все занятые им клетки были ямами.



ЛАВА

Выделена жёлтой линией. Ступив на клетку с лавой, фигурка тут же получает единицу урона. Если фигурка заканчивает ход, стоя в лаве, то она немедленно оказывается побеждена. Игрок, чей герой оказался сбит с ног лавой, кладёт жетон героя на ближайшую пустую клетку без лавы. Крупный монстр будет мгновенно побеждён только если к концу его хода **все занятые им клетки** окажутся лавой. Он получает урон, только если ступает на клетку с лавой, но не получает урон, если его подставка после остановки частично оказалась на лаве.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В Книге приключений вы найдёте 20 уникальных приключений, или сценариев. Шестнадцать из них можно проходить по отдельности, за одну игровую сессию. Особые приключения (Интерлюдия и Финал) — это части кампании (см. «Кампания» на стр. 19), по отдельности их проходить нельзя.

Для каждого приключения предусмотрено своё поле. Во многих из них действуют особые правила. Также приключения нередко делятся на части — столкновения. От одного столкновения к другому меняются задачи игроков, конфигурация поля, внутренние правила. В Книге приключений указано, какие задачи стоят в каждом столкновении и перед героями, и перед Властелином. Когда одна сторона решает поставленную задачу, начинается следующее столкновение, либо, если текущее было последним, завершается всё приключение.

При переходе от одного столкновения к другому игроки выполняют следующие действия.

- Герои сохраняют весь понесённый ранее урон.
- Герои восстанавливают всю усталость.
- Герои сохраняют полученные состояния.
- Листы всех героев переворачиваются стороной с подвигом вверх.



- Герои сохраняют карты поиска, но перевёрнутые карты не меняют положения. Повёрнутые карты класса и покупок не обновляются.
- Сбитые с ног герои поднимаются, не теряя действий.
- Властелин сохраняет карты на руке.
- Игроки собирают поле для следующего столкновения согласно схеме в Книге приключений. Последнее столкновение завершается, когда одна сторона выполняет условия победы в приключении.
- Адьютанты Властелина полностью восстанавливают ♥.

ИГРА ВДВОЁМ

При игре вдвоём одному игроку придётся управлять двумя героями. Каждый герой считается независимым и ходит самостоятельно — просто за обоих героев принимает решения один и тот же игрок.

ИГРА С ДВУМЯ ГЕРОЯМИ

При игре с двумя героями, герои получают дополнительное преимущество: один раз за ход, герой может атаковать не тратя действие. Эта атака может быть только простой атакой, но не может быть особым действием-атакой (например, «Ярость»). Эту атаку можно провести только во время шага «Совершения действий» героя либо до, либо после его действий. Если герой не смог в свой ход совершить свободную атаку, то вместо этого он может в конце хода восстановить 2 ♥.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Ознакомившись с базовыми правилами «Descent: Странствия во тьме», вы можете приступить к игре. В следующем разделе находятся правила кампаний и эпических игр, которые помогут вам сделать игру длиннее, сложнее и интереснее.

ЭПИЧЕСКАЯ ИГРА

Это вариант для игроков, которые хотят получить доступ к улучшенным картам классов, покупок и Властелина, не ввязываясь в кампанию. В этом варианте все игроки после выбора приключения должны согласиться с заданным уровнем сложности (см. ниже). Правила расходования очков опыта ищите на стр. 20.

Базовый уровень: обычный расклад.

Повышенный уровень: каждый герой получает карты класса на 3 очка опыта и карты покупок Акта I на 150 золотых (по договорённости игроки могут делиться деньгами). Как и в ходе кампании, игроки могут продать своё исходное снаряжение по 25 золотых за карту. Властелин получает карт на 4 очка опыта.

Экспертный уровень: каждый герой получает карты класса на 6 очков опыта и карты покупок Акта I или II на 250 золотых (по договорённости игроки могут делиться деньгами). Как и в ходе кампании, игроки могут продать своё исходное снаряжение по 25 золотых за карту. Властелин получает карт на 8 очков опыта и пользуется картами монстров и адъютантов Акта II.

КАМПАНИЯ

Правила прохождения приключений в рамках кампании.

ОБЗОР КАМПАНИИ

На окраинах Терринота, вдали от Вольных городов, лежат баронства Ринн и Картридж. Аринн, столица барона Грейгори, приветает барона Закарета как друга и союзника — многие годы

бароны делят и радости, и беды. Но теперь владения баронов в серьёзной опасности. В лесах и горах необычайно слаженно лютуют банды монстров — за их разбоем чувствуется зловещий план и крепкая рука. В непроницаемых тенях скрывается новый Властелин, набирающий силу и становящийся всё более опасным. Если его не остановить сейчас, Ринн и Картридж канут во тьму, а там и Терриноту не выстоять. Хорошо, что в Аринне есть несколько отважных героев...

«Descent: Странствия во тьме» предлагает вам объединить несколько игровых сессий в единую кампанию. Противостояние героев и Властелина будет состоять из приключений, после каждого из которых и герои, и Властелин получают вознаграждение (умения, предметы, реликвии, карты Властелина) за вклад в достижение цели. Кампания состоит из двух актов и завершается драматичным финальным приключением, которое и определит победителя кампании.

В базовый набор игры вошла кампания «Теневая руна», подробное описание которой вы найдёте в Книге приключений. Полная кампания состоит из девяти приключений и занимает порядка 20 часов.

НАЧАЛО НОВОЙ КАМПАНИИ

Чтобы начать кампанию, нужно распределить роли: один из игроков должен стать Властелином, а остальные — героями. Всё идёт так же, как в обычных правилах, изложенных на странице 4 в разделе «Подготовка к игре», но с некоторыми отличиями. Важно помнить, что роли выбираются на всю кампанию: выбор героя и класса для кампании на этом этапе окончателен, так что удостоверьтесь, что всем по душе их роли. Если вы не можете договориться о ролях, распределите их жребием.

Новая кампания начинается на базовом уровне сложности. У героев только базовые умения и исходное снаряжение классов, у Властелина только базовые карты. На этапе выбора умений игроки не убирают колоды классов в коробку. Каждый игрок забирает колоду класса своего героя и кладёт перед собой лицевой стороной вниз: по ходу кампании он будет получать из неё новые карты.

КОЛОДА ПОКУПОК

В начале новой кампании карты покупок разделяются по актам. Карты покупок Акта II уберите в коробку — они понадобятся в кампании, но ещё не скоро («Акт II», стр. 22).

МОНСТРЫ И АДЬЮТАНТЫ

В начале новой кампании карты монстров и адъютантов разделяются по актам. Карты Акта II уберите в коробку — они понадобятся в кампании сильно позже («Акт II», стр. 22).

КАРТА КАМПАНИИ

На отдельном листе изображена карта местности, где разворачивается действие кампании. На ней отмечены локации, где происходит каждое из приключений, а также пути, по которым герои отправляются на место действия. На каждом пути стоит символ, определяющий, какого рода дорожные события грозят героям на этом пути («Путешествие», стр. 22).

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КАМПАНИИ

Выбрав роли, героев и классы, игроки готовятся к первому приключению под названием «Первая кровь». Это короткое и простое приключение, которое введёт новых игроков в суть игры. Каждое приключение кампании разыгрывается как обычное, но с небольшими изменениями. После каждого приключения игроки получают награды, которые можно и нужно применять для развития героя или колоды.

КОНЕЦ СЕССИИ

Поскольку общая продолжительность кампании около 20 часов, она проходит за несколько сессий. Когда игроки решат, что пора расходиться, им нужно записать все важные данные на листе кампании («Запись и хранение данных», стр. 21). Лучше всего завершать сессию после этапа торговли фазы кампании («Фаза кампании», стр. 20).

ФАЗА КАМПАНИИ

После каждого приключения кампании игроки проходят особую фазу, в которой решают, как развивать своих героев, и готовятся к новому приключению. Важно помнить, что большинство приключений состоит из двух столкновений, но фаза кампании наступает только по завершении всего приключения. В этой фазе все игроки могут потратить очки опыта на усиление, а герои ещё и посещают лавки Аринна и тратят золото на новые вещи. В каждой фазе кампании есть следующие этапы:

1. **Получение золота с карт поиска.** Запишите на лист кампании общее количество золотых со всех карт поиска, полученных героями в ходе приключения, даже если сама карта поиска была использована. **Верните все карты поиска в колоду,** даже если их свойства не были использованы, — герои распродают находки в Аринне.
2. **Очистка.** С листов героев удаляются жетоны урона и усталости. Властелин замешивает сброс своих карт в колоду. Все карты состояний сбрасываются, эффекты действовать перестают, поле разбирается. Все следы пройденного приключения стираются, а игроки готовятся к следующему.
3. **Награждение.** Независимо от того, кто победил в приключении, все игроки получают по одному очку опыта, что заносится в лист кампании. Победитель получает дополнительную награду — какую именно, указано в описании приключения.
4. **Торговля.** Герои тратят заработанное золото на новые карты покупок («Торговля», стр. 20).
5. **Расход очков опыта.** Игроки могут потратить ранее полученные очки опыта. Герои приобретают на них новые умения, Властелин — новые карты.
6. **Выбор следующего приключения.** Победившая сторона выбирает, какое из доступных приключений будет разыграно следующим («Выбор следующего приключения», стр. 21).
7. **Подготовка приключения.** Игроки начинают подготовку следующего приключения по обычным правилам. Властелин перед набором карт на руку должен перетасовать колоду, не забыв добавить в неё свежескупленные карты.
8. **Путешествие.** Герои отправляются к месту нового приключения — по пути их могут ждать неожиданные события («Путешествие», стр. 22).

РАСХОД ОЧКОВ ОПЫТА

После каждого приключения герои получают очки опыта (ОО) — единицы измерения того, чему они научились в боях. Опыт можно тратить на приобретение новых, более мощных умений. Властелин тоже становится сильнее — в его распоряжении появляются новые чары, уловки и ловушки.

Каждый игрок получает минимум одно ОО в конце каждого приключения на этапе награждения и может, но не обязан тратить накопленные ОО в фазе кампании на умения (герои) или карты (Властелин). Игроки не могут передавать друг другу ОО или сливать их в единый пул, чтобы купить дорогое умение одному герою.

РАСХОД ОЧКОВ ОПЫТА ГЕРОЯМИ

Герой тратит ОО на приобретение новых умений из колоды класса. Первое умение из этой колоды (базовое классовое) герой всегда получает бесплатно. На покупку других умений надо тратить ОО. Количество ОО, необходимое для приобретения умения, указано в верхнем правом углу карты умения. При покупке умения игрок вычитает это значение из своего запаса ОО, заносит остаток на лист кампании, а новое умение кладёт рядом с листом героя. Во всех следующих приключениях он сможет применять это умение.

Игрок не обязан тратить доступные ОО в фазе кампании — очки можно копить на покупку более дорогих и значимых умений позже. В каждой фазе кампании после законченного приключения игрок может приобрести столько умений, сколько позволяет ему запас ОО, а может и не приобрести ничего.

РАСХОД ОЧКОВ ОПЫТА ВЛАСТЕЛИНОМ

Властелин также тратит ОО на новые свойства, но немного иначе. За свои очки опыта Властелин приобретает новые карты себе в колоду. Купив новую карту, Властелин добавляет её к колоде и списывает потраченные ОО с листа кампании. Некупленные карты Властелина убираются в коробку.

Усиленные (не базовые) карты Властелина делятся на три класса: Военачальник, Диверсант и Колдун. В каждом классе есть карты трёх уровней. На тексте это выглядит как «Военачальник I» или «Колдун III».

Карта I уровня стоит 1 ОО, II уровня — 2 ОО, III уровня — 3 ОО. Карты I уровня доступны для приобретения всегда. Чтобы добавить в колоду карту II уровня, Властелин должен иметь в ней две карты I уровня того же класса. Чтобы приобрести карту III уровня, Властелин должен располагать тремя картами того же класса в колоде (любое сочетание карт I и II уровней). В отличие от героев, Властелин может приобретать карты разных классов. Универсальные карты доступны для приобретения всегда.

Властелин не обязан тратить доступные ему ОО в фазе кампании — их можно копить на покупку более дорогих и значимых карт позже. В каждой фазе кампании после законченного приключения Властелин может купить столько умений, сколько позволяет ему запас ОО, а может и не покупать ничего.

Перед началом приключения (но не столкновения!) Властелин может временно изъять из колоды часть карт, чтобы оптимизировать её для своей стратегии в ходе приключения. Делать это надо втайне, чтобы герои не видели, какие карты покидают колоду, и не могли распознать стратегический замысел соперника. В каждом приключении в колоде должно быть как минимум 15 карт. Изъятые карты откладываются в сторону до конца приключения, после чего могут вернуться в колоду.

ТОРГОВЛЯ

Возможности героев увеличиваются не только за счёт опыта. Есть и заработок. Карты поиска, добытые в приключениях кампании, приносит героям золото. Кроме того, денежная награда выдаётся после некоторых приключений. Герои делятся золотом — у них общая казна, и они могут тратить деньги сообща, покупая любую экипировку.

Герои не обязаны тратить всё своё золото в фазе кампании: можно приберечь часть денег для большой покупки после следующего приключения.

После каждого приключения герои возвращаются в Аринн и ходят по лавкам и базарам. Перетасуйте карты покупок и раскройте пять из них (см. «Строение карты покупки», стр. 11). Состав колоды покупок определяется Актом кампании. Карты Акта I применяются до завершения Интерлюдии, когда в дело вступают карты Акта II.

Игроки могут купить своим героям любые из раскрытых карт, если хотят и могут себе их позволить. Можно ничего не покупать, если раскрытые карты не по карману или просто не нужны.

Купленные карты распределяются героям, для которых они приобретены. Затем игроки списывают потраченное золото с листа кампании. После торговли оставшиеся на рынке карты покупок замешиваются в колоду.

Пример: Алиса, Борис, Виктория и Григорий в фазе кампании идут за покупками. Они перетасовывают колоду покупок Акта I и раскрывают 5 карт: кожаный доспех, праща, железный боевой топор, железное копьё и амулет удачи. Игроки совместно решают купить топор и амулет за 100 золотых каждый и доспех за 75. Они списывают с листа кампании 275 золотых, забирают карты и распределяют их между героями.

ПРОДАЖА КАРТ ПОКУПОК

При торговле игроки могут и продавать имеющиеся карты покупок. В этом случае герои получают половину стоимости проданной карты с округлением вниз до ближайшего числа, кратного 25. Исходное снаряжение продаётся по цене 25 золотых за карту. Проданные карты покупок замешиваются в колоду, а проданное исходное снаряжение убирается в коробку — в этой кампании оно более применяться не будет. Реликвии продавать нельзя.

ОБМЕН ПРЕДМЕТАМИ

В фазе кампании игроки могут перераспределять карты покупок между героями. Обмен возможен в любой момент до начала приключения, но не во время путешествия.

Важно: исходным снаряжением меняться нельзя — оно привязано к классу. Однако его можно продать, о чём сказано выше.

ВЫБОР СЛЕДУЮЩЕГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

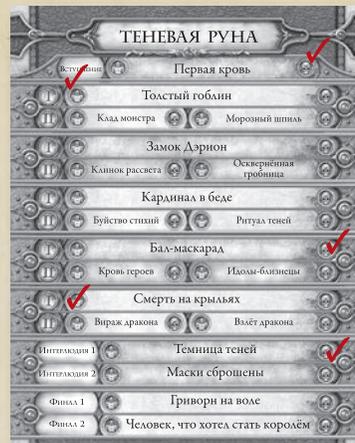
Потратив ОО и золото, игроки выбирают следующее приключение. Как правило, победители предыдущего приключения выбирают следующее из списка доступных (см. «Запись и хранение данных»). Приключения делятся по Актам, и на выбор предлагаются только приключения текущего Акта. Кампания состоит из девяти приключений:

- Введение
- Три приключения Акта I
- Интерлюдия
- Три приключения Акта II
- Финал

Выбрав приключение, игроки подготавливают и проходят его согласно указаниям Книги приключений. Затем наступает новая фаза кампании, после которой следует новый выбор приключения.

В Акте II кампании «Теневая руна» вдвое больше приключений, чем в Акте I. По победителю приключения Акта I определяется, какое из двух соответствующих ему приключений Акта II будет доступно (см. «Запись и хранение данных», стр. 21). Важно помнить, что при определении доступных приключений Акта II все приключения Акта I, которые герои не проходили, считаются завершившимися победой Властелина.

ЗАПИСЬ И ХРАНЕНИЕ ДАННЫХ



ЖУРНАЛ КАМПАНИИ «ТЕНЕВАЯ РУНА»

В комплект игры входит блокнот листов кампании, которые можно использовать для записи важных данных о течении кампании «Теневая руна». Здесь есть место для журнала кампании, где записывается, кто одержал верх в каком приключении. Каждому приключению Акта I соответствует определённое приключение Акта II, и по победителю приключения в Акте I определяется приключение Акта II. Приключение Акта II, указанное на левой стороне под приключением Акта I, открывается при победе героев в приключении Акта I, а то, что справа, открывается при победе Властелина. Если в кампании не было пройдено какое-то из приключений Акта I, считается, что победил Властелин, — открываются правые приключения Акта II.

Пример: согласно показанному журналу кампании, игра перешла в Акт II. Властелин выбирает следующее приключение. Поскольку в Акте I приключение «Толстый гоблин» выиграли герои, сейчас для выбора доступно связанное с ним приключение «Клад монстра». «Морозный шпиль» в Акте II недоступен.

Приключения Интерлюдии и Финала начинаются после прохождения определённого количества приключений в Актах I и II (см. «Интерлюдия» и «Финал», стр. 22).

Между сессиями мы рекомендуем игрокам складывать карты и жетоны своих персонажей в отдельные пакетики, чтобы в перерыве не потерялись нужные и важные компоненты или не появились лишние.

ПУТЕШЕСТВИЕ

Для начала нового приключения герои совершают путешествие по карте кампании. Путешествие выполняется после подготовки выбранного приключения: **герои выходят из Аринна** и идут к месту, где оно должно произойти. Когда приключение окончено, герои возвращаются в Аринн осторожно и без спешки, так что в этот момент этапа путешествия нет.

Перед началом путешествия Властелин может настроить свою колоду. Затем он набирает руку карт — по одной за каждого героя. Во время путешествия они не применяются, но на них могут повлиять некоторые события. Эти карты будут стартовой рукой Властелина в готовящемся приключении, так что после путешествия Властелин дополнительных карт на руку не берёт.

Локация каждого приключения подписана на карте кампании. К ней ведут дороги, помеченные символами путешествий. Отправляясь к месту приключения, герои останавливаются на каждом символе, и тут Властелин тянет одну карту из колоды дорожных событий. Он ищет на карте символ, на котором остановились герои. Если на карте нет события для этого символа, она сбрасывается и герои продолжают путь, иначе Властелин разыгрывает событие, и только после этого герои отправляются к следующей остановке на маршруте. В ряде случаев героям предстоит сделать какой-то выбор — в этом случае они принимают решение сообща. Герои начинают приключение со всем уроном, усталостью и состояниями, полученными в дорожных событиях.

Пример: герои идут из Аринна к приключению «Замок Дэрион». Первый символ на их пути — символ дороги. Властелин тянет карту дорожного события и запускает с неё происшествие, связанное с символом дороги. После этого карта события сбрасывается. Игроки смотрят, какая остановка следующая. Оказывается, переход снова обрывается на символе дороги. Властелин тянет новую карту и запускает событие для символа дороги. После этого остановок на пути нет, и переход завершается в замке Дэрион.

РЕЛИКВИИ

Это уникальные предметы, которые встречаются только в кампании. За немногими исключениями, реликвии подчиняются обычным правилам применения предметов. Реликвии нельзя продать или купить — они выдаются в награду за приключения или добываются согласно особым правилам. Реликвии — двусторонние карты: одна сторона предназначена для использования реликвии героем, на второй стороне реликвия для Властелина. Если реликвия досталась героям, она лежит их стороной вверх и применяется как карта покупки.

Когда реликвию получает Властелин, он передаёт её в пользование адъютанту. Если в приключении не участвуют адъютанты, Властелин не может пользоваться реликвиями. Каждый адъютант может нести только одну реликвию. В этом случае карта реликвии лежит рядом с картой адъютанта стороной Властелина вверх.

При подготовке каждого приключения Властелин решает, какой реликвией какого адъютанта снабдить. Если реликвия не выдана адъютанту, карта остаётся рядом с колодой Властелина и в ходе этого приключения пользы не приносит — считается, что она лежит на складе. Если в ходе приключения адъютант, несущий реликвию, побеждён, она остаётся во владении Властелина, но её свойства игнорируются до конца этого приключения.

ИНТЕРЛЮДИЯ

Это особое приключение, символизирующее переход от Акта I к Акту II. Сама Интерлюдия разыгрывается по правилам Акта I, и она должна быть начата после прохождения трёх приключений Акта I.

Существует два приключения-Интерлюдии. Если **хотя бы в двух приключениях Акта I победили герои**, в качестве Интерлюдии проходится «Темница теней». Если **хотя бы в двух приключениях победил Властелин**, Интерлюдией станет «Маски сброшены». Подробности ищите в Книге приключений.

В остальном Интерлюдия проходится как обычное приключение, разве что со своими правилами из Книги приключений. В ней может быть как одно столкновение, так и два.

АКТ II

После прохождения Интерлюдии кампания переходит в Акт II. С этого момента игроки выбирают для прохождения приключения Акта II и постепенно готовятся к Финалу.

После интерлюдии игрокам надо сделать несколько действий.

1. Совершите шаги 1-3 фазы кампании, указанные на стр. 20.
2. Герои могут посетить рынок и купить любые карты покупок Акта I. Для этого раскройте все оставшиеся карты покупок и позвольте игрокам выбрать и оплатить всё необходимое.
3. Оставшиеся карты покупок Акта I, карты монстров Акта I и карты адъютантов Акта I уберите в коробку. Достаньте из коробки карты покупок Акта II, карты монстров Акта II и карты адъютантов Акта II. Теперь все монстры и адъютанты используют соответствующие Акту II характеристики. Купленные героями карты покупок из Акта I не возвращаются, если только герои не решат их продать.
4. Завершите фазу кампании, совершив шаги 5-8 фазы кампании, указанные на стр. 20.

После прохождения трёх приключений Акта II приходит пора Финала. Игроки проходят последнюю фазу кампании и совершают переход к локации Финала, чтобы определить окончательного победителя!

ФИНАЛ

Этим захватывающим приключением завершается кампания. После прохождения трёх приключений Акта II игроки приступают к Финалу. Если большинство приключений Акта II осталось за героями, финалом станет приключение «Гриворн на воле», если же чаще побеждал Властелин, игроки должны готовиться к приключению «Человек, что хотел стать королём».

Уделите особое внимание подготовке к Финалу: многие детали в нём будут связаны с итогами разных стадий кампании (например, какие-то исходные условия меняются в зависимости от того, кто владеет той или иной реликвией). **При определении условий Финала все приключения, которые не были пройдены в кампании, считаются выигранными Властелином.**

И героям, и Властелину желательно израсходовать как можно больше золота и очков опыта в фазе кампании перед Финалом — другого шанса усилиться не будет! Кто победит в Финале, выигрывает всю кампанию.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Адьютанты	17	Подготовка	4	Строение карты класса	8
Архетипы героя	4	Общая подготовка	4	Строение карты монстра	16
Атака	9	Подготовка Властелина	5	Строение карты поиска	10
Атрибуты	15	Подготовка героя	5	Строение карты покупки	11
Бой	12	Пример расклада	6	Строение листа героя	7
1. Назначение цели и оружия	12	Подъём	10	Урон и здоровье	13
2. Броски	12	Поиск	10	Усталость и выносливость	13
3. Проверка дальности	13	Поле зрения	12	Фаза кампании	20
4. Запал	13	Помощники	18	Выбор приключения	21
5. Нанесение урона	13	Правила кампании	19	Путешествие	22
Восстановление урона и усталости	15	Акт II	22	Расход очков опыта	20
Дверь	10	Запись и хранение данных	21	Торговля	20
Движение	8	Интерлюдия	22	Ход Властелина в деталях	11
Игра вдвоём	19	Конец сессии	20	Ход героя в деталях	8
Карты Властелина	16	Реликвии	22	Ход игры	7
Категории атак	13	Финал	22	Ход героя	7
Клетки рядом	10	Приведение в чувство	10	Ход Властелина	8
Кубики	11	Приключения	18	Победа в игре	8
Ландшафт	18	Применение умений	9	Экипировка	11
Монстры	16	Пример движения	9	Эпическая игра	19
Движение крупного монстра	17	Проверки атрибутов	16		
Крупные монстры	17	Пустые клетки	9		
Отдых	9	Расширенные правила	19		
Побеждённые персонажи	15	Состояния	15		
Сбитые с ног герои	15	Строение карты адъютанта	17		

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчики: Адам Сэдлер и Кори Коничка при участии Дэниэла Ловата Кларка

Разработка предыдущей редакции игры: Кевин Уилсон

Продюсер: Адам Сэдлер

Творческое развитие контента: Дэниэл Ловат Кларк, Брэди Сэдлер и Эндрю Мередит

Редактура и вычитка: Стивен Кимболл, Скотт Льюис, Марк Поллард, Брэди Сэдлер и Сара Сэдлер

Графический дизайн: Даллас Мельхофф, а также Крис Бек, Шон Бойк, Брайан Шомбург, Майкл Силсби, Уилл Спрингер и Адам Таубенхайм

Заглавная иллюстрация: Алексей Апарин

Участки поля оформил Хеннинг Людвигсен.

Внутреннее оформление: Девон Кэди-Ли, Сильвэйн Дско, Тод Джелли, Шарлин Ле Скэнф, Эллисон Тьюс и Сандара Танг

Менеджер оформления: Эндрю Наваро

Художественный руководитель: Зои Робинсон при содействии Кайла Хафа

Обеспечение производства: Лора Крейтон и Эрик Найт

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Тестировщики: Алан Александр, Брэд Андрес, Джастин Энкини, Таннер Бэйн, Джаффер Батика, Эндрю Боссан, Деб Бек, Энди Блэйкмор, Педар Браун, Райан Круз, Дана Чайлдрес, Кэт Кларк, Жанин Данкан, Эндрю Фишер, Микаэла Фишер, Дэвид Гэгнер, Крис Гербер, Джаред Гилберт, Молли Гловер, Джон Гудэнаф, Скотт Хэнкинс, Эрик Хэнсон, Эрик Харшбарджер, Дэйв Хенсли, Марк Хершер, Джесси Хикл, Майкл Холлингсворт, Хит Хопкинс, Салли Хоппер, Крис Хош, Кайл Хаф, Бен Хатчинг, Том Джексон, Стивен Калмас, Джефф Кёниг, Роб Коуба, Алекс Лангер, Эндрю Либерко, Лукас Лицзингер, Мартин Люкс, Майк Маркотт, Мэк Мартин, Том Мэйсон, Крис Мэйфилд, Джейсон Маккорд, Николас Мендес, Тимо Майер, Дэн Миллард, Бекки Миллард, Брайан Мола, Рэймунд Руппель, Джей Пол, Марк Поллард, Таад Пауэлл, Аманда Расински, Зои Робинсон, Мэтт Раннинг, Сара Сэдлер, Джонатон Сандерс, Кристоф Шнорпфайл, Брайан Шомбург, Кристофер Зесфельд, Роберт Шира, Дуг Саймон, Дэн Слотман, Уильям Стивенс, Чарли Стивенсон, Сэм Стюарт, Марк Тэнис, Адам Таубенхайм, Обри Тауер, Доминик Тауер, Мэйсон Торнберг, Дженна Томлинсон, Мэттью Троксел, Джон Ван Гист, Зак Вэйджман, Росс Уотсон, Кристиан Уильямс, Линселл Уильямс, Тим Уильямсон, Ник Уилсон, Аманда Якель, Стивен Якель

Русское издание:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчики: Арсений Крымов, Алексей Перерва

Редактор: Арсений Крымов

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Смирнова, Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

1. Выбор приключения
2. Создание поля
3. Распределение ролей
4. Подготовка жетонов
5. Подготовка колоды поиска и карт состояний

ПОДГОТОВКА ГЕРОЕВ

1. Карты-памятки и жетоны героев
2. Выбор героев
3. Выбор классов
4. Выбор умений
5. Расположение героев

ПОДГОТОВКА ВЛАСТЕЛИНА

1. Выбор монстров
2. Подготовка приключения
3. Создание колоды Властелина
4. Набор карт

БОЙ

1. Назначение цели и оружия
2. Бросок кубиков
3. Проверка дальности
4. Запал
5. Нанесение урона

КАТЕГОРИИ АТАК

Взрыв: поражает все клетки рядом с выбранной. Бросок атаки един для всех накрытых взрывом фигурок, но бросок защиты за каждую свой.

Пробой: игнорирует некоторое количество результатов \heartsuit защищающегося игрока (от броска защиты или других свойств) в зависимости от значения пробоя.

Выпад: позволяет выбрать целью ближайшей атаки фигурку на дистанции до двух клеток от атакующего, а не только на клетках рядом. Цель должна быть в поле зрения.

СОСТОЯНИЯ

Любая атака с символом \blacklightning , которая может привести жертву в состояние отравления, болезни, огушения или обездвиживания, подчиняется следующему правилу: для того чтобы атака вызвала состояние, она должна нанести хотя бы 1 \heartsuit (после броска кубиков защиты).



ФАЗА КАМПАНИИ

После каждого приключения в кампании игроки проходят следующие шаги:

1. Получение золота с карт поиска
2. Очистка
3. Награждение
4. Торговля
5. Расход очков опыта
6. Выбор приключения
7. Подготовка приключения
8. Путешествие

ОБЗОР КАМПАНИИ

Кампания состоит из следующих этапов:

- Введение
- Три приключения Акта I
- Интерлюдия
- Три приключения Акта II
- Финал

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

При игре в «Descent: Странствия во тьме» игроки должны помнить о нескольких чрезвычайно важных правилах.

- Некоторые эффекты карт и свойств противоречат базовым правилам из этой книги. В случае подобных противоречий, преимущество за картами и свойствами. Так же, если особые правила приключения из Книги приключений противоречат картам, способностям и базовым правилам, то преимущество за правилами из Книги приключений.
- Когда несколько игроков одновременно хотят применить свойства в ответ на одно и то же событие, активный игрок (то есть тот, кто ходит) определяет порядок, в котором применяются свойства.
- Игроки не ограничены количеством жетонов урона, усталости и состояний в игровом комплекте. Если их не хватает, можно использовать любую удобную замену, такую как монеты или бусины.