

Спуск

ПУТЕШЕСТВИЕ СКВОЗЬ ТЬМУ



Правила игры



Зверолюд (Beastman)

Зверолюды — враги, которые чаще всего встречаются героям во тьме подземелий. Они рвут своих врагов зубами и когтями, и только их вожаки могут удерживать в повиновении смертоносную стаю ведомую одним желанием: найти, разорвать и сожрать героев, к которым они испытывают лишь презрение.



Скелет (Skeleton)

Восставший из мертвых ужас вооружен луком, а вместо стрел у него горящие осколки костей. Скелеты чрезвычайно могущественные создания. Во тьме их можно заметить только благодаря их светящимся красным глазам. Их практически невозможно убить.



Великан (Giant)

Великаны подобны людоедам, но больше и сильнее их. Они самые разрушительные противники из всех, что могут встретиться героям. Самые могучие великаны могут разбросать весь отряд героев одним взмахом огромной дубины.



Людоед (Ogre)

Большие и неуклюжие создания, людоеды способны расшвыривать героев словно кукол. Ходят слухи, что некоторые людоеды умеют очень быстро восстанавливаться, даже после самых тяжелых ран.



Бритвокрыл (Razorwing)

Сильные и быстрые, эти создания шныряют над битвой словно летучие мыши, и, лишь заметив брешь в обороне, мгновенно бросаются туда, вонзая в героев смертоносные когти. Некоторые из бритвокрылов способны двигаться настолько быстро, что герои замечают их уже после того, как они нанесли удар.



Адская Гончая (Hell Hound)

Эти демонические животные могут выдыхать фонтан огня, поражая нескольких героев за раз. Некоторые из этих созданий защищены ореолом адского пламени, поджигающего все находящееся рядом.



Мантикор (Manticore)

Мантикоры атакуют дважды за одно мгновение, швыряя из своего хвоста магические шипы целыми пучками. У самых больших мантикор шипы настолько ядовитые, что могут отравить даже сильнейших героев.



Нага (Naga)

Наги — змееподобные существа вооруженные магическими заклинаниями. Они способны насадить врага на свой длинный и гибкий хвост словно бабочку. Было замечено, что самые сильные наги управляли другими монстрами в сражении.



Колдун (Sorcerer)

Темные чернокнижники предали своих друзей и получили в свое распоряжение могущественную злую магию. Некоторые из них заключили договор с адскими силами в обмен на бессмертие.



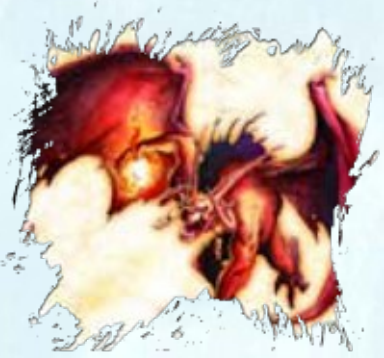
Ядовитый паук (Bane Spider)

Ядовитые пауки — гигантские, плюющиеся ядовитой кровью арахноиды. Некоторые пауки (их можно отличить по метке в виде красных песочных часов на спине) обездвиживают свои жертвы опутывая их паутиной.



Дракон (Dragon)

Ужасающие легендарные существа извергают из глотки черное пламя которое не гаснет даже в воде. Некоторые из них настолько страшны, что даже самые храбрые воины бывают парализованы ужасом, когда дракон вступает в битву.



Демон (Demon)

Демоны, пожалуй, самые ужасные и могучие создания, окутанные аурой пламени и владеющие просто титанической магией. Самые могущественные демоны разделяются со своими врагами поражая их ужасом.

Введение

В игре **"Спуск: Путешествие сквозь тьму"** герои в поисках приключений спустятся под землю в простирающуюся там тьму, чтобы сразиться с могущественными монстрами, обрести древнюю магию и найти могучие артефакты, которые помогут им в борьбе с темными силами и повелителями зла.

Четыре игрока возьмут на себя роль этих героев, а еще один станет властелином, силой, которая контролирует затаившихся в темноте монстров.

Герои будут исследовать коридоры, залы и пещеры подземелья, собирать снаряжение и сокровища. Чтобы достичь цели они должны быть сплоченной командой, отрядом действующим как единое целое.

Властелин будет управлять смертоносными монстрами и расставлять подлые ловушки, пытаясь уничтожить героев до того, как они выполнят свое задание.

Квесты

Квест — это основная составляющая игры **"Спуск: Путешествие сквозь тьму"**. Он выбирается перед началом партии. В каждом квесте описано как подготовить игровое поле, объяснены специальные правила и описаны условия победы, как для героев, так и для властелина.

Вы можете сами создавать свои квесты используя компоненты из коробки игры. Кроме того, вы можете посетить сайт www.fantasyflightgames.com, где вы сможете найти квесты созданные другими игроками и различные дополнения к игре.

Чтобы упростить знакомство с игрой, в данной книге правил подразумевается, что первым приключением, в котором будут участвовать герои будет квест под названием **"Во тьму"** (*In to the Dark*), первый в "Руководстве по квестам" (*Quest Guide*).

Внимание: Если вы не собираетесь играть за властелина, не читайте текст квеста заранее, иначе будет испорчено множество поджидающих вас сюрпризов и неожиданностей.

Цель игры

В квесте **"Во тьму"** герои должны пробраться глубоко в подземелье и попытаться убить могучего великана по имени Нарзак (Narthak). На своем пути герои будут собирать **очки победы**, получая их за пробуждение древней магии, найденные сокровища и прочие выполненные задания. Если к тому моменту, когда будет убит Нарзак, у героев останется хотя бы одно очко победы — они выиграли.

Властелин должен попытаться снять с героев все очки победы, до того, как они достигнут своей цели. Властелин будет забирать очки победы за каждую смерть героя. Чем сложнее будет убить героя, тем больше очков победы властелин заберет у отряда. Если герои потеряют все очки победы, они проиграют. Об очках победы подробнее написано в соответствующем разделе.

Компоненты

- 1 Книга правил (Эта книга, Rulebook)
- 1 Руководство по квестам (Quest Guide)
- 20 Листов героев (Hero Sheets)
- 20 Пластиковых фигурок героев (Plastic Heroes)
- 60 Пластиковых фигурок монстров (Plastic Monsters)
- 39 Желтых обычных монстров (Tan Normal Monsters)
- 21 Красных вожаков монстров (Red Master Monsters)
- 12 Игровых кубиков (Custom Dice)
 - 1 Синий кубик для дальней атаки (Blue Ranged Combat Die)
 - 1 Красный кубик для ближней атаки (Red Melee Combat Die)
 - 1 Белый кубик для магической атаки (White Magic Combat Die)
 - 2 Зеленых кубика повреждений (Green Extra Damage Combat Dice)
 - 2 Желтых кубика дальности атаки (Yellow Extra Range Combat Dice)
 - 5 Черных кубиков силы (Black Power Dice)
- 180 Карт (Cards)
 - 24 Карты описания монстров (Monster Reference Cards)
 - 36 Карт властелина (Overlord Cards)
 - 12 Карт умений сноровки (Subterfuge Skill Cards)
 - 12 Карт умений сражения (Fighting Skill Cards)
 - 12 Карт магических умений (Wizardry Skill Cards)
 - 24 Карты городского магазина (Town Store Cards)
 - 22 Карты бронзовых сокровищ (Copper Treasure Cards)
 - 18 Карт серебряных сокровищ (Silver Treasure Cards)
 - 16 Карты золотых сокровищ (Gold Treasure Cards)
 - 4 Карты реликвий (Relic Cards)
- 1 Фишка компаса (Compass Rose Token)
- 1 Маркер города (Town Marker)
- 61 Часть карты (Map Pieces)
 - 10 Частей комнат (Room Pieces)
 - 25 Частей коридора (Corridor Pieces)
 - 6 Пересечений (Intersection Pieces)
 - 20 Тупиков (Dead End Pieces)
 - 10 Маркеров дверей (Door Markers)
 - 7 Обычных дверей (Normal Doors)
 - 3 Двери, запертых рунами (Rune-locked Doors)
 - 10 Пластиковых подставок для дверей (Plastic Door Stands)
 - 49 Маркеров деталей игрового поля (Prop Markers)
 - 23 Маркера препятствий (Obstacle Markers)
 - 10 Маркеров ключевых точек (Encounter Markers)
 - 10 Маркеров порталов (Glyph Markers)
 - 6 Маркеров лестницы (Staircase Markers)
- 55 Фишек ранений (Wound Tokens)
- 24 Фишек усталости (Fatigue Tokens)
- 52 Фишки денег (Money Tokens)
- 16 Фишек приказов героев (Hero Order Tokens)
 - 4 Приказа прицеливания (Aim Orders)
 - 4 Приказа уклонения (Dodge Orders)

4 Приказа защиты (Guard Orders)

4 Приказа отдыха (Rest Orders)

32 Фишки очков угрозы (Threat Tokens)

24 Фишки победных очков (Conquest Tokens)

1 Шаблон дыхания (Breath Template)

55 Фишек эффектов (Effect Tokens)

12 Маркеров паутины (Web Markers)

14 Фишек ошеломления (Stun Tokens)

13 Фишек пламени (Burn Tokens)

16 Фишек отравления (Poison Tokens)

39 Маркеров сокровищ (Treasure Markers)

9 Маркеров эликсира исцеления (Healing Potion Markers)

9 Маркеров эликсира выносливости (Vitality Potion Markers)

9 Маркеров денег (Money Markers)

8 Маркеров сундуков (Chest Markers)

4 Маркера реликвий (Relic Markers)

4 Фишки хода героя (Hero Turn Tokens)

12 Фишек тренировки (Training Tokens)

4 Фишки тренировки ближнего боя (Melee Training Tokens)

4 Фишки тренировки дальнего боя (Ranged Training Tokens)

4 Фишки тренировки магии (Magic Training Tokens)

6 Дополнительных маркеров (Miscellaneous Markers)

1 Маркер Крысы Борга (Boggs the Rat Marker)

1 Маркер хорька Каты (Kata the Ferret Marker)

1 Маркер хорька Маты (Mata the Ferret Marker)

1 Маркер хомяка Пико (Pico the Empos Marker)

1 Маркер сокола Ская (Skye the Falcon Marker)

1 Маркер обезьяны (Monkey Marker)

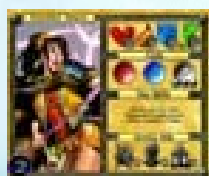
Герои и монстры

Пластиковые фигурки в игре представляют персонажей (героев и монстров) на игровом поле. Всегда важно знать какую точно клетку (или клетки) на поле занимают фигурки, ведь от этого зависят сражения и передвижения. Направление фигурки, т.е. куда она повернута "лицом", значения не имеет. Считается, что персонажи, пока стоят на месте, могут оглядываться, и следовательно смотреть во всех направлениях.

Обратите внимание, что хотя большинство фигурок занимают только одну клетку на поле, есть и такие, что занимают две, четыре и, даже, шесть клеток (см. раздел "**Большие Монстры**").

Важно: Красные фигурки представляют вожаков монстров и их боссов. Они сильнее обыкновенных. У таких монстров есть отдельное описание на карте, свои параметры и правила.

Лист героя



Каждый игрок играющий за героя получает специальный лист, на котором есть информация о герое, описаны его умения и способности. Описание листа, можно посмотреть на диаграмме.

Части игрового поля



Части поля можно соединять между собой множеством способов, каждый раз получая новую карту подземелья. Каждый квадратик, нарисованный на игровом поле — одна **клетка**. Все клетки, которые соприкасаются с данной (даже по диагонали) называются **соседними**.



Двери

В игре есть 7 обычных дверей и 3 двери запертые рунами. Обычные двери могут открывать и закрывать и монстры и герои. Двери запертые рунами — только герои, и только после того, как найдут нужный рунный ключ.



Фишка компаса



Фишка компаса нужна для облегчения ориентирования в подземелье. Она выкладывается на игровое поле таким образом, чтобы показывать направление на север.

Детали игрового поля

Различные детали игрового поля перечислены ниже.



Ямы (Pits)

Персонажи попадая в ямы получают повреждения, но ямы не блокируют линию видимости.



Вода (Water)

Персонажи не могут ходить по клеткам, на которых есть вода, но вода не блокирует линию видимости.



Камень (Rubble)

Персонажи не могут ходить по клеткам с камнями, и такие препятствия блокируют линию видимости.



Ключевые точки (Encounters)

Когда герой заканчивает движение на таком маркере, срабатывает определенный эффект или случается какое-нибудь событие, описанное в руководстве квеста.



Порталы (Glyphs)

Порталы позволяют героям мгновенно перемещаться между городом и подземельем. Прежде чем воспользоваться порталом, герой должен активировать его, "наступив" на клетку, в которой он расположен.



Лестницы (Staircases)

Лестницы позволяют быстро перемещаться по игровому полю.



Фишки ранений (Wound Tokens)

Эти фишки используются чтобы следить за состоянием здоровья героев и монстров. Когда монстр или герой получает свое последнее ранение, он убит (см. раздел "Смерть героев и монстров").



Фишки усталости (Fatigue Tokens)

Герои используют эти фишки для того, что бы следить за выносливостью. Используя эти фишки герой может временно усилить силу своей атаки или скорость передвижения (см. раздел "Усталость").



Фишки денег (Money Tokens)

Герои используют фишки денег (монеты) в городе для оплаты товаров и услуг.



Фишки приказов героев (Hero Order Tokens)

Герои используют эти фишки чтобы воспользоваться определенными действиями, такими как: прицеливание, уклонение, защита и отдых.



Фишки очков угрозы (Threat Tokens)

Властелин использует фишки очков угрозы для оплаты сыгранных с руки карт. Эти карты создают события, вызывают новых монстров в подземелье или даже наделяют властелина особыми возможностями.



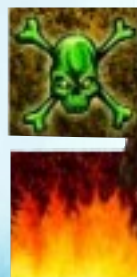
Фишки победы (Conquest Tokens)

Игроки используют эти фишки чтобы следить за тем, на сколько хорошо герои выполняют квест. Если у героев заканчиваются очки победы, они проиграли.



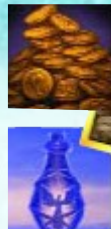
Шаблон дыхания (Breath Template)

Шаблон используется для определения клеток, в которых наносят повреждения монстры с умением "Дыхание" (см. соответствующий раздел).



Фишки эффектов (Effect Tokens)

Этим фишками пользуются для слежения за различными длительными эффектами, такими как "Отравление", "Ошеломление", "Пламя" и т.д. (см. раздел "Длительные эффекты").



Фишки и маркеры сокровищ (Treasure Tokens and Markers)

Эти жетоны и маркеры представляют сокровища, найденные в подземелье: эликсиры, монеты и сундуки наполненные различными магическими артефактами (см. раздел "Сокровища").

Кубики

Красный, синий, белый, зеленые и желтые - кубики сражений. Вместе с черными кубиками силы они используются в игре для проведения атаки. Число на каждой грани кубика определяет расстояние, а значки "сердечки" определяют повреждения. И, наконец, красный, синий и белый кубики имеют грань, означающую "промах", и если такой результат выпал, атака провалилась окончательно, независимо от того, что выпало на других кубиках.

Кубик силы

Черные кубики силы добавляются к набору кубиков во время проведения атаки и представляют особые таланты или дополнительную силу. Грани на кубике могут быть одного из следующих трех видов.



Увеличение силы. Некоторые из граней кубика силы показывают увеличение силы. Для каждой такой выпавшей грани игрок может либо увеличить дальность атаки, либо увеличить повреждение на единицу.



Всплеск силы. Если на кубике выпал один или более всплесков силы, атакующий игрок может использовать их для активации специальных возможностей предметов, которыми игрок экипирован в момент проведения атаки. Обратите внимание, что значки всплесков силы есть так же и на кубиках сражений.



Пустышка. Кубик силы имеет одну пустую грань на которой нету ни значков, ни чисел. Это означает, что игрок, которому выпала пустая грань просто не получает ни увеличения, ни всплесков силы. Кроме того, иногда бывает, что герою желательно чтобы выпала пустая грань, например, при определении сопротивляемости ловушкам, проклятиям и другим пакостям, которые может устроить герою властелин.



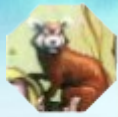
Фишка хода игрока

Эти фишки двухсторонние. Они нужны чтобы следить за тем, кто из героев ходил в текущем раунде, а кто еще нет. После того, как герой закончит свой ход, жетон переворачивается с зеленой стороны на красную. Это важно, поскольку герои могут ходить в течении одного раунда в произвольном порядке.

Фишки тренировок

Эти фишки герои могут приобрести в городе, чтобы увеличить один из своих параметров (см. раздел "Город").





Дополнительные маркеры

Эти маркеры используются для различных нужд в игре, и обычно представляют животных, которых герои могут взять с собой в подземелье. На картах подробно описано когда где и как следует использовать эти маркеры.



Карты

В игре есть несколько типов карт: карты умений, карты властелина и карты монстров.



Карты умений

Каждый герой тянет 3 карты умения перед началом игры. Умения делятся на три типа, каждый из которых представлен своей колодой: сражения, сноровка и магия. Колода, из которой

герой тянет карты перед началом игры определяется его стартовыми особенностями, указанными на его листе. Например, герой по имени Красный Скорпион (Red Scorpion) тянет по одной карте из каждой колоды. Карты умений более детально описаны в соответствующем разделе.



Карты предметов

Эти карты представляют полезное снаряжение и сокровища, которые герои могут добыть на протяжении путешествия. Карты предметов бывают городскими, серебряными, золотыми и реликвиями. Более подробно они описаны в соответствующем разделе.



Карты властелина

Играющий за властелина игрок тянет из колоды эти карты каждый ход. Он может сыграть их для вызова новых монстров, специальных действий или для увеличения собственных сил и умений, которые будут действовать на протяжении всей игры.



Карты монстров

На этих картах описаны параметры и особенности различных монстров. Для каждого из видов монстров есть несколько карточек описывающих параметры этого вида в зависимости от количества играющих. Т.е. чем больше людей играет, тем опаснее и сильнее будут монстры.

Подготовка к игре

Для подготовки к квесту "Во тьму" выполните нижеследующие шаги. Другие квесты могут иметь другие специфические правила, они описаны в руководстве.

1. Выбор властелина

Выберите игрока, который будет играть за властелина. Желательно, чтобы это был опытный игрок, но, по желанию, можно выбрать его случайным образом. Остальные игроки становятся героями. Неважно в каком порядке вокруг стола сядут герои, но игрок по левую руку от властелина будет называться **первым героем**, даже если он не будет ходить непосредственно первым в раунде.

Обратите внимание: Пока герои выполняют шаги подготовки 2А-6А, властелин должен выполнить шаги 2В-5В.

Части карты



Каждый квадратик на карте — одна **клетка**.

Все клетки, граничащие с данной (и по-диагонали в том числе) называются **соседними**. Например, на диаграмме вверху все красные клетки являются соседними для желтой.

2А. Выбор героев

Первый игрок перемешивает листы героев и случайным образом и раздает их остальным игрокам-героям, начиная с себя и далее по часовой стрелке. Либо, с согласия властелина, каждый игрок может выбрать себе героя, опять же передавая стопку листов по часовой стрелке.

Исключение: Когда играют два человека, тот, кто играет за героев контролирует двух героев.

3А. Получение всего необходимого для героев

Каждый герой получает фишки ранений и усталости, в количестве указанном на листе героя. Кроме того, герои получают по 300 монет, набор фишек приказов (1 фишка прицеливания, 1 уклонения, 1 защиты и 1 отдыха) и фишку хода игрока. Положите эти фишки рядом с листами героев.

4А. Получение начальных умений

Перетасуйте колоды умений (сражений, сноровки и магии), каждую отдельно. Каждый герой тянет карты умений, в количестве указанном на его листе героя. После этого, герой может заменить одно из умений, вытянув из колоды новое. Умение, которое герой поменял, немедленно возвращается в колоду и колода перемешивается. Герои обменивают свои умения по очереди, передавая ход по часовой стрелке.

Важно: Карты умений выкладываются рядом с листом героя **лицевой стороной вверх** и могут быть использованы в момент игры, указанный на самой карте. Умения героев остаются при них до конца партии и не могут быть сброшены, заменены или другим способом выведены из игры.

5А. Покупка начального снаряжения

Герои могут просмотреть колоду предметов, продающихся в магазине города и купить понравившиеся вещи. Стоимость каждого предмета указана внизу его карты. Чтобы купить предмет, игрок платит указанную стоимость монет.

Лист героя



Игрок не может купить предмет, если у него не хватает денег.

Кроме того, игрок может приобрести эликсиры исцеления и выносливости (50 монет за каждый эликсир).

После того, как все герои приобретут все необходимое, колода городских предметов располагается рядом с маркером города. Герои смогут приобрести любые предметы из этой колоды когда вернутся в город.

Обратите внимание: количество товаров в магазине ограничено, и определенных предметов может не хватить на всех игроков. Если такое произошло, игрок, сидящий по левую руку от властелина решает кому какую вещь приобрести.

6А. Получение очков победы и расстановка фигурок героев

И, напоследок, герои получают начальные фишки победы в количестве, указанном в описании квеста. В квесте «Во тьму» герои получают в начале 5 очков победы. Фишки победы – общие для всех героев. Они показывают насколько удачно герои проходят квест. Герои получают дополнительные очки победы за активацию порталов, открытие сундуков и выполнение других задач. Они теряют очки победы за смерть героев, и, кроме того, каждый раз, когда властелин перетасовывает свою колоду.

После получения фишек победы и после того, как властелин подготовит игровое поле, каждый из героев получает пластиковую фигурку, представляющую его героя. Начиная с первого героя и далее по часовой стрелке, они выставляют свои фигурки на соседние клетки со стартовым порталом, по одной фигурке на клетку.

2В. Выбор квеста

Властелин выбирает один квест из руководства. Мы рекомендуем начать с первого квеста - «Во тьму».

3В. Расстановка маркеров сундуков и подготовка карт описаний монстров.

Властелин раскладывает маркеры сундуков на три стопки и аккуратно перемешивает их, так чтобы номера маркеров оставались невидимыми. После этого он отбирает набор из 12 карточек монстров, соответствующих количеству играющих героев и выкладывает рядом с игровым полем на видное место.

4В. Создание игрового поля

Властелин собирает из частей игровое поле так, как показано в руководстве выбранного квеста. В данный момент он должен собрать только само поле - двери, фигурки и прочие детали на карту не выставляются. Кроме того, недалеко от игрового поля властелин располагает фишку компаса и маркер города.

5В. Расстановка деталей на карте

И наконец, властелин расставляет фигурки монстров, двери и прочие маркеры, которые обозначены на начальной зоне квеста. Если там обозначен сундук, властелин тянет случайный маркер сундука соответствующего цвета, смотрит на его обратную сторону и выкладывает на соответствующую клетку игрового поля. Когда властелин закончит, начинается игра и герои могут делать свой первый ход.

Подготовка к первой игре



Фигурки демона и дракона состоят из нескольких частей - основы, рук и крыльев. Соберите фигурки, так как показано на рисунках справа (дракон) и слева (демон). Если части фигурок плохо держатся, их можно склеить.



Раунд игры

Игра состоит раундов. В течении одного раунда каждый игрок делает один ход. Сначала ходят герои, последним - властелин.

Порядок хода героев

Игроки-герои сообща решают в какой очередности они будут ходить. В начале раунда все герои переворачивают фишки хода зеленой стороной вверх. Герой, который закончил свой ход, переворачивает эту фишку на красную сторону, после чего ход переходит к следующему выбранному герою и так далее, пока у всех героев жетоны не будут повернуты на красной стороной вверх, после чего ход переходит властелину. Если герои не могут определиться, в каком порядке ходить, очередность определяет первый игрок.

Ход героя

Ход героя состоит из 3-х шагов.

- **Шаг 1.** Восстановление карт
- **Шаг 2.** Экипировка
- **Шаг 3.** Действие

Шаг 1. Восстановление карт

Некоторые эффекты расходуются во время использования. Когда герой расходует эффект, описанный на карте, он просто поворачивает ее, чтобы показать, что карта использована. Такие карты можно использовать только один раз за ход. В начале хода герой их все восстанавливает (поворачивая их в исходное состояние).

Шаг 2. Экипировка

После этого, герой должен выбрать какие вещи и предметы он будет использовать на этом ходу. Есть определенное ограничение, накладываемое на количество этих предметов. Об этом более подробно написано в разделе "Экипировка", здесь мы приведем краткий перечень.

Герои одновременно могут использовать:

- Предметы с изображением значка "руки", в таком количестве, чтобы суммарное количество этих значков на картах предметов не превышало два.
- Одну броню.
- Три эликсира.
- Две другие.

Все что превышает этот лимит должно быть либо помещено в сумку героя, либо выброшено. В сумке героя помещается три вещи и любое количество денег. Чтобы показать, что вещи находятся в сумке, игрок переворачивает соответствующие карты рубашкой вверх (или откладывает в сторону, в случае с эликсирами). В дальнейшем, в течении этого хода герой не может использовать вещи из сумки после шага экипировки.

Шаг 3. Действие

Герой должен выбрать одно из четырех действий, описанных ниже. Он не может ничего предпринимать (кроме обновления и экипировки) до объявления своего действия. После того, как действие будет выполнено, ход заканчивается и переходит к следующему игроку.

Возможны следующие действия:

А. Бег (run)

Бегущий герой может переместиться на количество клеток, в два раза большее, чем его скорость (speed), но не может атаковать.

В. Сражение (fight)

Герой в сражении может атаковать два раза, но не может перемещаться. Кроме того, прежде чем начать вторую атаку, должны быть выяснены все результаты первой.

Важно: герой может начинать каждую из атак любым экипированным оружием, но не тем, что находится в его сумке.

С. Продвижение (advance)

Выполняя продвижение герой может переместиться, на количество клеток равное его скорости и один раз атаковать. Атаковать можно в любой момент передвижения.

Пример: Продвигающийся герой со скоростью 4 может перейти на одно поле, атаковать монстра, после чего переместится еще на 3 поля в любом не заблокированном направлении, включая то поле, на котором он только что стоял.

Д. Готовность (ready)

Герой, который выполняет это действие может либо переместиться на количество клеток равное его скорости либо один раз атаковать. Кроме того он выкладывает маркер приказа на поле, рядом с фигуркой героя. Это в последствии даст ему возможность выполнить дополнительные определенные действия в течении текущего раунда, даже во время хода властелина (см. раздел "Приказы героя").

Ход властелина

Очередь властелина наступает после того, как выполняют свой ход все герои. Ход властелина состоит из трех этапов. Когда все три этапа будут выполнены, его ход заканчивается и начинается новый раунд игры.

- **Этап 1.** Собрать очки угрозы и вытянуть карты
- **Этап 2.** Вызвать монстров
- **Этап 3.** Активировать монстров

Важно: повелитель может сыграть карту на которой написано "Сыграть в начале хода" в любой момент до того, как он активирует первого монстра, т.е. до начала этапа 3.

Этап 1. Собрать очки угрозы и вытянуть карты

Властелин берет себе по одной фишке угрозы за каждого играющего героя и тянет две карты из своей колоды. Чтобы получить дополнительные очки угрозы, властелин может скинуть любое количество своих карт с руки. Если после этого у него окажется более 8-ми карт на руке, то властелин обязан скинуть лишние карты в любом случае. За скинутые карты он так же получает очки угрозы (см. раздел "Карты властелина").

Этап 2. Вызвать монстров

На этом этапе властелин может сыграть с руки одну (и только одну) карту вызова, заплатив указанную на ней стоимость в фишках угрозы и разместить на игровом поле указанных на карте монстров. (см. раздел "Вызов монстров").

Этап 3. Активировать монстров

Властелин может активировать каждого из монстров находящихся на игровом поле один раз за ход. Он может переместить активированного монстра на количество клеток равное указанной на карте монстра скорости и выполнить

одну атаку в любой момент перемещения (точно так же, как герой выполняет "продвижение").

После того, как властелин активирует всех монстров на поле, его ход заканчивается и начинается новый раунд.

Перемещение

Для монстров и героев перемещение по игровому полю происходит совершенно одинаково, кроме следующего отличия.

- Количество очков движения для героя определяется значением его скорости и действия, который он в данный момент выполняет. Например, когда герой у которого скорость 4 бежит, он получает 8 очков движения.
- Количество очков движения монстра всегда равно его скорости, указанной на его карте.

Игрок перемещает фигурку на одну соседнюю клетку за одно очко движения до тех пор, пока у него либо не закончатся очки движения, либо игрока не удовлетворит позиция фигурки (или, другими словами, при перемещении игрок не обязан до конца использовать очки движения, но после окончания хода неиспользованные очки движения сгорают). Пример перемещения показан на диаграмме.



Перемещения подчиняются следующим правилам.

- Фигурки можно перемещать на соседние клетки (включая диагональные), но она всегда должна оставаться на игровом поле.

- Фигурки можно перемещать через клетки, на которых находятся дружественные персонажи, но на этих клетках нельзя останавливаться, например, для проведения атаки. Передвижение должно завершиться на пустой клетке. Дружественными для персонажей-героев считаются другие герои, для монстров - другие монстры.
- Фигурки можно безопасно перемещать по соседним клеткам с вражескими персонажами, кроме случаев, когда те имеют умения "Аура" (Aura) и "Захват" (Grapple) (см. раздел "*Специальные Умения*").
- Нельзя перемещать персонажей сквозь закрытые двери, преграды или вражеских персонажей.
- Атаковать можно в любой момент перемещения. Например, при скорости 4 можно переместиться на 2 клетки, атаковать, после чего переместится еще на две клетки.
- Большие монстры (которые занимают более одной клетки) перемещаются по особым правилам (см. раздел "*Большие монстры*").
- Вместо перемещения игроки могут тратить очки движения на выполнение особых действий (см. "*Действия в движении*").

Атака

Каждый ход герой или монстр может провести атаку (или несколько) другого персонажа, находящегося на игровом поле. Атака происходит по следующим правилам.

Порядок атаки

- Шаг 1. Объявление атаки
- Шаг 2. Проверка линии видимости
- Шаг 3. Подсчет дальности и бросок кубиков сражения
- Шаг 4. Определение результата атаки

- Шаг 5. Использование всплесков силы, увеличении силы и фишек усталости
- Шаг 6. Нанесение повреждений и подсчет ранений

Шаг 1. Объявление Атаки

Атакующий игрок объявляет, какую клетку он будет атаковать. Если атакующий — герой, он также объявляет каким оружием (из экипированного) он будет атаковать. Вместо оружия герой может атаковать голыми руками. Типы атаки более подробно рассмотрены в соответствующем разделе.

Обратите внимание, что игрок определяет клетку а не персонажа для атаки. Это важно для оружия или монстров которые могут атаковать одновременно нескольких противников. Например, такой способностью обладает "ударная волна" (Blast).

Шаг 2. Проверка линии видимости

Клетка, выбранная целью для атаки, должна находиться на линии видимости персонажа. Другими словами, центр клетки на которой находится атакующий персонаж должен быть соединен воображаемой непрерывающейся прямой с центром атакующей клетки.

Если атакующий — большой монстр, линию можно проводить от центра любой занимаемой им клетки.

Линия видимости прерывается закрытыми дверьми, стенами, другими персонажами и преградами. Таким образом, например, вы не можете выстрелить "сквозь" одного монстра, чтобы попасть в того, что стоит за ним.

Шаг 3. Подсчет дальности и бросок кубиков сражения

Затем атакующий игрок подсчитывает количество клеток, находящихся между его персонажем и выбранной для атаки клеткой (включая саму клетку-цель). Полученное число будет дальностью атаки.

Проверка линии видимости

На диаграмме справа герой "видит" клетки отмеченные желтым цветом. Обе клетки, которые занимает адская гончая находятся на его линии видимости, так же как и две из четырех клеток, на которых стоит людоед. Но две оставшихся клетки людоеда герой не видит, и следовательно, не может атаковать эти клетки ударной волной.

С другой стороны, герой внизу видит только клетки отмеченные красным цветом. Оба монстра не находятся на его линии видимости и он не может атаковать непосредственно их самих, но может атаковать ударной волной по соседней клетке (если ее оружие ей это позволяет).



После того, как дальность определена, атакующий бросает кубики соответствующие выбранному для атаки оружию или монстру.

Если атакует герой, необходимые кубики перечислены на карте оружия. Кроме того, герой может добавить один или несколько черных кубиков силы, в зависимости от своих особых возможностей (см. раздел "Типы атаки").

Важно: даже если герой экипирован более чем одним оружием, для атаки он должен выбрать только одно. Т.е. если у героя два меча в руках, атаковать он может только одним из них. Исключение составляют только "бонусы дополнительного оружия" (см. раздел "Два оружия в руках").

Если атакует монстр, кубики которые будет бросать властелин перечислены на карте монстра.



Шаг 4. Определение успеха атаки

Во-первых, если атакующий игрок выбросил "промах" хотя бы на одном из кубиков - атака неудачна. Если промахов не было, то подсчитывается выпавшая дальность. Если она равна и больше дальности атаки — атака успешна.

Если меньше, тогда атака провалилась и повреждения врагу не наносятся, если только игрок не увеличит дальность атакой способом, описанным в следующем шаге.



Шаг 5. Использование всплесков и увеличения силы, а так же фишек усталости

Если атакующему не выпало промахов, то он может увеличить дальность атаки и силу удара одним из нижеописанных способов.

Использование увеличения силы (герои и властелин)

За каждую единицу увеличения силы выброшенную на черных кубиках, игрок может либо увеличить дальность атаки, либо силу удара на 1.

Использование всплесков силы (герои)

На большинстве граней кубиков нанесены символы всплеска силы. Герои могут использовать выпавшие всплески для "включения" многих специальных эффектов, которые всегда перечислены на карточках оружия. Герой может использовать один и тот же эффект оружия столько раз за одну атаку, сколько ему позволяет количество выпавших всплесков. Но, обратите внимание, что есть эффекты, которые не приносят дополнительной пользы, если используются несколько раз подряд. Все неиспользованные для эффектов всплески теряются и не могут быть "сохранены" для следующей атаки.

Пример: Когда герой атакует булавой Келлоса (Mace of Kellos), он может использовать выпавшие всплески для двух разных эффектов. На карточке оружия написано: "~~: +1 Повреждение" и "~~: Атака сбивает с ног (Knockback)". Это означает, что герой может использовать два всплеска силы **либо** для того, чтобы добавить 1 к повреждению **либо** для того, чтобы атака получила эффект сбивания с ног. Но если герою выпадет 4 всплеска, он сможет **либо** добавить 2 к повреждению, **либо** добавить 1 к повреждению и добавить атаке сбивание с ног, но не сбить с ног дважды.

Использование всплесков силы (властелин)

За каждые два выпавшие в течении атаки всплеска силы властелин получает фишку угрозы. Все неиспользованные всплески сгорают.

Использование усталости (герои)

После броска кубиков, герой может потратить одну или несколько фишек усталости чтобы бросить дополнительные кубики силы (по одной фишке за каждый кубик), но в любом случае, атакующий не может бросить в общей сложности более 5 кубиков силы (см. раздел "Использование фишек усталости в атаке").

Шаг 6. Нанесение повреждений

Если прошла атака успешно, атакующий подсчитывает выпавшее количество повреждений (значки "сердечки" на кубиках сражения), добавляет все бонусы от всплесков и увеличении силы, а так же от специальных эффектов оружия. Получившийся результат — повреждения, нанесенные персонажам, находящимся на атакованных клетках. Но для того что бы они нанесли урон, необходимо подсчитать, смогли ли нанесенные повреждения пробить броню целей.

Броня героя равна сумме его базовой брони, указанной на его листе и всех дополнительных бонусов брони, которые ему дают его экипированные вещи. Значение брони монстра указано на его карте. Чтобы определить сколько ранений было нанесено, нужно просто отнять от повреждений значение брони цели.

Пример: зверолоуд наносит 6 повреждений герою, который одет в кожаную броню. Базовая броня героя, указанная на его листе равна 1, кожаные доспехи дают бонус +1 к броне, таким образом значение брони героя равно 2. Вычитая из 6 2 получаем, что герою было нанесено 4 ранения.

За каждую полученное ранение игрок должен убрать одну фишку раны со листа своего героя. Когда последняя фишка ранения снимается — он убит (см. раздел "Смерть героев и монстров").

За каждую рану нанесенную монстру, властелин выкладывает по одной фишке ранения рядом с фигуркой монстра на игровое поле, для удобства складывая их в стопку. Монстр считается убитым, когда количество фишек ранений равно или превышает количество ранений указанных в карте монстра. Когда монстр убит, властелин снимает фигурку с игрового поля и она снова становится доступной для вызова.

Типы атаки

В игре есть три типа атаки.

Ближняя атака может быть объявлена только на соседнюю клетку. Атака может быть неудачной только в случае, если на кубиках сражения выпал промах, значение дальности не учитывается. При ближней атаке герой берет количество кубиков силы равное его умению ближнего боя (melee trait).

Дальняя атака может быть объявлена против любой клетки находящейся на линии видимости. Атакующий промахивается либо если на кубиках сражения выпал промах, либо если не хватило дальности атаки. При дальней атаке герой берет количество кубиков силы равное его умению дальнего боя (ranged trait).

Магическая атака может быть объявлена против любой клетки находящейся на линии видимости. Атакующий промахивается либо если на кубиках сражения выпал промах, либо если не хватило дальности атаки. При магической атаке герой берет количество кубиков силы равное его умению магической боя (magic trait).

Специальные возможности

У многого оружия и многих монстров есть специальные возможности и эффекты. Названия эффектов написаны на картах оружия и монстров, а их подробное описание вы найдете в этих правилах в разделе "Специальные умения".

Карты властелина

Каждый ход властелин тянет две карты из своей колоды. Властелин играет или сбрасывает эти карты чтобы вызвать новых монстров, использовать специальные свойства и эффекты, а так же для получения дополнительных очков угрозы.

Когда властелин вытягивает последнюю карту из колоды, герои немедленно теряют три победных очка (см. "Победные очки"). Властелин перетасовывает сброшенные карты и из них формирует новую колоду.

Сброс карт властелина

Как было отмечено выше, властелин не может держать на руке более 8 карт. После того, как он вытянет две карты в начале своего хода, властелин должен сбросить лишние.

Властелин получает фишки угрозы за каждую сброшенную карту. Чтобы получить недостающие очки угрозы, властелин может сбросить дополнительные карты, а не только те, что он обязан. Сбрасывать можно в любой момент хода властелина.

Количество получаемых очков за сброс указано на самой карте в правом нижнем углу. Сброшенные карты выходят из игры и дают никакого эффекта, кроме пополнения очков угрозы.

Как играть карты властелина

Чтобы сыграть карту, властелин должен заплатить ее стоимость фишками угрозы. Он не имеет права играть карту если у него не хватает фишек угрозы, но он может сбросить другую карту, и получить недостающее количество очков.

Важно: Нельзя сбрасывать карты после того, как они были сыграны и эффект от карты подействовал.

Типы карты властелина

В колоде у властелина карты четырех типов: вызова (spawn cards), события (event cards), ловушки (trap cards) и карты могущества (power cards).

События

События позволяют властелину активировать специальные способности и выполнять неожиданные для героев действия. На каждой карте события перечислены условия, при которых ее можно сыграть. Властелин может сыграть такую карту в любой момент, после того, как условия будут выполнены. Чтобы сыграть событие, властелин платит необходимую цену и выполняет инструкции, написанные на самой карте. Когда все инструкции выполнены и возымели свой эффект, карта сбрасывается.

Важно: Только одно событие может быть сыграно по выполнению одного условия. Например, каждый раз когда монстр атакует, властелин может сыграть только одну карту "уклонение" (dodge).

Ловушки

Ловушки нужны властелину для нанесения прямых повреждений героям. Властелин может сыграть их в любой момент, после того, как будут выполнены условия, написанные на самой карте. Чтобы сыграть ловушку, властелин платит необходимую цену и выполняет инструкции, написанные на самой карте. После того, как инструкции выполнены и возымели свой эффект, карта отправляется в снос.

Важно: Только одну ловушку можно сыграть по выполненному условию. Например, если условие - попадание героя на определенную клетку, то после того, как герой на нее попадет, сыграть можно только одну такую ловушку.

Карты вызова

Карты вызова играют на втором шаге хода властелина. Вызов монстров более подробно описан в соответствующем разделе.

Важно: за один ход можно использовать только одну карту вызова.

Карты силы

Карты силы дают властелину особые возможности и эффекты. Их можно играть до активации монстров на шаге 3. После того, как властелин заплатит стоимость карты власти, она выкладывается лицевой стороной вверх перед повелителем и остается там до конца игры.

Важно: За один ход можно сыграть только одну карту власти.

Вызов монстров

Каждый ход властелин может сыграть одну карту вызова. После того, как все монстры, которых вызывает карта будут расположены на игровом поле, карта сбрасывается. Ниже перечислены правила, по которым властелин может расставлять монстров на игровом поле.

- Властелин не может выставить фигурку на клетку, на которой уже расположен другой персонаж или другое препятствие (в том числе: яма, вода или слизь).
- Властелин может выставить фигурку на клетку, на которой находится маркер сокровища.

- Если монстр занимает более одной клетки, все клетки должны быть пустыми.
- Властелин не может выставлять монстров в неисследованные области (см. раздел "Исследование").
- Властелин не может выставлять монстров на линии видимости героев. **Исключение:** во время вызова монстров, другие монстры не блокируют линию видимости героя.
- Если на игровом поле нет подходящих клеток для вызова монстров, властелин не может выставить их.
- Властелин не может выставить на игровое поле больше монстров, чем есть в наличии фигурок. Например, если все зверолюды уже на игровом поле, то властелин не может вызвать еще зверолюдов, но, однако, он может вызвать зверолюда-вожака, если в запасе осталась красная фигурка.
- Если доступные фигурки закончились, властелин может переместить фигурку на игровом поле, убрав ее с клетки, в которой она находилась и переместив ее на новое место, соблюдая все правила вызова монстров, или, если открывается новая область, то правила расстановки.

Другие правила

В этом разделе описаны дополнительные правила, которые помогут вам лучше разобраться в игре.

Примеры вызова монстров



На диаграмме сверху властелин сыграл карту "Боевой отряд зверолюдов", который вызывает двух зверолюдов и одного зверолюда-вожака. Он должен выставить фигурки на игровое поле на клетки отмеченные голубым, поскольку остальные клетки находятся на линии видимости героя.

На этом примере у властелина осталась только одна фигурка зверолюда в запасе. Он мог бы выбрать одну из фигурок, уже выставленных на игровое поле и переместить ее, но он решил, что выставит только одну оставшуюся фигурку и зверолюда-вожака.



На диаграмме сверху властелин сыграл карту "Рой ядовитых пауков", которая вызывает двух ядовитых пауков и одного паука-вожака. Он должен выставить их на клетки отмеченные голубым, поскольку все остальные клетки находятся в области видимости героя.

Поскольку только один паук помещается на разрешенные клетки, властелин решил выставить только одного паука-вожака.

Заряды

Считается, что все оружие в игре укомплектовано достаточным количеством боеприпасов (стрел, магических зарядов и т.д.) для прохождения одного квеста.

Доспехи

Большие и тяжелые доспехи в игре могут замедлить скорость героев и даже влиять на их умение использовать руны.

Если на карточке доспехов указана максимальная скорость ниже, чем на карточке героя, то скорость героя уменьшается. Обратите внимание, что это никак не влияет на возможность увеличить скорость героя другим способом, например, использованием усталости (см. "Использование фишек усталости в движении").

Некоторые виды брони не позволяют пользоваться рунами. Такие ограничения указаны на картах доспехов.

Фишки победы

В течении игры герои получают и теряют очки победы. Игра продолжается до тех пор, пока у героев есть хотя бы одно очко победы. Если они заканчиваются, игра немедленно заканчивается победой властелина. Очки победы присуждаются и снимаются по следующим причинам.

+3	за активацию порталов
от +2 до +4	за открытие сундука
от -2 до -4	за смерть героя
указано в конкретном случае	прохождение этапов квеста
указано в конкретном случае	убийство монстров с именами

Обычно герои побеждают, когда выполняют определенное задание квеста, чаще всего когда убивают главного боса. Один и тот же квест можно проходить несколько раз и каждый раз пытаться заработать все больше и больше очков, дабы победа героев была более впечатляющей.

Двери

Множество помещений в подземелье разделено тяжелыми металлическими или деревянными дверьми, непроницаемыми для заклятий и оружия. Закрытые двери представлены специальными маркерами. Эти маркеры помещаются между четырьмя клетками (две клетки спереди маркера, две - сзади). Когда дверь открывается, маркер просто сдвигается в сторону. Если дверь закрывается (героем или монстром), маркер устанавливается на место, в закрытое положение.

Закрытые двери блокируют движение, линию видимости и все атаки (даже такие, которые не требуют прямой линии видимости). Герои и монстры могут открывать и закрывать двери только когда находятся на соседних клетках (включая диагональные) и это действие стоит 2 единицы движения. Двери не могут быть уничтожены атаками и не могут быть закрыты, если блокированы большим монстром (когда фигурка монстра стоит в "проеме").

Важно: монстры не могут открывать двери ведущие в неисследованные области.

Двери



Когда дверь закрыта, она установлена на линии между клетками.

Дверь может быть открыта с любой соседней клетки (отмеченные красным цветом)



Когда дверь открывается, она сдвигается в сторону. Если она закрывается, она возвращается в начальное положение.

Двери запертые рунами

Три маркера двери с нарисованными значками — это двери запертые рунами. В начале игры они закрыты и не могут быть открыты до тех пор, пока герои не найдут соответствующий рунный ключ. Как только кто-нибудь из героев обнаружит рунный ключ, он выкладывается рядом с компасом, чтобы показать, что соответствующая рунная дверь может быть открыта. Рунные ключи не считаются предметами, их не надо носить с собой или экипироваться ими.

Важно: монстры не могут открывать и закрывать двери запертые рунами.

Ключевые точки квеста

Множество квестов обладают ключевыми точками, которые герои должны посетить. Когда открывается область с такими местами, властелин помещает маркер на игровое поле в то место, которое указано в описании. Если герой заканчивает свой ход на этой клетке, ключевая точка пройдена. Что произойдет после прохождения ключевой точки написано в руководстве.

Экипировка

Монстры не могут поднимать и носить предметы. Герои могут, но количество предметов, которые они могут носить с собой и пользоваться, ограничено. Количество предметов, которыми может быть экипирован герой приведено ниже. Вещи, которыми герой по какой либо причине не может быть экипирован должны быть либо упакованы в сумку героя, либо выброшены. Если вещь выброшена — герой немедленно сбрасывает фишку или карточку этой вещи.

Сумка героя

Герой может носить максимум три предмета (включая эликсиры) в своей сумке. Игрок показывает что вещи лежат в сумке переворачивая карты рубашкой вверх. Он не может пользоваться предметами которые лежат в сумке до тех пор, пока не экипируется ими.

Кроме вещей, герой может носить в сумке любое количество денег.

Ограничения экипировки

Одновременно герой может быть экипирован следующими предметами:

- предметы со значком "руки" в таком количестве, чтобы общее количество значков не превышало 2;
- 1 броню;
- 3 эликсира;
- 2 других, т.е. таких, на которых нету значков рук, брони и они не являются эликсирами.

Исследования

Как только зона, которая не была открыта ранее, попадает в область видимости героя, такая зона немедленно становится исследованной. Властелин размещает монстров, двери, предметы и все прочее необходимое так, как показано в описании квеста. Когда новая область будет подготовлена, властелин зачитывает описание новой зоны из руководства и после этого игра продолжается с того места, где была прервана. Более подробно об этом написано на обложке руководства по квестам.

Приживалы и ручные животные

Некоторые способности и умения позволяют героям владеть магическими приживалами или не магическими ручными животными.

Приживалы подчиняются следующим правилам.

- Приживалы на игровом поле представлены маркерами. В начале игры приживалы выставляются в ту же клетку, что и их хозяин.
- Приживалы передвигаются после того, как их хозяин закончил ход. Очки движения приживал указаны ниже.
- Приживалы передвигаются по тем же правилам, что и герои, но они могут двигаться через вражеских персонажей и заканчивать свое передвижение на клетке, где уже стоит другой персонаж.
- Другие персонажи могут двигаться через клетку, в которой стоит приживал и занимать с ним одну клетку, кроме того, приживалы не блокируют линию видимости.
- Приживалы не могут носить вещи и выполнять различные действия, если только в их описании не сказано обратного.
- Приживалы не засчитываются при подсчете героев для определения количества вызываемых монстров, если только в их описании не сказано обратного.
- Приживалам не может быть причинен вред в сражении или любым другим способом.

Крысенок Богг (Boggs the Rat)

Этот приживал дается одной из карточек магических умений. Его скорость - 4. Властелин не может вызывать монстров в область видимости крысенка, так же как и героев.

Хорьки Мата и Ката (Mata and Kata)

Эти приживалы даются одной из карточек магических умений. Их скорость - 6. У каждой из них есть свой маркер. Они могут поднимать и носить по одному предмету, включая эликсиры. Они могут отдавать эти предметы героям или друг другу, если стоят с ними на соседних клетках. Поднятие и передача предметов стоит 1 единицу движения.

Скай (Skye)

Этот ручной сокол принадлежит герою по имени Vyrak the Falconer. Его скорость - 5. Враги на соседних клетках с ним не могут пользоваться умениями "уклонение" (dodge) и "прицеливание" (aim). Кроме того, у них уменьшается броня на единицу, вплоть до нуля.

Пико (Pico)

Хозяин этого животного - герой Ronan of the Wild. Пико не подчиняется правилам остальных приживал. Хозяин его носит в сумке и может передавать другим героям стоящим на соседней с ним клетке за 2 единицы движения, при этом Пико не занимает места в сумке.

Любой герой который несет Пико бросает дополнительный кубик силы (максимум бросаемых кубиков силы - 5).

Приказы героев

Если герой выбирает действие "готовность" в начале своего хода, он может положить один из своих приказов (прицеливание, уклонение, защита или отдых) лицевой стороной вверх на игровое поле.

Герой может использовать в одно время только один приказ. Герой, который уже выполняет приказ не может использовать другой, до тех пор, пока первый приказ не будет выполнен или отменен.

Как только действие приказа заканчивается, фишка приказа возвращается герою и он снова может ей воспользоваться.

Прицеливание (aim)

Герой, который положил приказ "прицеливание" может провести "прицельную атаку".

Прежде чем бросать кубики сражения, герой может использовать приказ "прицеливание" для объявления прицельной атаки. Это позволяет ему перебросить любое количество кубиков, включая те, на которых выпал "промах". Герой должен воспользоваться переброшенным результатом.

Пример: герой объявляет прицельную атаку оружием, для которого надо бросить красный и зеленый кубик, плюс 2 кубика силы (за счет своих умений). После броска кубиков, на красном выпадает "промах", но поскольку атака - прицельная, он может перебросить его (остальные результаты остаются). После перебрасывания герой должен принять выпавший результат.

Приказ снимается по одной из следующих причин: 1) герой получает одно или более ранений, 2) герой перемещается на одно или несколько полей, 3) герой переэкипировывается или 4) герой выполняет этот приказ.

Обратите внимание: выполняя действие "готовность", герой выкладывает фишку приказа, и после этого **или** перемещается **или** атакует. Таким образом, герой может за один ход выложить приказ "прицеливание" и тут же им воспользоваться, т.е. провести прицельную атаку.

Уклонение (dodge)

Герой, который выполняет приказ "уклонение" может заставить атакующего игрока (чаще всего - властелина) один раз перебросить любое количество кубиков. Игрок должен принять переброшенный результат.

Пример: герой выложил приказ "уклонение", и, позже, его атаковал бритвокрыл. Властелин бросает красный и зеленый кубики. Герой может заставить перебросить властелина один или оба кубика, но только раз за одну атаку.

Приказ "уклонение" остается в игре до начала следующего хода героя, что означает, что герой может увернуться от нескольких атак.

Важно: если прицельная атака выполняется против цели, которая выполняет уклонение, обе способности игнорируются.

Защита (guard)

Герой который положил приказ "защита" может прервать атаку.



В любой момент хода властелина (но не другого героя) герой может прервать его ход и выполнить одну атаку (действуя по правилам обычной атаки, учитывая линию видимости). Ход властелина немедленно приостанавливается (даже если властелин собирался атаковать своим монстром) до тех пор, пока герой не проведет свою атаку. После того как сражение закончится, и все убитые будут

сняты с поля (если таковые будут), властелин может продолжить свой ход.

Властелин должен дать возможность прервать свой ход и вернуть на место монстра или прервать свою атаку (если он начал) что бы герой мог остановить это действие. Но если герой уже объявил, что он будет прерывать атаку, он не имеет права передумать.

Приказ "защита" остается в игре до тех пор, как: 1) герой получает одно или несколько ранений, 2) до начала следующего хода, 3) герой выполняет приказ.

Отдых (rest)

Герой, который положил приказ "отдых" может использовать его в начале своего следующего хода и восстановить фишки усталости до максимального значения. Максимальное значение фишек усталости — это базовое, которое указано на листе героя, плюс все бонусы, которые дают ему умения и способности.

Приказ "отдых" снимается, если герой получил ранения или выполнил его.

Большие монстры

Некоторые из монстров могут занимать 2, 4 и даже 6 клеток на игровом поле. Вот правила, которые действуют на больших монстров.

- Линию видимости большого монстра можно проводить начиная от любой занимаемой им клетки. Большие монстры не проваливаются в ямы, только если не помещаются в них целиком. Кроме того, большие монстры не могут пользоваться лестницами.
- Большой монстр может быть один раз целью одной атаки, даже если "ударная волна" или "сметание" задевают несколько занимаемых им клеток. Точно так же большой монстр только один раз получает ранения от слизи за передвижение, независимо от того, на сколько клеток с разлитой слизью он наступил.
- Основа фигурок адских гончих и драконов имеет не равностороннюю форму, занимая 2 и 6 клеток соответственно. Они должны передвигаться 2-мя следующими способами:
 1. Половина основы фигурки перемещается на соседнюю не диагональную клетку, а вторая половина становится на место, которое освободилось, разворачивая фигурку.
 2. Вся основа, не поворачиваясь, перемещается по диагонали. Оба способа проиллюстрированы на диаграмме.
- Остальные большие монстры занимают 4 клетки. Они перемещаются так же как и обычные, и всегда должны занимать 4 свободных клетки, так как показано на диаграмме.

Длительные эффекты

Некоторые последствия атак имеют продолжительное действие. Они обозначаются специальными фишками, так, как описано ниже.

Пламя (Burn)

Персонаж, который "объят пламенем" обозначается соответствующей фишкой. В начале каждого хода, игрок играющий за этого персонажа должен бросить кубик силы за

Перемещение больших монстров



Адская гончая двигается вверх (помните, что при развороте передняя часть фигурки перемещается на одну клетку вверх, а задняя занимает то клетку, где находилась передняя). Потом повторяет маневр, перемещаясь направо и, наконец, перемещается на одну клетку по диагонали вверх и вправо.



При перемещении дракона его передняя часть двигается вверх, а задняя занимает место передней. По желанию властелина, ход можно закончить еще одним перемещением фигурки влево.



Великан двигается вверх, по-диагонали вверх и вправо, и вправо.



Здесь дракон перемещается по диагонали вправо вверх.

каждую фишку пламени. За каждый выпавший всплеск силы снимается одна такая фишка. После этого персонаж получает такое количество ранений, сколько фишек пламени у него осталось. Броня не влияет на эти повреждения.

Отравление (Poison)

Если герой получил одно или более ранений от ядовитой атаки (poison attack), он, во-первых, снимает соответствующее количество фишек ранений, как обычно. После этого он выкладывает на лист героя столько фишек отравления, сколько ранений он получил. Если, в последствии, герой лечится, то в первую очередь, снимаются фишки отравления вместо лечения (по одной за каждую вылеченную рану). Когда все фишки отравления сняты, герой лечится как обычно.

Пример: герой получил две раны от ядовитой атаки. Игрок, играющий за героя, как обычно, снимает две фишки ранения. После этого выкладывает две фишки отравления на лист героя. Позже, герой выпивает эликсир здоровья, который обычно лечит 3 раны, но поскольку герой отравлен, он снимает 2 фишки отравления и лечит только одну рану.

Оглушение (Stun)

Фишки оглушения показывают, что персонаж ошеломлен. На следующем ходу (или при следующей активации этого монстра) фишка оглушения снимается. Если персонаж -

монстр, то его ход на этом заканчивается и этот монстр сможет что-то делать только на следующем ходу властелина. Если персонаж — герой, то он на этом ходу может только переместится на количество клеток равное его скорости или подготовить приказ. Оглушенный герой не может использовать бег, атаку, продвижение или готовность (за исключением подготовки приказа). Персонаж может иметь несколько фишек оглушения: поскольку за один ход снимается только одна такая фишка, то персонаж оказывается оглушен на несколько ходов.

Превращение (Transformed)

"Проклятие обезьяньего бога" (*Curse of the Monkey God*) это ловушка, которую властелин может сыграть когда герой открывает сундук. Герой должен бросить кубик силы. Если он выбросит пустышку, ловушка не срабатывает. Если пустышка не выпала — герой превращается в обезьяну.

Когда герой превращен, игрок должен заменить фигурку героя фишкой с изображением обезьяны. На этом его ход заканчивается.

Обезьяна не может атаковать и использовать вещи, включая эликсиры. Обезьяна может перемещается на 5 клеток, но не может выполнять действия. У игрока остаются все раны и усталость, но броня обезьяны равна нулю.

Когда героя превращают в обезьяну, он берет две фишки ранений и выкладывает их на видное место. После этого в конце каждого своего хода (кроме того, на котором его превратили) он снимает по одной этой фишке. Когда фишки заканчиваются, действие проклятия заканчивается. Другими словами - действие проклятия длится 2 хода.

Паутина (Web)

Персонаж, который попал в паутину отмечается соответствующей фишкой. В начале каждого хода игрок, чей персонаж попал в паутину, должен бросить по одному кубу силы на каждую фишку паутины у персонажа. За каждый выпавший всплеск снимается одна фишка паутины. Если у персонажа есть хотя бы одна такая фишка, он не может тратить очки движения.

Вожак монстров (Master Monsters)

Вожаки монстров — это более сильные обычные монстры. В игре они представлены фигурками красного цвета, их параметры перечислены в красной области карты описания монстра. Кроме того что они сильнее обычных монстров, они менее восприимчивы к оглушению. Когда монстр-вожак оглушен, властелин, после того, как снимет одну фишку оглушения может переместить монстра соответственно его скорости или один раз атаковать. Герой, который убивает вожака монстров получает дополнительную награду в виде 50 монет.

Смерть героев и монстров

Когда монстр получает количество ран равное или больше чем значение его жизни, он убит. Его фигурка снимается с доски и возвращается властелину, а фишки ранений снимаются с игрового поля. Властелин может снова вызвать этого монстра, если в положенное время сыграет карту его вызова.

Когда герой теряет последнюю фишку ранения, он убит. Его фигурка переставляется в город и его ход на этом заканчивается. Герои теряют количество победных очков равное значению указанному на листе героя в левом нижнем углу (*conquest rating*). Если это были последние очки победы героев — игра заканчивается победой властелина.

Герой, который был убит, теряет половину денег, округленную до больших 25-ти монет (т.е. если у героя было 125 монет, то после смерти у него останется 75), но не теряет предметы и карты умений. Он возвращается в город, где может купить необходимые вещи и на следующий ход вернуться в подземелье, воспользовавшись порталом (см. "Порталы").

Действия в движении

Кроме перемещения по игровому полю, персонажи за очки движения могут выполнять и другие действия. Далее приведена таблица этих действий.

Ед. движ. Действие

0	Подобрать фишку на клетке, где находится персонаж~ *
0	Выбросить вещь (навсегда, если только это не реликвия)~
1	Использовать портал для перемещения в город и обратно*

1	Подняться или спуститься по лестнице*
1	Дать предмет герою, который находится на соседней клетке*
1	Выпить эликсир*
2	Открыть или закрыть дверь
2	Открыть сундук*
2	Открыть или закрыть дверь запертую рунами**
2	Перезакипироваться*
3	Перепрыгнуть клетку (см. раздел "Препятствия")

~ - можно выполнить, даже если не было перемещения.

* - только для героев

** - только для героев и только когда есть ключ

Монстры обладающие именем

Монстры с именами (например, Нарзак), - это уникальные монстры описанные в руководстве по квестам. Как и вожаки монстров, они представлены красными фигурками. Когда герои встречают такого монстра, властелин должен рассказать о всех отличиях или специальных параметрах монстров, но не обязан раскрывать все их специальные умения. Монстры с именами имеют полный иммунитет к оглушению. В большинстве квестов герои получают очки победы за убийство монстра обладающего именем.

Детали игрового поля

Большинство деталей игрового поля — это затрудняющие передвижения препятствия. Но, кроме них, есть лестницы, которые позволяют быстро перемещаться через подземелье, и порталы с помощью которых можно быстро попасть в город и обратно.

Препятствия

Препятствия либо блокируют линию видимости, либо мешают движению.

Ямы

Ямы не блокируют область видимости, но персонаж когда попадает на клетку с ямой, в нее падает. Персонаж немедленно получает одно ранение, причем броня на это не влияет. Для того, чтобы выбраться из ямы, персонаж должен потратить 2 единицы движения, после чего поставить фигурку на соседнюю свободную клетку рядом с ямой.

Пока персонаж находится в яме, его область видимости ограничена этой ямой, но остальные персонажи его видят как обычно.

Чтобы избежать падения, персонаж может перепрыгнуть через яму, потратив 3 единицы движения за каждую перепрыгнутую клетку. После прыжка фигурка персонажа переставляется на клетку с обратной стороны ямы.

Камень

Камень это препятствие, которое блокирует как линию видимости, так и перемещение.

Вода

Вода не блокирует видимость, но блокирует перемещение.

Другие детали игрового поля

Лестницы

Лестницы позволяют мгновенно перемещаться из одной части игрового поля в другую. Используя одну единицу движения герой (но не монстр) может перейти на клетку с лестницей такого же цвета.

Герой может воспользоваться лестницей, даже если другой ее конец расположен в не исследованной зоне. В этом случае, зона, куда попадает герой немедленно открывается (см. раздел "Исследование"). Если это часть подземелья еще не присоединена к карте, то просто оставьте две отдельные части игрового поля до тех пор, пока не будет исследована зона, которая их соединяет (если такая вообще есть).

Кроме того, можно атаковать клетку, на котором расположен другой конец лестницы так, как будто она соседняя. Тоже самое касается и линии видимости - с одного конца лестницы виден другой.

Порталы

Порталы это пример могущественной магии, которую герои могут использовать в своих целях. Порталы позволяют перемещаться между городом и подземельем за одну единицу движения. Но перед этим герои должны активировать его. С начала порталы выкладываются на поле красной (не активированной) стороной вверх. Как только герой перемещается через клетку, на которой находится портал, маркер переворачивается зеленой (активированной) стороной в верх, а герои получают 3 победных очка. Такие порталы позволяют убитым героям быстро вернуться из города в нужную точку подземелья. За один ход герой может воспользоваться порталом только один раз. Порталы не являются предметами, их нельзя поднять и перенести в другое место.

Важно: движение монстров не может заканчиваться на клетке, с активированным порталом, но они могут переходить через эту клетку или атаковать ее.

Кубики силы

Обычно кубики силы добавляются к броску атаки за счет умений и способностей героев. Кроме того, герой может добавить эти кубики потратив фишки усталости. Но в атаке не может быть более 5-ти таких кубиков, независимо от способа их добавления.

Переброс кубиков

В игре к перебросу кубиков приводит два действия: "уклонение" и "прицельная атака". Игрок, который решил что будет переброс кубиков, выбирает один или более из уже выброшенных и атакующий бросает эти кубики еще раз принимая выпавший результат. Перебрасывать кубики в течении одной атаки можно только один раз при всех случаях. Если во время атаки были применены и уклонение и прицельная атака одновременно, то кубики не перебрасываются вообще.

Усталость

Чтобы воспользоваться выносливостью героя, игрок сбрасывает фишки усталости. Когда они заканчиваются, герой не может воспользоваться эффектами усталости до тех пор, пока не отдохнет или другим способом их не восстановит. Фишки усталости можно пользоваться двумя способами.

Использование усталости во время движения

В любой момент хода герой может потратить одну фишку усталости и получить одно очко движения, даже во время сражения по желанию игрока. Очки движения полученные таким способом можно тратить так же, как и обычные.

Использование усталости во время атаки

После броска кубиков во время атаки герой может потратить фишку усталости и получить еще один дополнительный кубик силы.

Определение очередности в начале хода

Каждый раз когда встает вопрос о том, что должно происходить в первую очередь: событие или действие героя и т.д., на карте события точно описано когда именно властелин имеет право объявить это событие и ввести его в игру.

На множестве карт властелина присутствует фраза "играть в начале вашего хода" (*Play at the start of your turn*). Эти карты можно сыграть после того, как властелин сбросит лишние карты с руки, но перед тем, как начнет ходить монстрами.

Если событие гласит "Сыграть немедленно перед тем, как начнется ход героя" (*Play immediately before a hero takes his turn*), то его нужно сыграть до того, как герой объявит свое действие. Властелину должно быть представлено достаточно времени, чтобы он успел объявить событие.

Город

Город это место в которое герои могут вернуться для тренировки и пополнения запасов. Кроме того, мертвые герои воскресают в городском храме.

Обратите внимание: считается, что все герои находящиеся в городе одновременно находятся на соседних полях, и кроме того, не могут быть выбраны целями для карт властелина.

Покупки

За 3 единицы движения герои могут посетить городской рынок. Там они могут приобрести один или несколько предметов из городской колоды и могут продать любое количество предметов за пол цены округленную до наибольших 25 монет. Кроме того, они могут приобрести следующее:

Покупка	цена в монетах
Эликсир исцеления	50
Эликсир выносливости	25
1 бронзовое сокровище*	250
1 серебряное сокровище*	500
1 золотое сокровище*	750

1 карта умения	1000
1 тренировочная фишка	500

*когда герой покупает сокровище или новое умение, он тянет из соответствующей колоды карту случайным образом.

** Когда герой покупает тренировочную фишку, он ее выбирает и выкладывает на свой лист героя. Каждая тренировочная фишка добавляет +1 к определенной способности героя. Герой не может поднять способность на значение более 5-ти.

Мертвые герои

Герои, которые были убиты возвращаются в город и теряют половину денег, округленную до наибольших 25 монет. Жизнь и выносливость восстанавливаются до максимальных значений. Все продолжительные эффекты (пламя, отравление, паутина и т.д.) снимаются. На следующий ход герой может вступать в игру как обычно.

Сокровища

Во время своего путешествия по подземелью герои будут находить различные сокровища, которые смогут им помочь в выполнении их квеста. Такими сокровищами могут быть оружие, доспехи, эликсиры и разные специальные предметы. Все маркеры и фишки сокровищ подчиняются следующим правилам.

- Только герои могут поднимать фишки и маркеры сокровищ.
- В течении своего хода герой может автоматически поднять предмет, который находится на одной с ним клетке (это действие не требует очков движения).
- В течении своего хода герой может передавать предметы и вещи другим героям, если они находятся на соседней с ним клетке. Это действие стоит одно очко движения за каждый переданный предмет. Герой, который получает предметы может тут же ими экипироваться, положить себе в сумку или выбросить их.

Маркеры эликсиров исцеления

Эликсиры исцеления это магические снадобья возвращающие здоровье героям. Когда герой подбирает эликсир исцеления, он может тут же экипироваться им (если он еще не экипирован 3-мя эликсирами) или положить его в сумку, если там уже не находится 3 предмета.

Герой может выпить эликсир за одно очко движения, тем самым излечивая 3 ранения.

Маркеры эликсиров выносливости

Эликсиры выносливости это магические снадобья снимающие усталость. Когда герой подбирает эликсир выносливости, он может тут же экипироваться им (если он еще не экипирован 3-мя эликсирами) или положить его в сумку, если там уже не находится 3 предмета.

Герой может выпить эликсир за одно очко движения, тем самым восстанавливая выносливость до максимального значения.

Маркеры денег

Когда герой поднимает маркер денег, маркер сбрасывается, а все герои берут по 100 монет (включая мертвых и тех кто в городе).

Маркеры сундуков

Сундуки в подземелье содержат и хорошие и плохие сюрпризы. Герои не поднимают сундуки как предметы. Вместо этого, герой должен остановиться на клетке, в котором находится сундук и открыть его за 2 единицы движения. Когда сундук открывается, его маркер переворачивается на "открытую" сторону и властелин читает в описании квеста что в нем находится. Там может находиться:

- **деньги:** каждый герой получает указанное количество монет;
- **сокровище** (бронзовое, серебряное или золотое): каждый герой тянет из колоды сокровищ соответствующего типа по одной карте и может либо оставить ее себе, либо сбросить ее и получить деньги в размере стоимости этой карты;
- **очки победы:** герои получают указанное количество очков победы;
- **проклятие:** за каждое наложенное проклятие властелин получает очки угрозы равное количеству героев, которые властелин может тут же потратить на активацию ловушки; герои получают содержимое сундука только после того, как все проклятия подействуют, т.е. властелин сыграет ловушки.

Герои получают сокровища из сундука независимо от своего местоположения, даже в городе. Если колода сокровищ закончилась, она более не перетасовывается, т.е. в текущей игре герои больше не могут получить сокровища соответствующего типа. Полученными из сундука вещами герои могут сразу же экипироваться, поместить в сумку или выбросить.

После всех вышеперечисленных действий маркер открытого сундука снимается с игрового поля.

Маркеры реликвий

Маркеры реликвий представляют четыре самых могущественных предмета в игре. Маркеры реликвий — двухсторонние. Герой, который подобрал маркер реликвии, берет соответствующую карточку с описанием и может ей пользоваться как обычным предметом. Но реликвии нельзя продать, а если она выбрасывается, то ее маркер выкладывается на ту клетку, где ее выбросили. Т.е. в отличии от остальных предметов, реликвии никогда не выходят из игры.

Атака без оружия

Когда герой атакует без оружия, используются только его умения. Это рукопашная атака, поэтому используется только один красный кубик без всяких специальных эффектов.

Два оружия в руках

Если у героя два одноручных оружия в руках, он может воспользоваться преимуществами бонуса оружия во второй руке (Off-Hand bonus). Если такой бонус есть у оружия, которым герой **не** атакует, от он добавляется к атаке.

Пример: У героя есть меч и кинжал. Атакует он мечем, а у кинжала есть бонус оружия второй руки, который дает один всплеск силы. Герой атакует мечем как обычно и потом к результату броска кубиков добавляет один всплеск силы.

Специальные умения

В этом разделе описаны все специальные эффекты, которые используются в игре. Несмотря на то, что обычно они присущи монстрам, герои тоже могут получить их, благодаря своим умениям или полученными предметам.

Обратите внимание, что некоторые умения обладают **рангами** (например, Страх 2 или Ударная волна 1). Эффекты рангов описаны ниже. Если персонаж получает такое умение из нескольких источников, то ранги умений складываются. Т.е., например, если герой благодаря двум предметам получил два умения "Ударная волна 1" и "Ударная волна 2", то при соответствующей атаке ранг Ударной волны будет 3.

Аура (Aura)

Каждый раз, когда вражеский персонаж передвигается по соседним клеткам с персонажем, который обладает аурой, он получает одно ранение, независимо от брони. Если персонаж, который передвигается в зоне действия чужой ауры сам обладает аурой, то ему урон не наносится.

Ударная волна (Blast)

Атака с эффектом ударной волны покрывает все клетки, которые находятся на расстоянии X от клетки выбранной для атаки, и можно провести линию видимости от центра ударной волны до этих клеток (X - ранг ударной волны). Ударная волна не проникает через закрытые двери, стены и блокирующие препятствия. Повреждения от атаки получают все персонажи (и дружественные и вражеские) находящиеся на клетках, которые покрывает ударная волна. Если несколько персонажей хотят применить "уклонение", то перебрасывать кубики можно только один раз. Какой

именно кубик — решает первый игрок из применяющих уклонение, сидящий слева от атакующего.

Пример ударной волны



На обоих диаграммах сверху, целью ударной волны является центральная клетка, в которой стоит зверолод. Ударная волна блокируется стенами и препятствиями.

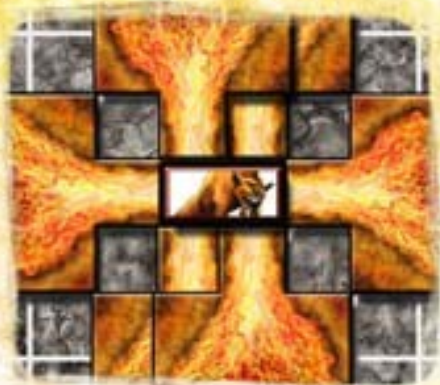
Дыхание (Breath)

Для определения зоны поражения дыханием, используется специальный шаблон, который нужно положить на игровое поле так, как показано на диаграмме. Под действие атаки попадают все персонажи (и дружественные и вражеские), которые оказались покрыты шаблоном. При броске кубиков значение расстояния не учитывается - только промахи, и если атака удачна, повреждения наносятся всем попавшим под дыхание персонажам. Если несколько персонажей хотят применить "уклонение", то перебрасывать кубики можно только один раз. Какой именно кубик — решает первый игрок из применяющих уклонение, сидящий слева от атакующего.

Пламя (Burn)

Если атака монстра или героя оружием с эффектом пламени нанесла хотя бы одно повреждение (до подсчета ранений), персонаж "охватывается пламя". После того, как бу-

Шаблон дыхания



Поместите шаблон дыхания на игровое поле таким образом, чтобы его тыльная сторона примыкала к персонажу, использующему дыхание. Не имеет значения поместится шаблон полностью на поле или нет. На примере сверху изображено шесть разрешенных позиций шаблона.



На диаграмме сверху три персонажа попадают под действие дыхания. Два героя и зверолод попали под действие атаки. Так получилось, что третий герой не попал под шаблон, поэтому адская гончая его не атакует.

дуг подсчитаны ранения и атака завершится, разместите маркер пламени рядом с фигуркой, причем у одного персонажа может быть более одного такого маркера.

Командование (Command)

Персонажи обладающие умением "командование" добавляют одно повреждение и одну единицу дальности ко всем атакам, совершаемым дружественными персонажами (и себе в том числе) на расстоянии 3 клеток, независимо от области видимости. Если персонаж находится в зоне действия нескольких команд, то их эффекты складываются.

Страх (Fear)

Когда атакуют персонажа обладающего умением "страх", атакующий должен потратить по одному всплеску силы на каждый ранг страха. Если всплесков не хватает, то атака проваливается. При этом всплески силы можно тратить только на преодоление страха.

Полет (Fly)

Персонажи умеющие летать могут перемещаться через клетки с преградами блокирующие движение и других персонажей, но не могут закончить движение на такой клетке. Кроме того, летающие персонажи могут заканчивать движение на полях с преградами наносящими повреждения без вреда для себя.

Захват (Grapple)

Вражеские персонажи не могут тратить очки движения, если находятся на соседних клетках с персонажем с умением "захват", но атаковать могут как обычно.

Сбивание с ног (Knockback)

Если сбивающая с ног атака наносит хотя бы одно повреждение, то атакующий может переместить всех попавших под удар персонажей максимум на 3 клетки от прежнего места. Персонажей можно перемещать только на клетки, без других персонажей и без преград блокирующих движение. Причем, персонаж не перемещается непосредственно по первым двум клеткам, а "перебрасывается" через них, т.е. такое перемещение не блокируется другими персонажами и преградами (кроме стен и закрытых дверей).

Прокол (Pierce)

Атака с эффектом прокола игнорирует единицу брони на каждый ранг эффекта, т.е. атака с проколом 3-его ранга игнорирует 3 единицы брони. Прокол не влияет на броню щита.

Отравление (Poison)

Раны, полученные от ядовитых атак, дублируются фишками отравления (см. "*Длительные эффекты*").

Достижение (Reach)

Достижение позволяет атаковать ближней атакой клетки, которые находятся на расстоянии 2-х клеток, так как будто они соседние. Хотя расстояние и не считается, как для дальней атаки, но цель должна находиться на линии видимости.

Быстрый удар (Quick Shot)

Монстры с умением "быстрый удар" могут провести за ход не одну, а две атаки.

Чары (Sorcery)

Знание чар позволяет персонажам добавлять единицу повреждения или дальности к атаке за каждый ранг чар. Персонаж с высоким рангом может за часть рангов добавить повреждение и за часть - дальность.

Оглушение (Stun)

Если атака с эффектом оглушения наносит хотя бы одно повреждение, пострадавший персонаж получает фишку оглушения. У одного персонажа таких фишек может быть несколько. Монстры с именами обладают полным иммунитетом к оглушению, а вожаки монстров монстров — частичным (см. "*Длительные эффекты*").

Сметание (Sweep)

Сметание бьет всех врагов, находящихся на расстоянии ближнего боя, нанося повреждения каждому в зоне поражения. Если несколько персонажей хотят применить "уклонение", то перебрасывать кубики можно только один раз. Какой именно кубик — решает первый игрок из применяющих уклонение, сидящий слева от атакующего.

Сбивание с ног

На диаграмме сверху Людоед ударил героя атакой сбивающей с ног. После нанесения повреждения, властелин перенес героя на три клетки, игнорируя преграду, и поместил его на клетку рядом с адской гончей.

Теперь, поскольку у адской гончей есть "Аура", герой получает еще одно ранение, так как оказался на клетке под действие ауры. Герой не получает ранений от ауры за две предыдущих клетки, так как фактически он "перелетел" через них.

Достижение и сметание



Великан может использовать "достижение" чтобы атаковать любое из полей, отмеченных красным цветом, но не может атаковать героя, спрятавшегося за камнем, поскольку он не находится в области видимости великана.

Вожак великанов обладает "сметанием" и поэтому может одновременно ударить двух героев, находящихся на полях помеченных красным. Но герой за преградой для него тоже недостижим, поскольку не находится в области видимости.

Разработка: Кевин Уилсон (Kevin Wilson)

Доп. разработка: Дарел Харди (Darrell Hardy)

Редактирование: Грег Бенейдж (Greg Benage)

Иллюстрация обложки: Джеспер Ейджсинг (Jesper Ejsing)

Иллюстрация компонент: Джеспер Ейджсинг (Jesper Ejsing), Джон Гуденаф (John Goodenough), Лу Франк (Lou Frank)

Графика: Скот Найсли (Scott Nicely), Эндрю Наваро (Andrew Navaro), Браян Шомбург (Brian Schomburg)

Изготовитель: Дарел Харди (Darrell Hardy)

Исполнительный разработчик: Грег Бенейдж (Greg Benage)

Издатель: Кристиан Т. Петерсен (Christian T. Petersen)

Тестирование: Персонал FFG, Эван Кинн (Evan Kinne), Пете Лэйн (Pete Lane), Роберта Олсон (Roberta Olson), Эрик Тирелл (Erik Tyrrell), Тим Людвиг (Thyme Ludwig), Джейсон Оттам (Jason Ottum).

Отдельная благодарность Дарелу Харди за помощь в создании квестов.

Дополнительные квесты для игры вы сможете найти на сайте www.fantasyflightgames.com. Там же вы сможете поделиться своими квестами с другими игроками.

Бессмертие (Undying)

Когда бессмертный персонаж умирает, игрок кидает один кубик силы. Если выпал хотя бы один всплеск силы, персонаж воскресает с полной жизнью, но если при его убийстве ранений было больше, чем нужно для смерти, то они добавляются воскресшему персонажу.

Паутина (Web)

Если атака с эффектом паутины наносит хотя бы одно повреждение, персонаж получает фишку паутины. У персонажа может быть несколько таких фишек.

Descent: Journeys in the Dark is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc.

© 2005 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved.

No part of this product may be reproduced or distributed without the publishers consent.

Альманах карт(не сверстано)

Карты умений (skill cards)

Карты умений вытягиваются в начале игры и выкладываются лицевой стороной вверх перед рядом с листами героев. Эти карты остаются у игроков до конца игры (плюс те, что будут докуплены в течении игры) и герои могут пользоваться ими тогда, когда умения это позволяют. Эти карты никогда не сбрасываются.

Карты умений сражения (fighting), в основном, улучшают способности героя в ближнем бою и его умение уберечься от повреждений. Лучше все обучены ближнему бою воины.

Карты умений сноровки (subterfuge), в основном, улучшают дальнюю атаку героя и его способности к передвижению по игровому полю. Воры и убийцы лучше всех владеют умениями сноровки.

Карты магических умений (wizardry), в основном, улучшают магическую атаку героя и дают ему различные магические способности. Лучшими познаниями в области магии обладают чародеи, ведьмы и жрецы.

Карты предметов (item cards)

Карты предметов игроки получают либо купив их в городе, либо найдя их в сундуках в подземелье. Каждая такая карта представляет собой часть снаряжения которое поможет героям в выполнении их квеста. Карты предметов переворачиваются лицевой стороной вверх, когда герой экипируется ими, и рубашкой вверх, когда находятся у героя в сумке. Городские предметы и реликвии — двухсторонние, а у карт предметов - сокровищ есть рамка соответствующего цвета на рубашке. Чтобы отличить карты реликвий от остальных предметов, на них текст написан на голубом фоне.

Способности предмета: на карте полужирным шрифтом написан тип предмета (Например, броня (armor) или щит (Shield)). Если предмет - оружие (Weapon), то более мелким шрифтом внизу указано, какой тип атаки у данного оружия (ближний (melee), дальний (ranged) или магический (magic)).

Специальные способности: все специальные способности предмета описаны на карте. Способности описанные следующим образом: "~: +1 к повреждению (Damage)" следует читать "потратить указанное количество всплесков силы чтобы добавить указанную способность к атаке. Вы можете активировать эту способность столько раз, на сколько вам хватит выпавших всплесков".

Цена предмета: у предметов, которые можно купить в городе цена предмета указана в левом нижнем углу карты.

Значки рук: если предмет можно взять в руки, то в нижнем левом углу карты будет один или два значка с изображением рук. Обычно такие значки есть на оружии и щитах.

Кубики сражения: кубики, которые следует бросать во время выполнения атаки данным оружием указаны в нижнем правом углу карты. Например, во время атаки мечом, нужно бросить один красный и один зеленый кубик. Обратите внимание: кубики силы на карте предмета не указываются.

Карты монстров

Каждый тип монстров имеет свой набор карт описаний, показывающие их способности. Какую из карт использовать в игре зависит от количества игроков. Каждая из карт монстра содержит следующее.

Количество игроков: Количество игроков (включая властелина) указано в верхнем левом углу. Обратите внимание, что карты - двухсторонние и способности монстра для 2-х игроков указаны на одной стороне карты, а для 3-х на другой стороне той же самой карты. Тоже самое касается для 4-х и 5-ти игроков. В одной игре используются только карты одного такого типа.

Способности обычного монстра: верхняя часть карты окрашенная в светло-желтый цвет содержит список способностей обычного монстра.

Способности вожака монстров перечислены в нижней части карты, на светло-красном фоне. Монстры обладающие именами уникальны и их способности перечислены в описании квеста.

Скорость: скорость монстра указана рядом с зеленым значком с изображением ботинка. Это число показывает количество клеток, на которое монстр может переместиться в течении хода.

Броня: броня монстра указана рядом с синим значком с изображением щита. Это число отнимается от числа повреждений для вычисления количества ранений после успешной атаки на монстра.

Ранения: максимальное количество ранений монстра указано рядом с красным значком с изображением сердечка. Когда монстр получает больше ран, чем указано - он убит.

Тип атаки: здесь перечислены тип атаки монстра и кубики, необходимые для броска. В отличии от героев, монстры обладают только одним типом атаки.

Специальные способности: здесь перечислены все специальные способности монстра. Детальное описание всех способностей см. в соответствующем разделе.

Карты властелина

Вся игра властелина построена на его картах. Карты, находящиеся в руке властелина он держит в тайне от остальных игроков-героев, и показывает карту только тогда, когда собирается ее сыграть. У карт властелина есть различные эффекты.

Тип: здесь показан тип карты. События (event) имеют одно-разовый эффект, который проявляется в тот момент, когда играют эту карту. Ловушки (Trap) действуют точно так же, но они представляют различные смертельные ловушки, подстерегающие героев в подземелье. Карты вызова (spawn) призывают новых монстров в подземелье, но так, чтобы они не попали на линию видимости героев. И, наконец, карты могущества (power) предоставляют властелину новые постоянные способности.

Цена угрозы: число, указанное в нижнем левом углу указывает на то, сколько властелин должен заплатить очков угрозы за то, чтобы сыграть эту карту.

Значение угрозы: количество очков угрозы, которое получит властелин за сброс этой карты. Властелин может скинуть карту в любой момент игры, чтобы взять необходимое количество очков угрозы и сыграть другую карту.