

# КРОМЕШНАЯ ТЪМНА

ПРЕИСПОДНЯ



ПРАВИЛА И ПРИКЛЮЧЕНИЯ



Играть интересно

# ♦♦ ГЛАВЫ ♦♦

<b>СОСТАВ ИГРЫ</b> . . . . .	<b>3</b>	<b>ПРИКЛЮЧЕНИЯ</b> . . . . .	<b>37</b>
<b>ПРЕДЫСТОРИЯ</b> . . . . .	<b>6</b>	<b>ОБУЧЕНИЕ</b> . . . . .	<b>37</b>
<b>ОБЗОР ИГРЫ</b> . . . . .	<b>7</b>	<b>ДОРОГА В ПРЕИСПОДНЮЮ</b> . . . . .	<b>38</b>
<b>ОСНОВЫ</b> . . . . .	<b>8</b>	<b>ПЕРЕХОД</b> . . . . .	<b>39</b>
<b>КУБИКИ</b> . . . . .	<b>8</b>	<b>АРТЕФАКТ ДЕМОНОВ</b> . . . . .	<b>40</b>
<b>ПАНЕЛЬ ГЕРОЯ</b> . . . . .	<b>8</b>	<b>ПРОКЛЯТЫЙ МЕЧ</b> . . . . .	<b>41</b>
<b>КАРТА ГЕРОЯ</b> . . . . .	<b>9</b>	<b>АДСКИЙ ЛАБИРИНТ</b> . . . . .	<b>42</b>
<b>КАРТА НАВЫКА</b> . . . . .	<b>9</b>	<b>УЖАСНЫЙ ЗВЕРЬ</b> . . . . .	<b>43</b>
<b>МЕШОК СОКРОВИЩ</b> . . . . .	<b>9</b>	<b>ОСВОБОЖДЕНИЕ МИХАИЛА</b> . . . . .	<b>44</b>
<b>КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ</b> . . . . .	<b>10</b>	<b>СОБИРАТЕЛЬ ДУШ</b> . . . . .	<b>46</b>
<b>КАРТЫ ВРАГОВ</b> . . . . .	<b>10</b>	<b>ДУХ-КЛЮЧИ</b> . . . . .	<b>48</b>
<b>ФРАГМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ</b> . . . . .	<b>12</b>	<b>ПРЕИСПОДНЯЯ</b> . . . . .	<b>50</b>
<b>КАРТЫ ДВЕРЕЙ</b> . . . . .	<b>12</b>	<b>КРАТКИЕ ПРАВИЛА</b> . . . . .	<b>52</b>
<b>ПОДГОТОВКА К ИГРЕ</b> . . . . .	<b>13</b>		
<b>ХОД ИГРЫ</b> . . . . .	<b>16</b>		
<b>1. ФАЗА ГЕРОЕВ</b> . . . . .	<b>16</b>		
<b>2. ФАЗА ВРАГОВ</b> . . . . .	<b>23</b>		
<b>3. ФАЗА РАЗВИТИЯ</b> . . . . .	<b>25</b>		
<b>4. ФАЗА ТЬМЫ</b> . . . . .	<b>26</b>		
<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА</b> . . . . .	<b>26</b>		
<b>СУМРАК И СВЕТ</b> . . . . .	<b>26</b>		
<b>УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ</b> . . . . .	<b>26</b>		
<b>ВОЖАКИ</b> . . . . .	<b>27</b>		
<b>ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ</b> . . . . .	<b>28</b>		
<b>ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ</b> . . . . .	<b>28</b>		
<b>ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ И ЗОНЫ</b> . . . . .	<b>29</b>		
<b>ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ</b> . . . . .	<b>29</b>		
<b>РЕЖИМ «ГУБИТЕЛЬ АДА»</b> . . . . .	<b>29</b>		
<b>РАЗРЕШЕНИЕ СПОРНЫХ МОМЕНТОВ</b> . . . . .	<b>29</b>		
<b>КЛАССЫ ГЕРОЕВ</b> . . . . .	<b>30</b>		
<b>ВОЛШЕБНИК</b> . . . . .	<b>30</b>		
<b>ПАЛАДИН</b> . . . . .	<b>32</b>		
<b>БЕРСЕРК</b> . . . . .	<b>32</b>		
<b>ПАУТ</b> . . . . .	<b>33</b>		
<b>ШАМАН</b> . . . . .	<b>34</b>		
<b>СЛЕДОПЫТ</b> . . . . .	<b>35</b>		
<b>ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ</b> . . . . .	<b>35</b>		
<b>АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ</b> . . . . .	<b>36</b>		

## ♦♦ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ ♦♦

**АВТОРЫ ИГРЫ:** Алекс Олтяну и Марко Португал • **ОСНОВАНО НА ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЕ** Рафаэля Житона, Жана-Батиста Лулье и Николая Рау • **РАЗРАБОТЧИКИ:** Фабио Кюри • **РАЗРАБОТКА ПРАВИЛ:** Мишель Джон Харли • **ПРОИЗВОДСТВО:** Гильерме Гулар, Ракель Фукуда, Тьяго Аранья, Марсела Фарбетти, Ребекка Хо, Айседора Лейте, Тьяго Мейер, Шафик Ризван, Кеннет Тан и Грегори Варгис • **АРТ-ДИРЕКТОР:** Матье Арлу • **ХУДОЖНИКИ:** Эдуард Житон, Нолан Коломбани, Никола Фруктус, Марк Гиббонс, Джованна Гимарайнс, Джорджия Ланца, Стефано Морони и Проспер Типальди • **ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ:** Луиза Комбаль, Марк Бруйон и Фабио де Кастро • **РАЗРАБОТКА МИНИАТЮР:** Жан-Батист Житон • **СКУЛЬПТОРЫ:** Хуан Наварро, Studio McVey, BigChild Creatives, Арагорн Маркс, Тьерри Массон, Алехандро Муньос, Наталия Ромеро и Рауль Фернандес, Венсан Фонтейн, Эдгар Рамос • **АВТОР ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА:** Эрик Келли • **ИЗДАТЕЛЬ:** Давид Прети • **КОРРЕКТОРЫ:** Джейсон Коуп и Роберт Фулкерсон • **ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ:** Пауло Андраде, Родриго Дениколь, Фелипе Галено, Ремо Турчетти, Эвклид Рибейро, Тереза Смолли, Майкл Смолли, Фернандо Коста, Чейз Дюпон, Майкл Бун, Кайо Кинта, Фабио Бисконсини, Даниел Бишофф, Марк Рупп и Жуан Жозе Гонс

## ♦♦ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ♦♦ ООО «МИР ХОББИ»

**ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО:** Михаил Акулов  
**РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ:** Иван Попов  
**ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА:** Александр Киселев  
**ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:** Валентин Матюша  
**ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР:** Дарья Дунайцева  
**ПЕРЕВОДЧИК:** Сергей Агафонов  
**ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:** Иван Суховой  
**ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК:** Дарья Великсар  
**КОРРЕКТОР:** Ольга Португалова  
**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР:** Иван Гудзовский  
 Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
 Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
 © 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
 Версия правил 1.0



# СОСТАВ ИГРЫ

6 ПЛАСТИКОВЫХ ПАНЕЛЕЙ ГЕРОЕВ



18 КУБИКОВ

Жёлтые кубики атаки ×3



Синие кубики защиты ×5



Кубик сумрака ×1

Оранжевые кубики атаки ×3

Кубики врагов ×6

6 ЦВЕТНЫХ ПОДСТАВОК 18 УКАЗАТЕЛЕЙ



6 ФИГУРОК И 6 КАРТ ГЕРОЕВ



Гета



Сэр Ронен



Нахиас



Планшет амулета заклинаний (см. схему сборки на с. 30)



Планшет стихий



Жетон ледяного духа



Жетоны стихий ×4



Карта эффектов шамана



Ирк



Фейдра



Матрин

Карты духов ×2



Жетон огненного духа



Жетон стойки



Планшет берсерка



Карты стрел следопыта ×14



Мешок воровских инструментов



Жетоны плута ×24



Карты эффектов плута ×2



Планшет паладина



Жетоны освящения ×3



8 двусторонних фрагментов игрового поля



Шкала тьмы

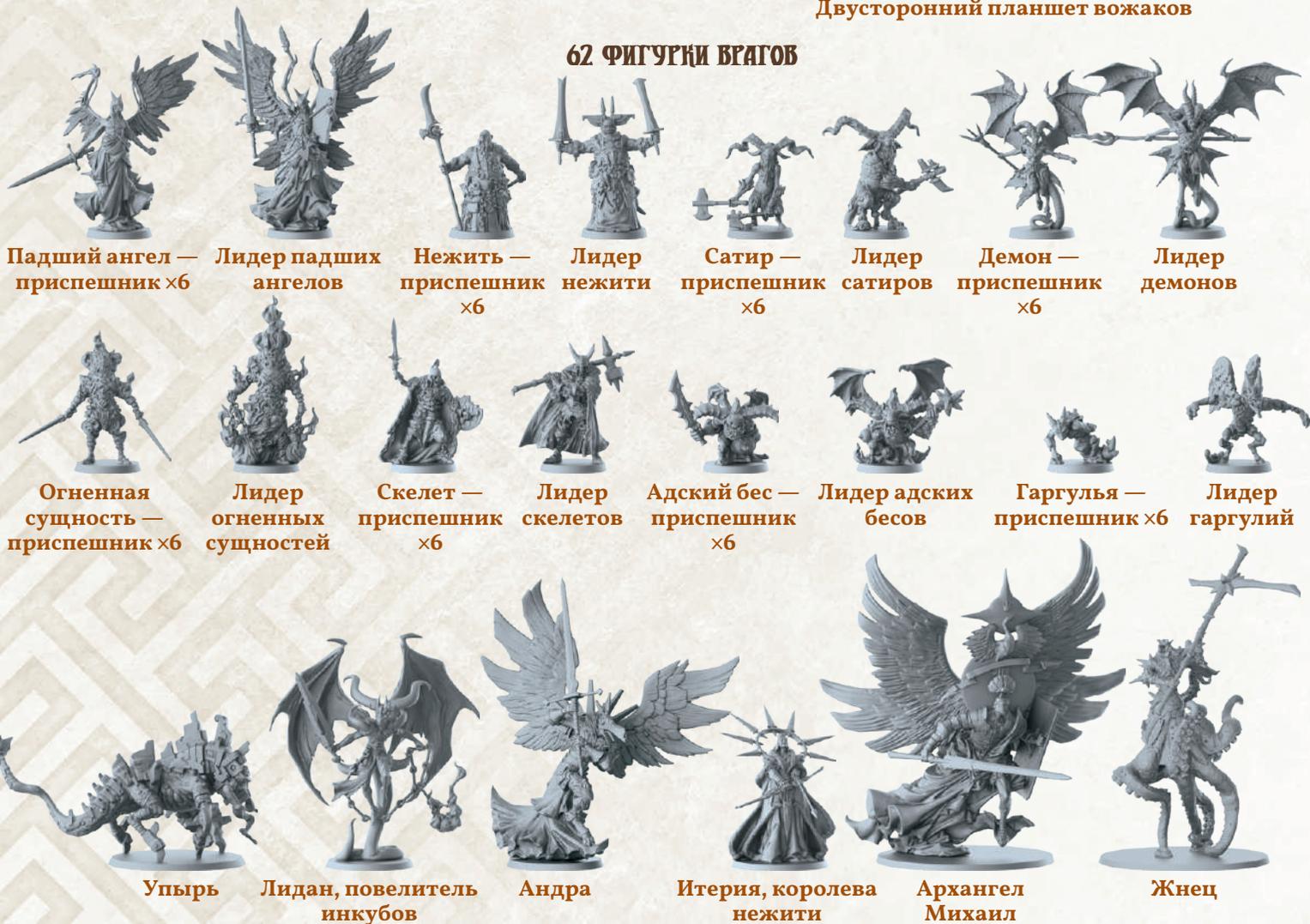


Маркер тьмы



Двусторонний планшет вожаков

62 ФИГУРКИ БРАГОВ



Падший ангел — приспешник ×6

Лидер падших ангелов

Нежить — приспешник ×6

Лидер нежити

Сатир — приспешник ×6

Лидер сатиров

Демон — приспешник ×6

Лидер демонов

Огненная сущность — приспешник ×6

Лидер огненных сущностей

Скелет — приспешник ×6

Лидер скелетов

Адский бес — приспешник ×6

Лидер адских бесов

Гаргулья — приспешник ×6

Лидер гаргулий

Упырь

Лидан, повелитель инкубов

Андра

Итерия, королева нежити

Архангел Михаил

Жнец



## 78 КАРТ НАВЫҚОВ

13 для паладина

13 для плута

13 для волшебника



13 для берсерка

13 для следопыта

13 для шамана



Карты способностей комплекта «Губитель сумрака» ×6

Карты дверей ×30

## 220 КАРТ ПРЕДМЕТОВ

Карты предметов ×160



Карты предметов отрядов ×60



## 24 КАРТЫ ОТРЯДОВ



## 12 КАРТ БРОДЯЧИХ МОНСТРОВ



Жетоны мостов ×2



Жетоны уровней ×6



Жетоны здоровья ×58 (4 типов)



Жетоны маны ×45 (2 типов)



Жетоны целей ×5



Жетоны сокровищ ×54



Жетоны источников ×4



Жетоны добычи ×28



Жетоны огня/льда ×25



Жетоны времени/порчи ×12



Жетоны появления врагов ×15



Жетоны активации ×6



Жетоны искры жизни ×3



Жетоны ловушек с кольями ×6



Жетоны обычных порталов ×3



Жетон портала бродячих монстров



Жетоны капканов ×4



Жетоны обычных сундуков ×15



Жетоны больших сундуков ×4



Жетоны дверей ×15



Жетоны кузни ×4



Жетоны колонн ×6



Мешок сокровищ



## ◆ ПРЕДЫСТОРИЯ ◆

За десятилетие, прошедшее после первого вторжения Кромешной тьмы, Светоносные стали не просто группой искателей приключений. На сокровища, полученные после победы над Кромешной тьмой, они основали «Компанию Светоносных» — гильдию героев, авантюристов, творцов, исследователей, воинов и дипломатов. Их миссия — беречь мир, используя оружие только в крайних случаях.

Минуло десять лет, и за это время Светоносные добились значительных успехов, в немалой степени благодаря покровительству различных церквей и императрицы Крондара. Церкви не смогли уберечь свою паству от первой Кромешной тьмы, и им не терпелось что-то сделать для восстановления народной веры. Желательно так, чтобы это заметили.

Крондар давно отстаивает идеи справедливости и равенства, и хотя это небольшое государство, его столица расположена на самых оживлённых в мире наземном и водном путях. Недаром Крондар называют перекрёстком мира, и нет места лучше для основания штаб-квартиры «Компании Светоносных» и её новых начинаний.

Совет Крондара — это собрание глав государств и их представителей от разных наций. Их цель — укреплять мир и взаимопонимание, оказывать помощь и поддержку, а также защищать цивилизованные народы мира от снующих вдоль их границ мародёров, монстров и прочих хищников, стремящихся уничтожить всё ради хаоса.

На какое-то время им это удалось. Воцарился мир, и в течение двух блистательных лет ни один народ не сражался с другим за территорию или ресурсы, военачальники из бандитских королевств не показывались и даже чудовища во внутренних землях казались притихшими.

Потом начались сны.

Волшебники, колдуны, ведьмы, чародеи... все, кто обладал магическим талантом, видели сны о том, как мир низвергается в зияющую адскую пасть. Море вскипало от огня, в воздухе витал пепел, горели все расы — от людей до эльфов, от дварфов до гномов, от кентавров до великанов.

Это не было случайной странностью. Это не было колебанием эфира. Это было предчувствие.



Предупреждение.

Первичное измерение, как мы его называем, — одно из многих, дрейфующих в многогранном эфире. Иногда эти измерения пересекаются, занимая одно и то же пространство в разных фазах. По сути, между измерениями открываются естественные порталы, что часто влечёт за собой катастрофические последствия. Такие соединения происходят редко, пересечения кратковременны, а порталы существуют не более нескольких дней.

Так было до сих пор.

Демоны и ангелы хлынули сквозь новые разломы, сражаясь со всеми, кто попадётся им на пути.

Кромешная тьма вернулась.





## ◆ ОБЗОР ИГРЫ ◆

«Кромешная тьма: Преисподняя» — это кооперативная игра, где от 1 до 6 игроков сражаются с монстрами и защищают подземелья. Участники берут на себя роли Светоносных — избранных героев, обученных бороться с нарастающей Тьмой. Каждый игрок выбирает персонажа с уникальными компонентами и асимметричным игровым процессом.

Бесстрашным Светоносным придётся пробраться в сам ад, чтобы найти источник Кромешной тьмы, ставшей как никогда могущественной. Выбирайте приключения, исследуйте подземелья, сражайтесь с монстрами и покончите с Тьмой раз и навсегда.

Для победы игроки должны выполнить задачу, указанную в описании приключения. Если условие победы выполнено, игра немедленно заканчивается и все игроки побеждают. Партия завершается поражением, если достигается любое условие проигрыша, указанное для текущего приключения, или если игрокам необходимо потратить жетон искры жизни, но таких жетонов не осталось.

Партия в «Кромешной тьме» состоит из серий раундов, каждый из которых делится на 4 фазы:

### ◆ 1. ФАЗА ГЕРОЕВ

Каждый игрок выполняет действия своим героем: исследует подземелье, сражается с монстрами и обменивается предметами. Подробно фаза героев описана на с. 16.

### ◆ 2. ФАЗА ВРАГОВ

Это шанс для врагов дать отпор и победить героев! Подробно фаза врагов описана на с. 23.

### ◆ 3. ФАЗА РАЗВИТИЯ

Игроки тратят полученный опыт на повышение уровня своих героев, увеличивая их характеристики, приобретая новые навыки и повышая шанс найти лучшие предметы. Подробно фаза развития описана на с. 25.

### ◆ 4. ФАЗА ТЬМЫ

Тьма становится сильнее, и в подземелье могут появиться новые враги. Подробно фаза Тьмы описана на с. 26.

После завершения всех фаз начинается следующий раунд игры, и так до тех пор, пока герои не достигнут своей цели или не погибнут во тьме!

## ПОЧЕМУ ТАК ТЕМНО?

Тьма — это одновременно и загадочный антагонист, и естественный союзник героев, и это показано на фрагментах игрового поля. Тьма играет важную роль: даже наследникам Светоносных рано или поздно придётся скрываться в сумраке, чтобы выстоять против её многочисленных приспешников.

# ОСНОВЫ

## КУБИКИ

В игре используются 5 типов кубиков разных цветов.

- : жёлтые и оранжевые кубики являются кубиками атаки и используются и героями, и врагами. Оранжевые кубики атаки наносят больше урона, а жёлтые кубики атаки обычно приносят атакующему больше маны.
- : синие кубики являются кубиками защиты и используются и героями, и врагами для защиты от атак.
- : когда герой атакует из тёмной зоны, он бросает фиолетовый кубик сумрака в дополнение к своим обычным кубикам атаки. Кубик сумрака используется только героями и даёт им дополнительные бонусы.
- : кубики врагов используются только врагами для атаки и для защиты.

## РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКОВ

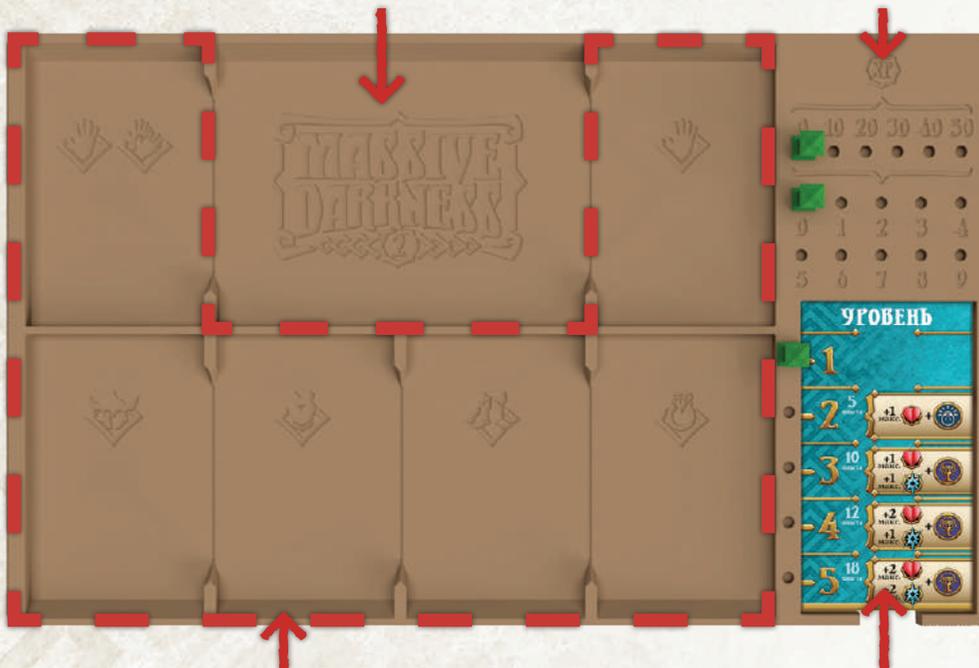
- : каждый символ — это 1 урон, нанесённый атакой. Если не заблокированы, то они наносят ранения.
- : каждый символ восстанавливает 1 ману атакующему герою.
- : каждый символ блокирует 1 урон от атаки.
- : позволяет герою применить свою сумрачную способность.
- : каждый символ всегда наносит 1 ранение атакующему или защищающемуся герою. нельзя заблокировать.
- : позволяет применить особые способности врага, указанные на его карте.

## ПАНЕЛЬ ГЕРОЯ

У каждого игрока есть собственная панель, на которой он отмечает опыт своего героя и его текущий уровень, а также хранит используемые предметы.

Ячейка героя: поместите в эту ячейку карту выбранного героя.

Шкала опыта: герои получают опыт (XP), убивая врагов и выполняя задачи приключения. Полученный опыт они тратят на повышение уровня. На этой шкале отмечается, сколько опыта получил герой.



Ячейки вещей: в этих ячейках хранятся различные предметы, которые герой может найти во время приключения. Активными считаются только те предметы, которые находятся в этих ячейках. Всего на панели 6 ячеек: голова, торс, ноги, маленький предмет и 2 ячейки для рук. В ячейке хранятся предметы, для которых требуются обе руки.

Шкала уровней: все герои начинают приключение на уровне 1. Когда герой получает достаточно опыта для повышения уровня, он отмечает это, передвигая указатель по шкале уровней.

## ◆ КАРТА ГЕРОЯ



Изображение: фигурка героя соответствует изображению на его карте.

Имя

Класс: каждому герою соответствует свой класс, который влияет на игровой процесс и вводит в игру определённые компоненты. Описание классов см. на с. 30.

Героическая способность: уникальная способность каждого героя указана в этом поле.

Сумрачная способность: у каждого героя есть уникальная сумрачная способность, которую можно применить только при выпадении на кубике героя символа ☾.

Начальные характеристики: начальные максимальные значения здоровья и маны героя. Герой никогда не может превышать максимальные значения, но они увеличиваются по мере повышения уровня героя.

## ◆ КАРТА НАВЫКА

Название навыка: если в названии есть римская цифра, то это ранговый навык, который может быть улучшен с повышением уровня героя. Герои могут получить более высокий ранг навыка, только если у них есть предыдущие ранги этого навыка.

Пример: «Смертельная ярость» — это навык берсерка. Его начальный ранг — «Смертельная ярость I». По мере прохождения игры ранг этого навыка может быть повышен до «Смертельной ярости II».



Класс героя: у каждого класса есть свой набор карт навыков.

Требования к уровню героя: у каждого навыка есть требование к минимальному уровню героя. Если уровень героя ниже указанного в навыке, то этот герой не может получить этот навык.

Эффект: здесь приведено описание эффекта навыка. У каждого навыка свой момент срабатывания, стоимость и условия использования (см. с. 28).

## ◆ МЕШОК СОКРОВИЩ

Во время приключений герои будут находить различные предметы (магическое оружие, броню, зелья и многое другое), объединённые названием «сокровища». Каждый раз, когда правила игры или описание приключения указывают игрокам поместить жетоны сокровищ на фрагменты поля или на карту врага, игроки случайным образом берут указанное количество жетонов сокровищ из мешка сокровищ. Если жетонов сокровищ не осталось, просто не помещайте жетоны.

В игре «Кромешная тьма: Преисподняя» сокровища бывают трёх категорий редкости, каждая из которых представлена своим видом жетона:

- **Обычные сокровища** наиболее распространены и, как правило, наименее ценны для героев, хотя и полезны.
- **Редкие сокровища** найти сложнее, чем обычные, и герои, как правило, получают эти впечатляющие предметы в качестве вознаграждения.



- **Эпические сокровища** — особенные, в их число входят предметы невероятной силы.

Каждый раз, когда игрок получает жетон сокровища, он берёт карту из соответствующей колоды предметов. Затем жетон сокровища возвращается в мешок сокровищ.

В ходе игры правила предписывают игрокам менять состав жетонов сокровищ в мешке, увеличивая шансы найти более мощные сокровища.



## ◆ КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

**Ячейка предмета:** чтобы использовать предмет, герой должен поместить его в ячейку на своей панели. Символ указывает ячейку, в которую должна быть помещена карта предмета, чтобы герой мог его использовать. Символ  обозначает двуручный предмет: считается, что он занимает обе ячейки рук на панели героя. Расходуемые предметы  не занимают ячейки на панели героя — их можно использовать из инвентаря.

**Способность:** если у предмета есть особый эффект, он указан здесь.

**Кубик атаки или защиты:** многие предметы добавляют к броскам героя кубики, которые указываются в этой области. Оружие обычно добавляет кубики атаки, а броня — кубики защиты.

Название предмета

Изображение предмета



Предметы, которые не находятся в ячейках вещей на панели, считаются находящимися в инвентаре героя. В инвентаре героя может быть сколько угодно предметов. Герой хранит инвентарь рядом со своей панелью.

**Фон:** цвет фона карты предмета указывает на его редкость, а иногда и на возможность использования.

- Карты с зелёным фоном — это обычные предметы.
- С синим фоном — редкие предметы.
- С фиолетовым фоном — эпические предметы.
- Карты с бежевым фоном — начальные предметы, они считаются обычными.
- Карты с серым фоном — расходимые  предметы, они считаются обычными (см. с. 22).
- Предметы из комплектов имеют уникальные цвета и дают особые способности при использовании нескольких предметов из одного комплекта (см. с. 22). Их редкость обозначена на обороте карты.

Карты предметов разделены на 7 колод. На обороте каждой карты указано, к какой колоде она относится. В игре колода начальных предметов, по 1 колоде для каждой категории редкости сокровищ и 3 колоды для разных уровней предметов отрядов, которые прикрепляются к отрядам и могут быть получены в качестве награды за их убийство.

## ◆ КАРТЫ ВРАГОВ

Во время приключений в глубинах подземелья герои сталкиваются с тремя типами врагов: отрядами, бродячими монстрами и вожаками. Отряды — это группы существ, состоящие из лидера и хотя бы 1 приспешника. Целый отряд считается одним врагом. Бродячие монстры — это сильные враги, которые ходят по подземельям в одиночку. Вожак обладает уникальными способностями и часто связан с задачей приключения.

### ОТРЯДЫ

Название отряда

**Награда:** количество жетонов сокровищ, которые при появлении отряда нужно взять из мешка сокровищ и поместить на карту этого отряда. Сокровища с карты отряда получает герой, который убил лидера этого отряда.

**Изображение:** слева показан лидер отряда, справа — приспешники. Изображению соответствуют фигурки, размещаемые при появлении отряда.

**Особая способность:** у большинства отрядов есть особая способность, которая может сработать, если на кубиках врага выпал символ  (см. «Атака отряда» на с. 23).



**Здоровье:** значение здоровья каждой фигурки в отряде, включая лидера.

**Защита:** эти символы обозначают количество и цвет кубиков защиты, которые отряд добавляет к броску защиты от атаки.

**Уровень:** сила отрядов увеличивается по мере увеличения уровня подземелья. Этот диапазон показывает уровень подземелья, в котором используется данная карта отряда (см. с. 26).

УРОВНИ 1-2

## БРОДЯЧИЕ МОНСТРЫ

**Награда:** количество жетонов сокровищ, которые при появлении бродячего монстра нужно взять из мешка сокровищ и поместить на карту этого бродячего монстра.

**Фиксированная награда:** не берётся из мешка сокровищ.

**Схема активации:** каждый бродячий монстр активируется в соответствии с уникальными правилами, приведёнными на его карте.

**Особая способность:** у каждого бродячего монстра есть особая способность, которая может сработать, если на кубиках врага выпал символ ☞.

Сокровища с карты бродячего монстра получает убивший его герой. В дополнение к обычным наградам все бродячие монстры дают фиксированные награды — их тип и количество указаны ниже символа обычной награды. Фиксированные награды не берутся из мешка сокровищ и не помещаются на карту врага.

## ВОЖАКИ

Вожак — это враги с уникальными правилами, которые будут рассмотрены далее (см. с. 27). На планшете каждого вожака указано следующее:

**Особые способности:** у каждого вожака есть несколько особых способностей, которые могут сработать, если на кубиках врага выпал символ ☞.

**Действия:** количество действий, которые вождь выполняет во время фазы врагов.

**Кубики активации:** количество кубиков врага, которые вождь бросает при каждом действии.

**Кубики атаки и защиты:** количество и тип кубиков, которые вождь бросает для атаки и защиты.

**Здоровье:** значение здоровья вожака зависит от количества героев, участвующих в партии.

**Боевые способности:** эффекты, которые вождь может применить при атаке или защите.

**Изображение:** у каждого вожака есть фигурка, соответствующая изображению на его карте.

**Имя вожака**



**Шкала вожака:** после начала боя с вожаком эта шкала заменяет шкалу тьмы. Маркер на шкале продвигается с каждой фазой тьмы, обычно увеличивая силу вожака.

**Пассивные способности:** у каждого вожака есть пассивные способности, которые действуют постоянно и часто связаны со шкалой вожака.

Имя бродячего монстра

Здоровье: значение здоровья бродячего монстра зависит от количества героев, участвующих в партии.

АНДРА

• Если Андра в подземелье: Андра атакует героя с самым низким значением здоровья, который находится в его прямой видимости, если это возможно. Затем уберите Андру из подземелья.  
• Если Андры нет в подземелье: поместите Андру в зону, соседнюю с героем с самым низким значением здоровья. Затем Андра атакует этого героя.

**Бой 1 ☞:** нанесите 1 ранение 1 другому герою с самым низким значением здоровья, который находится в прямой видимости.

**Изображение:** у каждого бродячего монстра есть фигурка, соответствующая изображению на его карте.

**Кубики атаки и защиты:** количество и тип кубиков, которые бродячий монстр бросает для атаки и защиты.

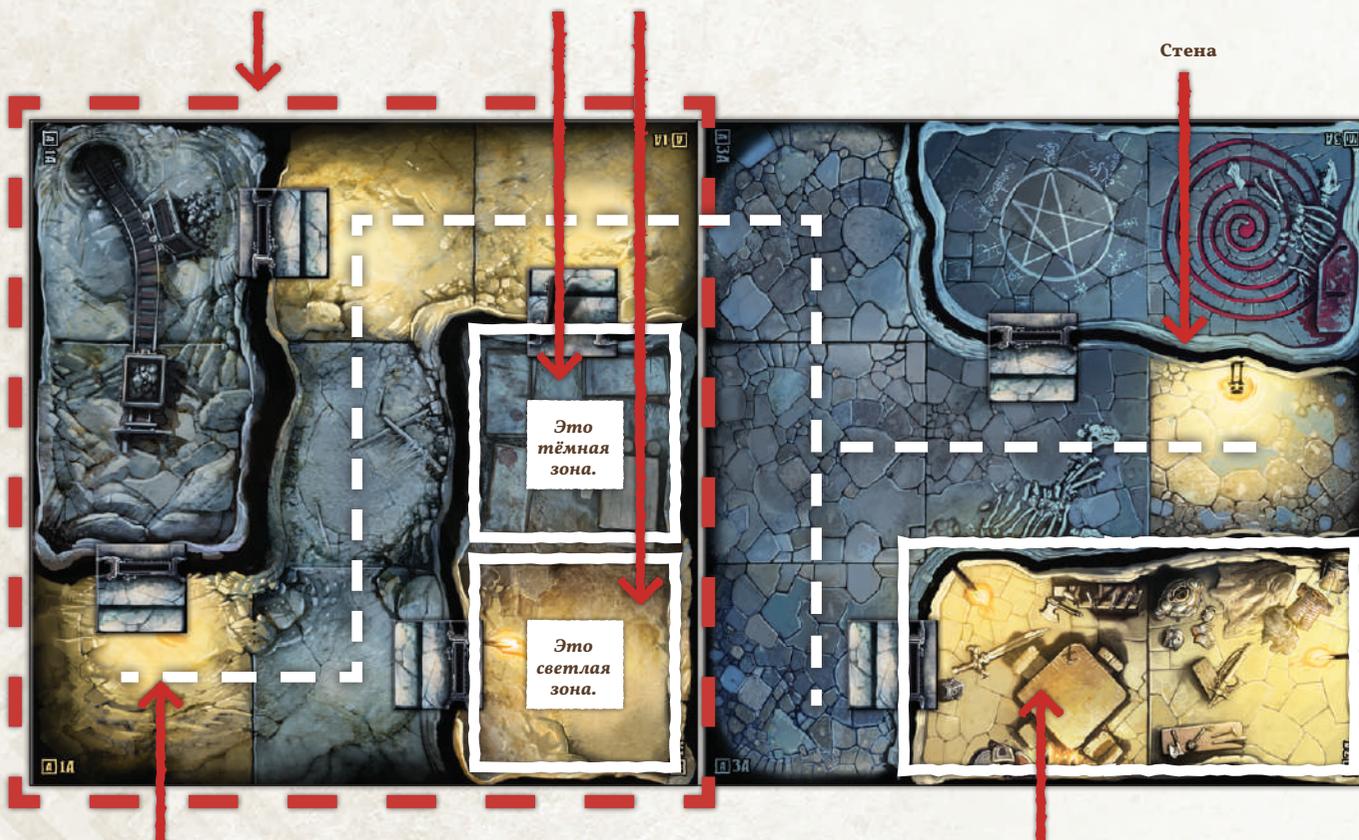
**Уровень:** сила бродячих монстров увеличивается по мере увеличения уровня подземелья. Этот диапазон показывает уровень подземелья, в котором используется данная карта бродячего монстра (см. с. 26).

УРОВНИ 1-2

## ◆ ФРАГМЕНТЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

**Фрагмент:** каждый фрагмент игрового поля представляет собой большое поле, разделённое на 9 небольших квадратов, которые называются зонами.

**Зона:** каждый из 9 квадратов фрагмента представляет собой зону. Зоны могут быть светлыми или тёмными. Когда герой стоит в тёмной зоне, считается, что он находится в сумраке — это даёт ему дополнительные способности. В зоне может одновременно находиться любое количество фигурок.



**Коридор:** каждая зона на фрагменте, не являющаяся частью зала, считается коридором. У коридоров нет особых правил.

**Зал:** это группа зон на фрагменте, окружённая со всех сторон стенами. Большинство залов состоят из 2 или 3 зон, но могут быть и больше. Герои и враги могут входить в залы через двери, отмеченные жетонами дверей. Жетоны дверей размещаются во время подготовки к приключению.

Зоны являются соседними, если они примыкают друг к другу по горизонтали или по вертикали и не разделены стенами или закрытыми дверями.

## ◆ КАРТЫ ДВЕРЕЙ

Название карты

Каждый раз, когда герой впервые открывает дверь в зал, указанное на карте двери событие разыгрывается немедленно, перед тем как в зал будут помещены враги и жетоны сокровищ.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



**1.** Каждый игрок выбирает героя и берёт соответствующие карту и фигурку героя. Возьмите пластиковую панель и поместите карту героя в ячейку (А). Затем возьмите пластиковую подставку выбранного цвета и прикрепите её к фигурке героя (Б). Возьмите жетон уровней и поместите его в ячейку на панели (В). Возьмите набор указателей того же цвета, что и пластиковая подставка, и поместите по одному указателю в каждую ячейку «0» на шкале опыта, а последний указатель — в ячейку «1» на шкале уровней (Г). Каждый игрок берёт из коробки 1 жетон редкого сокровища и 3 жетона эпических сокровищ и кладёт их рядом с жетоном уровней. Возьмите жетон активации и положите его рядом с панелью героя голубой стороной вверх (Д). Возьмите столько жетонов здоровья и маны, сколько указано на карте героя (Е). Наконец, возьмите все остальные компоненты, относящиеся к классу героя (см. с. 30).

**2.** Каждый игрок выбирает карту навыка 1-го уровня из набора навыков своего класса и размещает её в указанном месте в соответствии со своим классом. Остальные карты навыков отложите в сторону. Их можно будет получить позже во время фазы развития.



**3.** Поместите на стол все начальные карты предметов лицевой стороной вверх. Каждый герой берёт 1 карту «Потрёпанная кожаная броня» и 1 зелье (исцеления или маны), а также может выбрать 1 начальное оружие (ржавый меч, старый топор, короткий лук, деревянный посох, кинжал, ясеневый жезл, племенное копьё, магическую окарину). Поместите выбранное оружие и броню в соответствующие ячейки на панели героя. Поместите выбранное зелье рядом с панелью героя. Верните все оставшиеся начальные карты предметов в коробку.



**ВНИМАНИЕ:** у «Потрёпанной кожаной брони» есть вторая сторона, которая используется при игре с 5–6 героями.

**4.** Поместите на стол жетоны искры жизни синей стороной вверх. Количество жетонов зависит от количества героев в игре:

- 1 или 2 героя: 1 жетон искры жизни;
- 3 или 4 героя: 2 жетона искры жизни;
- 5 или 6 героев: 3 жетона искры жизни.

Верните оставшиеся жетоны искры жизни в коробку.



**5.** Отсортируйте карты отрядов на отдельные колоды в соответствии с их рубашками и перемешайте каждую колоду.



**6.** Отсортируйте карты бродячих монстров на отдельные колоды в соответствии с их рубашками и перемешайте каждую колоду.



**7.** Отсортируйте карты предметов на отдельные колоды в соответствии с их рубашками и перемешайте каждую колоду.



**8.** Отсортируйте карты предметов отрядов на отдельные колоды в соответствии с их рубашками и перемешайте каждую колоду.



**9.** Перемешайте карты дверей и поместите колоду рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.



**10.** Поместите все фигурки врагов рядом с игровым полем.

**11.** Игроки совместно выбирают приключение (см. с. 37–51). Разместите фрагменты для выбранного приключения в соответствии с его описанием, сформировав подземелье.

**12.** Поместите на игровое поле двери и другие жетоны в соответствии с описанием подготовки к выбранному приключению. Количество жетонов добычи, помещаемых в каждую указанную зону, зависит от количества героев:

- 1 или 2 героя: 1 жетон;
- 3 или 4 героя: 2 жетона;
- 5 или 6 героев: 3 жетона.

Если в описании приключения указано поместить ловушки, сундуки и жетоны источников лицевой стороной вниз, не смотрите на их стороны с эффектами. Разместите жетоны порталов, как указано в описании приключения, в соответствии с количеством героев, если это возможно. Если в партии участвует 1 или 2 героя, разместите только портал появления бродячего монстра. При игре с 3 или 4 героями разместите обычный портал в зоне с символом «3+». При игре с 5 или 6 героями разместите ещё 1 обычный портал в зоне с символом «5+».

**13.** Возьмите все жетоны сокровищ и 5 жетонов сокровищ, поместите их в мешок сокровищ и перемешайте. Оставшиеся жетоны поместите рядом с игровым полем.

**14.** За каждый символ, изображённый в описании приключения, возьмите карту с верха колоды отрядов уровней 1–2 и разместите соответствующие фигурки отрядов: 1 фигурку лидера плюс количество приспешников, равное количеству героев.

**15.** Возьмите карты с верха колоды предметов отрядов уровней 1–2 и подложите по одной карте под каждую только что выложенную карту отряда так, чтобы была видна только нижняя часть предмета отряда. Возьмите из мешка жетоны сокровищ и поместите по 1 жетону на каждую открытую карту отряда.





**16.** Разместите все фигурки героев в стартовой зоне, как указано в описании приключения.



**17.** Сформируйте резерв жетонов здоровья, маны, огня и льда. Рядом поместите все кубики.



**18.** Поместите рядом с подземельем шкалу тьмы стороной с 9 ячейками вверх. Маркер тьмы поместите на ячейку 1.



## ХОД ИГРЫ

Партия в игре «Кромешная тьма: Преисподняя» состоит из серий раундов. Каждый раунд делится на 4 фазы:

1. Фаза героев.
2. Фаза врагов.
3. Фаза развития.
4. Фаза Тьмы.

### 1. ФАЗА ГЕРОЕВ

Герои совершают действия, чтобы сражаться с врагами, перемещаться по подземелью, собирать предметы и выполнять задачи приключения.

В каждом раунде игроки совместно решают, в каком порядке будут активироваться герои. Когда герой активируется, он становится активным героем и совершает ход, выполняя 3 действия по своему выбору, а затем переворачивает свой жетон активации серой стороной вверх, чтобы показать, что он уже активировался в этом раунде. Фаза героев заканчивается, как только последний герой завершает активацию.

Когда герой активируется, он может выполнить 3 действия в любом сочетании. Одно и то же действие можно выполнить несколько раз. Доступны следующие действия:

- движение;
- атака;
- восстановление;
- обмен и экипировка;
- особое действие.

### ДВИЖЕНИЕ

Когда герой совершает действие движения, он получает 2 очка движения (ОД). Каждое очко движения можно использовать, чтобы выполнить один из вариантов:

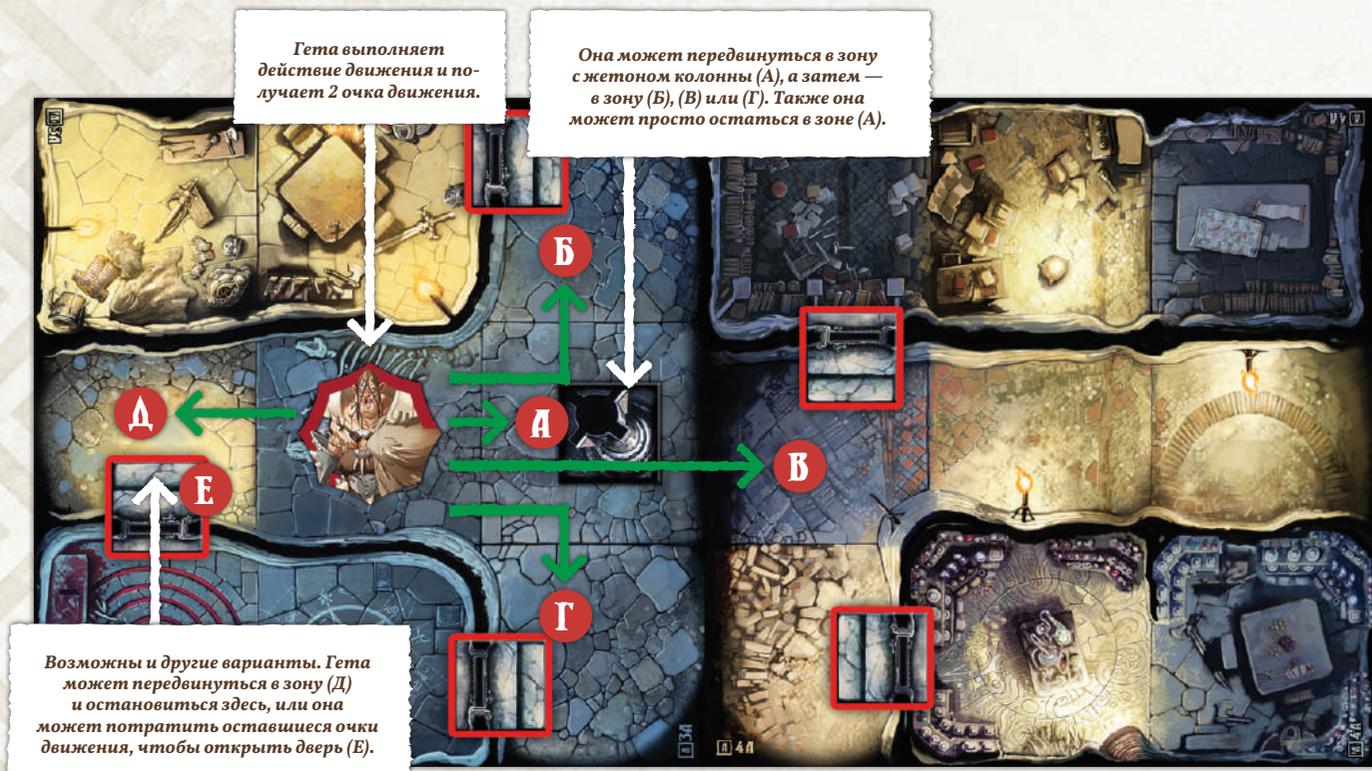
- передвинуться в соседнюю зону;
- открыть дверь в своей зоне;
- повзаимодействовать с объектом в своей зоне.

Все непотраченные ОД теряются в конце действия движения.

### ПЕРЕДВИНУТЬСЯ В СОСЕДНЮЮ ЗОНУ

Герой должен потратить 1 ОД, чтобы передвинуться в соседнюю зону. Герой не может пройти сквозь стену или закрытую дверь, а также не может передвинуться по диагонали. Если герой передвигается из зоны, в которой находится любой враг, этот герой получает **внеочередной урон**: 1 ранение за каждую фигурку врага в этой зоне. В некоторых зонах есть жетоны-ловушки, которые срабатывают, когда герой входит в эту зону (см. раздел «Ловушки» на с. 29).

В зоне может находиться любое количество фигурок.





## ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ

Залы и коридоры соединены дверями, которые обозначены соответствующими жетонами. Если не указано иное, в начале каждого приключения все двери считаются закрытыми: герои и враги не могут проходить через закрытые двери. Закрытые двери также блокируют прямую видимость (см. с. 19).



Закрытая дверь



Открытая дверь

Герой, находящийся в зоне с жетоном закрытой двери, может потратить 1 очко движения, чтобы открыть дверь и перевернуть жетон двери. Герои не могут закрывать открытые двери. Когда герой впервые открывает дверь зала, зал становится **открытым**.

**Важно:** открытие двери не заканчивает действие движения.

## Открытие зала

Когда зал открывается, выполните следующие шаги в указанном порядке.

1. Возьмите карту двери и разыграйте событие.
2. Разыграйте появление врагов.
3. Разместите сокровища.

**Взять карту двери и разыграть событие:** событие, указанное на карте двери, должно быть разыграно перед тем, как появятся враги и будут размещены жетоны сокровищ. Если не указано иное, после розыгрыша события сбросьте карту двери.

**Внимание:** если карт дверей не осталось, перемешайте сброшенные карты дверей, чтобы сформировать новую колоду.

**Разыграть появление врагов:** раскройте карту отряда в соответствии с уровнем подземелья (см. с. 26) за каждый жетон в зале и разместите соответствующие фигурки отряда. Отряд состоит из 1 лидера и приспешников — их количество равно количеству героев в игре. Поместите на карту отряда столько жетонов сокровищ из мешка, сколько указано на карте. Отряд сражается как группа, используя собственный предмет. Возьмите 1 карту из колоды предметов отрядов, соответствующую уровню подземелья, и подложите её под карту отряда так, чтобы была видна только нижняя часть предмета отряда. Считается, что этот предмет хранит лидер этого отряда.

**Внимание:** если не осталось карт отрядов или карт предметов отрядов, перемешайте сброшенные карты текущего уровня подземелья, чтобы сформировать новую колоду. Если в сбросе нет карт отрядов или карт предметов отрядов, возьмите карту отряда или предмета отряда следующего уровня подземелья (если это возможно).

Уберите жетон с поля после появления врагов.

При розыгрыше появления отряда, если раскрыта карта отряда, который уже есть в подземелье, другой враг такого типа не появляется. Вместо этого замените текущую карту отряда на её новую версию более высокого уровня и выполните этим отрядом 1 действие (см. раздел «Активация отряда» на с. 23). При этом не заменяйте и не убирайте ранения, предметы, состояния или жетоны сокровищ, которые на данный момент есть у этого отряда.

**Внимание:** в редких случаях, когда раскрыта карта врага более низкого уровня, чем тот, что уже находится в подземелье, не заменяйте карту, а просто сбросьте её и выполните действие этим врагом.

**Разместить сокровища:** за каждый жетон в открытом зале возьмите 1 жетон из мешка сокровищ и поместите его в эту зону. После этого сбросьте жетоны. Герои могут подбирать жетоны сокровищ, взаимодействуя с ними (см. с. 18).

Если у героя остались очки движения, он может потратить их после открытия зала.



Гета начинает свою активацию в зоне с жетоном закрытой двери. Она решает совершить действие движения и тратит первое ОД на открытие двери. Поскольку дверь в этот зал открывается впервые, совершается открытие зала.

Гета берёт карту двери и применяет эффект события, указанного на карте, — «Сокровищница с ловушкой». Гета получает 2 ранения и размещает 1 дополнительный жетон сокровища.



### СОКРОВИЩНИЦА С ЛОВУШКОЙ

Активный герой получает 2 ранения.

Поместите во все зоны с в этом зале 1 дополнительный жетон сокровища.





Гета должна разыграть появление отряда в зоне с жетоном. Так как уровень подземелья равен 3, она раскрывает карту из колоды отрядов уровней 3-4 — выпадает отряд нежити. В игре участвуют 3 героя, поэтому отряд будет состоять из 1 лидера и 3 приспешников.

Затем Гета берёт по одному жетону из мешка сокровищ за каждый жетон в зоне: таким образом она получает 3 жетона сокровищ (1 за каждый плюс 1 за эффект карты двери). Ей попадают 2 жетона обычных сокровищ и 1 жетон редкого сокровища. Жетоны сокровищ помещаются в зону с жетонами, после чего жетоны сбрасываются.



Гета также берёт из мешка 1 жетон сокровища и кладёт его на карту отряда, а затем берёт карту предмета отряда из колоды уровней 3-4 и подкладывает её под карту отряда нежити.

У Геты осталось ещё 1 ОД, которое она использует, чтобы перейти в соседнюю зону — в зал.

### ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С ОБЪЕКТОМ

Во многих зонах есть объекты, с которыми герои могут взаимодействовать. Например, открыть сундук, попить из источника или подобрать предметы. Герой может взаимодействовать с 1 объектом в своей зоне за каждое потраченное ОД при условии, что в этой зоне нет врагов.

Если герой взаимодействует с жетоном сокровищ, он подбирает сокровище: берёт 1 карту из колоды предметов, которая соответствует жетону сокровища (обычная, редкая или эпическая), а жетон сокровища возвращает в мешок сокровищ.

Когда герой подбирает предмет, он может немедленно экипироваться этим предметом: поместить его в соответствующую ячейку на своей панели героя (см. «Обмен и экипировка» на с. 22). Предметы, которые не находятся в ячейках вещей на панели, неактивны и считаются находящимися в инвентаре героя. Герой хранит инвентарь рядом со своей панелью.

Когда герой подбирает предметы, он может отдать любые из них другим героям, которые находятся в той же зоне. Этими предметами можно немедленно экипироваться (но экипироваться другими предметами в этот момент нельзя).



Гета берёт 1 карту из колоды обычных предметов и получает серебряное кольцо — очень полезный предмет! Она немедленно надевает его.



Затем она возвращает жетон сокровища в мешок. У Геты остаётся 1 ОД, и она может продолжить действие движения.



## АТАКА

В подземелье обитают всевозможные монстры, и все они стремятся уничтожить героев. С монстрами нельзя договориться. Их нужно убивать!

Герой, совершающий атаку, является **атакующим**, а его цель — **защищаемся**. В контексте игровых эффектов считается, что и атакующий, и защищаемый находятся **в бою**.

Для совершения атаки герою необходимы оружие и цель. С помощью каждого оружия можно совершить атаку минимум одного типа.

В игре три типа атак.

- **Ближняя** . Атакующий и защищаемый должны находиться в одной зоне (предел дальности ближней атаки равен 0).
- **Магическая** . Атакующий может находиться в одной зоне с защищаемым или на расстоянии 1 зоны от него (предел дальности магической атаки равен 0-1). Если атакующий находится на расстоянии 1 зоны, то защищаемый должен находиться в прямой видимости (см. далее).
- **Дальняя** . Атакующий должен находиться на расстоянии хотя бы 1 зоны от защищаемого, и защищаемый должен находиться в прямой видимости. Дальняя атака не может быть совершена по целям, находящимся в той же зоне, что и атакующий.

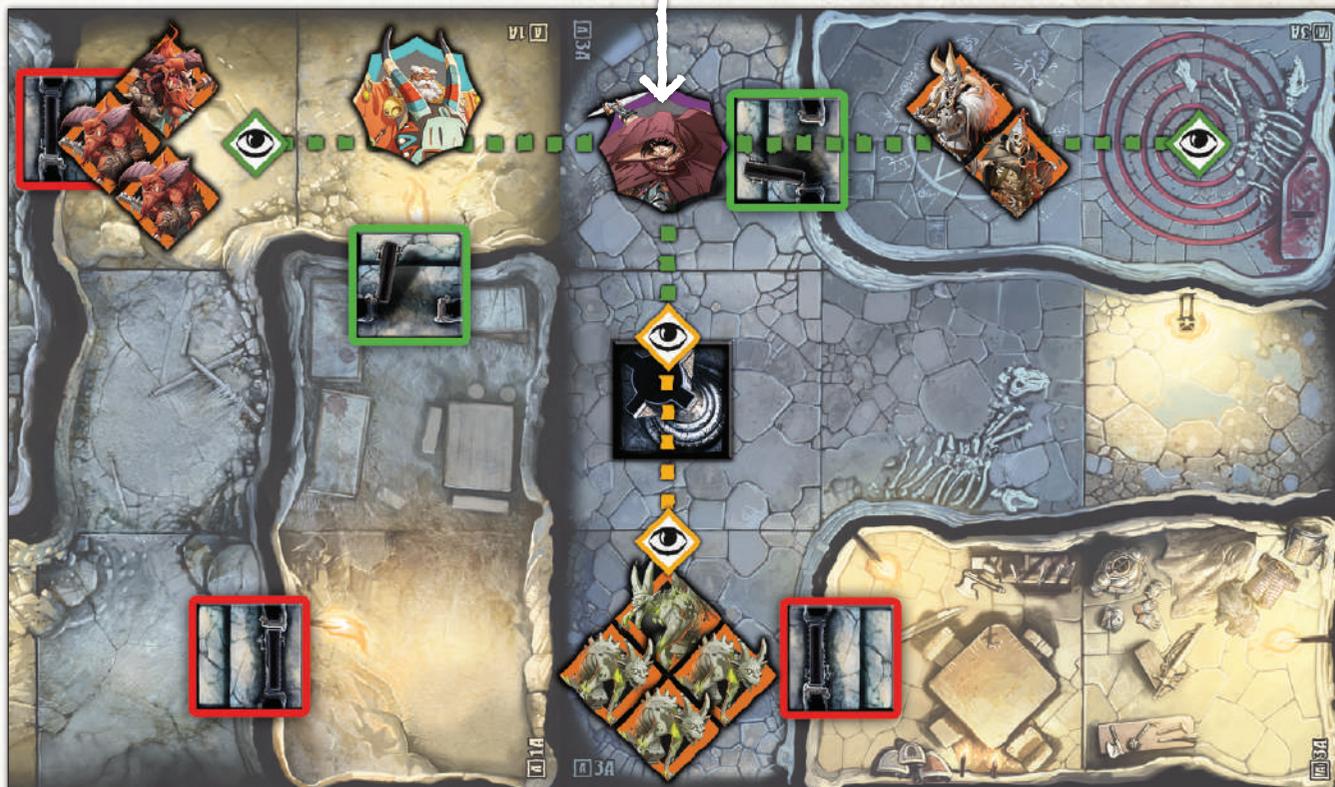
Как и передвижение, атаки совершаются по горизонтали или по вертикали. Герои и враги никогда не атакуют по диагонали.

### ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ

Наличие или отсутствие прямой видимости определяет, может ли атакующий видеть цель. Цель атаки должна находиться в прямой видимости атакующего. Атакующий видит защищаемого, если между ними по прямой линии нет стен или закрытых дверей. Другие герои и враги не блокируют прямую видимость.



*Фейдра использует оружие для дальней атаки и видит все зоны, отмеченные пунктирной линией. Поэтому она может атаковать либо отряд адских бесов, либо отряд скелетов. Если она решит атаковать гаргулий, то колонна будет мешать её атаке, но не блокирует её полностью (см. «Колонна» на с. 29).*



## НАБОР КУБИКОВ

Чтобы создать набор кубиков, выполните следующие шаги.

1. Возьмите указанное на оружии атакующего количество кубиков нужного типа и добавьте их в набор. Обратите внимание, что у некоторых видов оружия есть несколько типов атаки (например, дальняя и ближняя), поэтому возьмите кубики только для нужного типа атаки. Если атакующий — это герой, который использует два вида оружия с одинаковым типом атаки, их кубики складываются.
2. Если атакующий — это герой в тёмной зоне, добавьте в набор кубик сумрака.
3. Возьмите все кубики защиты защищающегося и добавьте их в набор.
4. Если в бою участвует отряд, добавьте 1 кубик врага за каждого приспешника в отряде.
5. Возьмите все применимые бонусные кубики и добавьте их в набор. Некоторые навыки, способности или предметы в определённых ситуациях могут добавлять кубики атаки.



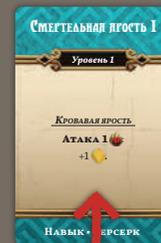
1. Гета атакует отряд скелетов (с лидером и 2 приспешниками) огромным чудовищным мечом. Она не в сумраке, поэтому не может использовать кубик сумрака. В соответствии с символами на её оружии Гета добавляет в набор 1 жёлтый и 1 оранжевый кубики атаки.

Такие бонусные кубики можно добавить в набор либо сразу, либо при розыгрыше атаки, поэтому разумной стратегией будет оставить некоторые бонусы на потом.

**Важно:** в броске могут использоваться не более 3 кубиков атаки каждого цвета, 5 синих кубиков защиты, 1 кубика сумрака и 6 кубиков врагов. Если вы должны бросить кубики сверх установленного лимита, лишние кубики игнорируются.



2. Скелеты защищаются 1 синим и 2 чёрными кубиками (по одному за каждого приспешника).



3. Гета также решает использовать навык «Смертельная ярость» и тратит 1 жетон ярости, чтобы добавить 1 жёлтый кубик в набор.



4. Итоговый набор кубиков выглядит так.

После того как атакующий герой определил, что он видит цель и она находится в пределах дальности, настает время создать набор кубиков (см. врезку выше) и разыграть атаку.

### РОЗЫГРЫШ АТАКИ

После того как набор кубиков был создан, разыгрывается атака. Для этого вы должны выполнить по порядку три следующих шага.

1. **Бросьте все кубики из набора кубиков:** возьмите все кубики атаки атакующего, кубики защиты защищающегося, необходимое количество кубиков врагов и совершите бросок. Не забудьте добавить кубик сумрака, если атакующий герой находится в сумраке.
2. **Примените способности и эффекты:** многие способности и эффекты могут применяться во время боя (это указано в их описании). При применении способностей и эффектов игрок, бросивший кубики, должен разыграть все результаты, выпавшие на кубиках, но может выбрать порядок, в котором он будет их разыгрывать. После того как игрок решил применить эффект, выпавший на кубике (например, , ,  и ) он больше не может перебросить этот кубик, а также не может изменить выпавший на этом кубике результат.
3. **Суммируйте символы  и вычтите символы **: после применения всех способностей и эффектов сложите все выпавшие символы . Затем за каждый  вычтите 1 . Каждый оставшийся  наносит цели ранения в дополнение к ранениям, полученным от других способностей и эффектов. Поместите рядом с фигуркой 1 жетон здоровья за каждое полученное ей ранение.

**Важно:** герои всегда получают ранения от , даже если защищающийся враг не находится в пределах дальности атаки.

После выполнения этих шагов, если количество ранений врага равно его значению здоровья, он убит и убирается из подземелья. За каждую убитую фигурку врага атакующий герой получает 1 опыт. Если убитая фигурка является лидером отряда или бродячим монстром, **все герои** получают дополнительный опыт: по 2 опыта за лидера отряда и по 4 — за бродячего монстра.

При атаке на отряд все фигурки одного отряда считаются 1 защищаемся. Если количество ранений, нанесённых в результате атаки, превышает значение здоровья 1 отряда, убейте 1 фигурку, а затем продолжите добавлять ранения следующей фигурке этого отряда и так далее, пока не будут распределены все ранения. Приспешники всегда защищают своего лидера: лидер отряда может получить ранения только после того, как все приспешники в его отряде будут убиты, даже если это происходит во время одной и той же атаки.

Когда убит лидер отряда или бродячий монстр, герой, нанёсший смертельный удар, проверяет жетоны сокровищ на карте убитого врага и берёт за каждый жетон карту предмета из соответствующей колоды сокровищ (обычная, редкая или эпическая). Если убит бродячий монстр, герой также берёт карты предметов, соответствующие символам фиксированных наград, указанных на его карте. Герой, взявший карты, возвращает все жетоны сокровищ в мешок сокровищ. Если был убит лидер отряда, герой также получает предмет, который был у лидера. Сбросьте карты врагов в отдельные стопки сброса для отрядов и бродячих монстров. После розыгрыша атаки действие «Атака» заканчивается, независимо от того, убит враг или нет.



**ВНИМАНИЕ:** если фигурка врага была убита в результате применения способности или эффекта, не являющихся атакой, опыт за убийство получает герой, применивший способность или эффект. Если никто из героев не применял этот эффект, игроки могут выбрать героя, который получит опыт.

**Важно:** для получения предметов и наград герою необязательно находиться в той же зоне, что и враг. Как и при подборании предметов, герой, только что получивший предмет, может немедленно экипироваться им или отдать союзнику, находящемуся в той же зоне.



Гета атакует отряд гаргулий. На кубиках выпадает результат, показанный выше.

У неё нет способностей, которые могли бы добавить кубики к этой атаке. Гета решает начать применение результатов броска с эффекта на кубике врага, который наносит ей 1 ранение и позволяет получить 1 ярость (см. «Берсерк» на с. 32).



Гета решает потратить ярость, чтобы применить эффект стойки «Кровавая ярость», которая позволяет ей перебросить кубик. Гета не может перебросить кубики врагов с уже применённым эффектом поэтому она решает перебросить синий кубик с эффектом , но, к сожалению, снова выпадает .

Затем Гета решает применить и получает 1 ману. Теперь она должна применить оставшийся эффект что в случае с гаргульями добавляет к броску. Теперь, когда все способности и эффекты применены, она подсчитывает все и : выпало 6 и 2 — она нанесла гаргульям 4 ранения, и атака завершена.



## ОБМЕН И ЭКИПИРОВКА

Потратив 1 действие, герой может активировать свою зону для действия обмена. Все герои, находящиеся в этой зоне, могут свободно обмениваться предметами и экипироваться ими. Все предметы, которые герой не поместил в ячейки на своей панели, считаются находящимися в инвентаре героя и помещаются рядом с его панелью. Если герои, находящиеся в одной зоне, просто хотят переместить предметы из своего инвентара в ячейки вещей, не совершая обмен, 1 герой в этой зоне всё равно должен потратить 1 действие.

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Герой может потратить действие на восстановление. Если герой решает это сделать, он может получить 2 или меньше здоровья или маны в любом сочетании (либо 2 здоровья, либо 2 маны, либо по 1 каждого) или снять с себя такое же количество жетонов огня.



## КОМПЛЕКТЫ ПРЕДМЕТОВ

Предметы, на картах которых есть слово «комплект», являются частями магического комплекта снаряжения. Все части комплекта имеют общее название, например «Губитель сумрака». Каждым предметом из комплекта можно экипироваться по отдельности, как и любым другим предметом, но истинная сила комплекта проявляется при одновременном использовании нескольких предметов. В каждом комплекте есть 1 предмет, который является уникальным для каждого класса, в то время как остальные предметы комплекта — это карты предметов, которые могут использовать герои любых классов. Если у героя в ячейках вещей есть хотя бы 2 предмета из одного комплекта, он получает соответствующую карту способностей комплекта для своего класса и может использовать малую способность этой карты. Если у героя в ячейках вещей 4 или больше предметов из комплекта, он получает доступ к большой способности, указанной на карте способностей комплекта. Если герой в любой момент решает снять часть комплекта, оставив в ячейках вещей меньше предметов, чем требуется, он теряет доступ к соответствующей способности комплекта. В базовой игре «Кромешная Тьма: Преисподняя» один комплект предметов: «Губитель сумрака».

**Внимание:** если герой взял предмет из комплекта, предназначенный для класса, который не находится в игре, он должен сбросить эту карту и взять другую карту того же ранга.

## ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые навыки, способности и предметы позволяют героям совершать дополнительные действия. Если на любом компоненте указано **ДЕЙСТВИЕ**, это означает, что герой может потратить 1 действие, чтобы применить указанный эффект.



*Пример:* в свой ход Матрин тратит 1 свое действие из трёх, чтобы применить способность, указанную на его карте героя, и получает 3 маны. Матрин может также выполнить действие, указанное на его карте «Серебряное кольцо», чтобы восстановить 3 здоровья.



## РАСХОДУЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Карты с серым фоном и символом  — это расходные предметы, такие как зелья. Их не нужно помещать в ячейки вещей — они располагаются рядом с панелью героя. Расходуемые предметы можно использовать в любой момент до или после совершения действия (даже во время фазы врагов). Некоторые расходные предметы могут добавлять кубики во время боя (такие предметы можно использовать только во время боя). Сразу после использования расходный предмет сбрасывается.

Герой в любой момент может переместить в инвентарь предмет из любой ячейки своей панели.

## ◆ 2. ФАЗА ВРАГОВ

Каждый отряд и бродячий монстр в подземелье активируется отдельно. Порядок активации врагов выбирают игроки.

Обратите внимание, что отряды и бродячие монстры действуют по-разному, эти особенности описаны далее в отдельных разделах.



### АКТИВАЦИЯ ОТРЯДА

Каждый раз, когда отряд активируется, он совершает 2 действия. Во время каждого действия отряд атакует одну цель в пределах дальности, если это возможно. Если атака невозможна, отряд передвигается.

### ОТРЯД АТАКУЕТ

Отряды стараются атаковать героев и совершают это действие при любой возможности. Отряд выбирает в качестве цели ближайшего героя в пределах дальности (и в прямой видимости, если отряд совершает дальнюю или магическую атаку). Если отряду доступно несколько целей, находящихся на одинаковом расстоянии, игроки выбирают, кто будет защищающимся героем.

У отрядов есть оружие, указанное на карте предмета отряда, которая подложена под карту отряда. Это оружие определяет тип атаки (ближняя, дальняя или магическая), а также тип и количество используемых кубиков. Многие предметы отрядов позволяют совершать более одного типа атаки (например, ближнюю и дальнюю атаку), и отряд всегда использует наиболее эффективный вариант с учётом расстояния до цели. Для совершения ближней атаки отряд должен находиться в одной зоне с атакуемым героем. Для совершения магической атаки отряд должен находиться либо в одной зоне с атакуемым героем, либо находиться в соседней с ним зоне, но видеть атакуемого героя. Для совершения дальней атаки отряд должен видеть героя и не находиться с ним в одной зоне.

**ВНИМАНИЕ:** если любой игровой эффект удаляет предмет у лидера отряда, то считается, что отряд может совершать ближнюю атаку (которая добавляет к броску только кубики врага), причём за лидера к атаке добавляется 1 если это возможно.

Все фигурки в отряде атакуют как группа. Атака разыгрывается так же, как и атака героя, но со следующими изменениями.

- Герой теперь является защищающимся, а отряд — атакующим.
- Враги не получают .
- Враги не бросают кубик сумрака.
- Герои сбрасывают 1 жетон здоровья за каждое полученное ранение (в отличие от врагов, которые накапливают жетоны здоровья по мере получения ранений).



Возьмите кубики атаки отряда: 1 жёлтый и 1 оранжевый плюс 2 кубика врагов (по 1 за каждого приспешника). Враги не бросают кубик сумрака, хотя и находятся в тёмной зоне.



Добавьте в набор 1 синий кубик, который даёт доспех Геты, и сделайте бросок.



Гета решает начать применение результатов броска с эффекта , который наносит ей 1 ранение и позволяет получить 1 ярость (см. «Берсерк» на с. 32).

Никто не получает выпавшую , так как атакующим был отряд. Теперь Гета должна применить 2 . Способность нежити вынуждает отряд получить 2 ранения и бросить 2 дополнительных жёлтых кубика атаки за каждый символ . У приспешника нежити уже было 1 ранение, и он погибает, получив ещё 4 ранения. Четыре дополнительных жёлтых кубика превышают ограничение по жёлтым кубикам атаки, поэтому бросаются только 2 дополнительных кубика, на которых выпадает пустая грань и 1 . Теперь Гета должна подсчитать символы и . В результате броска выпало 4 и 2 — Гета получает 2 ранения.





## ОТРЯД ПЕРЕДВИГАЕТСЯ

Отряды передвигаются только в том случае, если не могут атаковать. Они не получают очков движения и могут передвинуться только в 1 соседнюю зону за 1 действие. Когда отряд передвигается, он выбирает кратчайший маршрут, чтобы добраться до героя. Если на одинаковом расстоянии от отряда находятся несколько героев, игроки выбирают, к какому герою передвигается отряд. Отряды не могут открывать двери или взаимодействовать с предметами, а также не вызывают срабатывание ловушек.



## АКТИВАЦИЯ БРОДЯЧЕГО МОНСТРА



Бродячие монстры — это сильные враги с уникальными способностями, которые обычно появляются в фазе тьмы (см. с. 26), но также могут появляться в результате розыгрыша событий на картах дверей и по правилам приключения. При активации бродячего монстра применяются эффекты, указанные на его карте.

• Сначала проверьте, выполняется ли первое условие, указанное на карте. Если оно выполняется, примените его эффект, а затем активация бродячего монстра закончена.

• Иначе проверьте, выполняется ли второе условие. Если оно выполняется, примените его эффект, а затем активация бродячего монстра закончена.

Если оба условия не выполняются, бродячий монстр активируется как обычный отряд, получая 2 действия.

Атака бродячих монстров разыгрывается так же, как и атака отрядов, за исключением того, что бродячие монстры не используют карты предметов отрядов: кубики атаки и кубики врагов указаны на их картах.

После того как все враги активировались, фаза врагов завершается.

## ОГЛУШЕНИЕ

Если у героя из-за полученных ранений не осталось жетонов здоровья, он считается оглушённым. Положите его фигурку набор и сбросьте с него все жетоны состояний. В начале каждого раунда, если хотя бы один герой оглушён, игроки должны потратить жетон искры жизни, перевернув его на серую сторону, чтобы поднять оглушённого героя (это не требует затрат действия). Герой поднимается со значением здоровья 3 и тем количеством маны, которое у него было, и продолжает приключение по обычным правилам. Однако если героям нужно потратить жетон искры жизни, но все жетоны уже перевернуты на серую сторону, приключение немедленно заканчивается поражением.

**ВНИМАНИЕ:** если герой во время розыгрыша собственной атаки получает ранения, которые его оглушают, атака всё равно разыгрывается до конца, прежде чем герой окажется оглушён.

Оглушённый герой не может выполнять никаких действий и быть целью вражеских атак или способностей до тех пор, пока его не поднимут в следующем раунде. Однако оглушённый герой получает опыт за убийство лидеров отрядов и бродячих монстров, а также за выполнение задач приключения. Кроме того, во время фазы развития оглушённый герой может повысить уровень по обычным правилам. Его значение здоровья после повышения уровня не меняется: после того как был потрачен жетон искры жизни, герой всегда поднимается со здоровьем 3. Если все герои в подземелье оглушены, враги не активируются. Как только жетон искры жизни был потрачен, любой герой до конца партии может применять его эффект — **Бой:**  Этот эффект является накопительным.



## 3. ФАЗА РАЗВИТИЯ

Во время фазы развития герои **должны** потратить накопленный опыт, чтобы повысить свой уровень настолько, насколько это возможно. Для получения каждого следующего уровня требуется больше опыта, как показано на жетоне уровня.



**Важно:** повышение уровня является обязательным. Если герой может повысить уровень, он должен это сделать.

- Для повышения с уровня 1 до уровня 2 необходимо потратить 5 опыта.
- Для повышения с уровня 2 до уровня 3 необходимо потратить 10 опыта.
- Для повышения с уровня 3 до уровня 4 необходимо потратить 12 опыта.
- Для повышения с уровня 4 до уровня 5 необходимо потратить 18 опыта.

Когда ваш герой повышает уровень, выполните следующие шаги по порядку:

1. Уменьшите общее количество накопленного опыта на значение, необходимое для повышения уровня (см. выше).
2. Переместите указатель уровня на панели героя на следующее деление.
3. Увеличьте максимальное значение маны и/или здоровья: новое максимальное значение маны и здоровья героя равно сумме его начального максимального значения со значением, указанным на новом уровне. Если максимальное значение маны и/или здоровья героя увеличилось, он получает столько жетонов маны и/или здоровья, на сколько оно увеличилось. Таким образом, новые максимальные значения здоровья и маны равны стартовым плюс значения **текущего** уровня.
4. Добавьте в мешок сокровищ жетон сокровища того типа, который указан на жетоне уровней, — из тех, что были отложены рядом с панелью героя во время подготовки к игре.
5. Получите новый навык.

### ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКА

Каждый раз, когда герой повышает уровень, он выбирает новый навык из тех, что доступны для его класса. Требуемый уровень нового навыка не должен превышать новый уровень героя.



Многие навыки являются ранговыми, то есть их сила может увеличиваться по мере повышения уровня героя. Ранговые навыки обозначаются римскими цифрами, например «Сумрачная форма I» и «Сумрачная форма II» у плута. Ранговые навыки должны приобретаться по порядку, и каждый навык более высокого ранга заменяет навык предыдущего ранга (таким образом, герой не может одновременно обладать одним и тем же навыком с разными рангами).

Во время фазы развития у Фейдры 17 опыта — этого достаточно, чтобы повысить её уровень с 3 до 4. Она тратит необходимые 12 опыта и уменьшает свой опыт до 5.



Она переставляет указатель уровня с деления 3 на деление 4.

Уровень 4 увеличивает её максимальное значение здоровья на 1 (с +1 макс. до +2 макс.), и Фейдра немедленно получает 1 жетон здоровья из запаса. Она берёт жетон эпического сокровища из числа жетонов, лежащих рядом с её панелью, и кладёт его в мешок сокровищ.



Наконец, она получает навык и решает развить свой навык «Сумрачная форма I» до «Сумрачная форма II».



## ◆ 4. ФАЗА ТЬМЫ

С каждым раундом угроза внутри подземелья возрастает. Если герои не выполнят задачи приключения, то их одолеют силы зла.



В каждой фазе тьмы маркер продвигается по шкале тьмы на 1 ячейку. Когда маркер достигает отметки , разыграйте появление отряда (см. с. 17) в каждой зоне, где **есть любой портал**. Когда маркер тьмы достигает отметки , разыграйте появление бродячего монстра **в зоне портала бродячих монстров**. Когда маркер тьмы достигает отметки  или , добавьте в мешок сокровищ 1 жетон сокровища соответствующего типа.

Когда маркер тьмы продвинется дальше 9-й ячейки, переверните шкалу тьмы на обратную сторону и поместите маркер тьмы на первую ячейку. Шкала тьмы остаётся на этой стороне до конца игры. Когда маркер продвинется дальше 4-й ячейки на обратной стороне, поместите маркер тьмы на первую ячейку той же стороны шкалы.

### ПОЯВЛЕНИЕ БРОДЯЧИХ МОНСТРОВ

- Раскройте карту бродячего монстра в соответствии с уровнем подземелья (см. ниже).
- Возьмите столько жетонов сокровищ из мешка, сколько указано на карте бродячего монстра, и положите их на карту (не берите жетоны за фиксированные награды).
- Затем поместите соответствующего врага в зону портала бродячих монстров.
- Как и в случае с отрядами, если необходимо разыграть появление бродячего монстра, но в колоде не осталось карт, перемажьте сброшенные карты текущего уровня подземелья, чтобы сформировать новую колоду. Если нет сброшенных карт бродячих монстров, раскройте карту на 1 уровень подземелья

выше (если это возможно). Если раскрыта карта бродячего монстра, относящаяся к врагу, который уже есть в подземелье, другой враг такого типа не появляется. Вместо этого замените текущую карту бродячего монстра на её новую версию более высокого уровня и выполните этим монстром 1 действие (см. раздел «Активация бродячего монстра» на с. 24). При этом не заменяйте и не убирайте ранения, предметы, состояния или жетоны сокровищ, которые на данный момент есть у этого бродячего монстра.

Когда фаза тьмы заканчивается, все герои переворачивают свои жетоны активации голубой стороной вверх.



## ◆ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ◆

### ◆ СУМРАК И СВЕТ

Любая фигурка, которая стоит в тёмной зоне, считается находящейся в сумраке. Некоторые навыки и способности могут быть использованы только в сумраке. Кроме того, нахождение в сумраке даёт преимущество героям.

Светоносные — это искатели приключений, специально обученные сражаться во тьме. Когда вы атакуете в сумраке, добавьте кубик сумрака в набор кубиков. На кубике сумрака могут выпасть  и , но главное: кубик сумрака активирует сумрачную способность героя каждый раз, когда на нём выпадает .

Любая фигурка, находящаяся в светлой зоне, считается находящейся на свету. Некоторые навыки и способности могут быть использованы только на свету.

### ◆ УРОВЕНЬ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Уровень подземелья влияет на тип врагов и предметов, которые появляются во время приключения. Уровень подземелья равен самому высокому уровню среди всех героев. Например, если у трёх героев уровень 2, а у четвертого — уровень 3, то уровень подземелья будет равен 3.

## ◆ ВОЖАКИ



Вожак — уникальные враги, встречающиеся в некоторых приключениях (их убийство обычно является условием победы). В описании приключения указано, в какой зал помещается вожак во время подготовки к игре, — это зал вожака. Вожак не передвигается, не активируется и не применяет никакие эффекты до тех пор, пока не начнётся бой с вожаком: это случится при выполнении определённых условий приключения.

Когда начинается бой с вожаком, выполните следующие шаги.

- Все герои перемещаются в зал вожака, в зоны, указанные в описании приключения. Если указано более одной зоны, то игроки сами выбирают, куда переместиться.
- Герои восстанавливают здоровье и ману до максимальных значений. С героев снимаются все жетоны огня и холода.
- Герои разыгрывают фазу развития.
- Уберите все фрагменты игрового поля, не являющиеся частью зала вожака, включая все размещённые на них компоненты.
- Уберите шкалу тьмы и поместите рядом с подземельем планшет вожака с маркером тьмы на крайней левой ячейке шкалы вожака.
- Начните новую фазу героев.

Бои с вожаками проходят по особым правилам. Вожак меняет порядок розыгрыша фазы врагов. Вместо того чтобы действовать после фазы героев, вожак начинает фазу врагов **после хода каждого героя**. За каждое действие вожака бросьте его кубики активации и примените особую способность, указанную на планшете вожака, которая соответствует **точному количеству** выпавших символов (игнорируйте для этого броска). Вожак применяет только одну особую способность при каждом действии.

Во время фазы тьмы продвигайте маркер по шкале вожака на 1 ячейку. Как только маркер достигает ячейки с эффектом, этот эффект становится активным. Если маркер не может продвинуться по шкале вожака дальше, не продвигайте его в фазе тьмы.



**ВНИМАНИЕ:** в некоторых приключениях появляются враги, связанные с целями этих приключений. Когда вы разыгрываете появление подобного врага и раскрыта карта врага, который уже находится в подземелье, замените текущую карту врага на её новую версию более высокого уровня и выполните этим врагом 1 действие по обычным правилам. Однако после того как эта карта будет разыграна, раскройте новую карту для розыгрыша появления врагов. Повторяйте этот процесс столько раз, сколько потребуется, пока не появится новый враг. В редких случаях, когда больше не осталось врагов, которые могут появиться на игровом поле, партия немедленно заканчивается поражением.



## ◆ ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Герои, враги, предметы и навыки могут обладать особыми способностями. У этих способностей общее оформление:

[Тип/Момент срабатывания/Стоимость/Требование]:  
[Эффект]

У некоторых способностей есть условие, влияющее на момент срабатывания, у других — нет. У большинства способностей есть стоимость или требование, например  или определённые результаты кубиков. Ниже приведены наиболее распространённые варианты моментов срабатывания, стоимости, требований и эффектов.

**Важно:** если в условиях не указано иное, способности могут быть использованы в любой момент хода героя до или после выполнения действия.

### МОМЕНТ СРАБАТЫВАНИЯ

- **Атака:** способность может применить только атакующий 1 раз за бой.
- **(Тип) атака:** способность может применить только атакующий 1 раз за бой при совершении атаки указанного типа.
- **Защита:** способность может применить только защищающийся 1 раз за бой.
- **Бой:** способность может применить атакующий или защищающийся 1 раз за бой.
- **Движение:** способность можно применить 1 раз за действие движения.
- **Любой момент:** способность можно применить, даже если сейчас не ход героя, до или после выполнения действия.

### СТОИМОСТЬ ИЛИ ТРЕБОВАНИЕ

- **Действие:** герой должен потратить 1 своё действие, чтобы применить способность.
- **Сумрак:** способность можно применить только тогда, когда герой или враг находится в сумраке.
- **Свет:** способность можно применить только тогда, когда герой или враг находится на свету.
- **X **: герой должен сбросить X жетонов маны, чтобы применить способность.
- **(Получите X ранений):** герой должен получить X ранений, чтобы применить эту способность. Для применения этой способности у героя должно быть хотя бы X здоровья.
- **(Раненый X):** чтобы применить эту способность, герой должен на текущий момент иметь не менее X ранений.
- **(Два оружия):** эту способность можно применить только тогда, когда герой использует 2 оружия для атаки.
- **X **: чтобы применить боевую способность, на кубиках врага должно выпасть X .

**Важно:** в отличие от способностей героев, боевые способности  могут сработать несколько раз за один бросок.

## ОГРАНИЧЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Игроки ограничены компонентами, находящимися в этой коробке. Если не хватает жетонов (или других компонентов), не добавляйте вместо них ничего на замену. Здоровье и мана не ограничены, поэтому при необходимости игроки могут использовать удобную замену.

## ЭФФЕКТЫ

- **+X **: добавляет X  к результату броска атаки героя или врага.
- **+X **: добавляет X  к результату броска защиты героя или врага.
- **+X **: герой получает X  жетонов, но не выше его максимального значения.
- **+X   **: добавляет X кубиков указанного типа в набор кубиков.
- **+X **: помещает X  жетонов рядом с фигуркой цели.
- **+X **: помещает X  жетонов рядом с фигуркой цели.
- **X **: позволяет перебросить X кубиков. Каждый переброс совершается отдельно, при этом можно перебрасывать один и тот же кубик несколько раз. Перебрасывать можно любые кубики из текущего набора, даже те, что добавлены врагами.
- **X **: позволяет перебросить X кубиков врага. Каждый переброс совершается отдельно, при этом можно перебрасывать один и тот же кубик несколько раз.
- **+X ОД:** герой получает дополнительные очки движения при выполнении действия движения.
- **-X **: удаляет X  из результата броска защиты героя или врага.
- **Игнорируйте X:** после совершения броска игнорируйте X соответствующих кубиков или результатов на кубиках.
- **Исцеление X:** враг или герой восстанавливает столько здоровья, сколько указано. Когда этот эффект применяет герой, он может вместо этого исцелить другого героя в этой же зоне (эффект применяется полностью). При исцелении герой может вместо того, чтобы убирать ранения, убирать по 1 жетону  за каждое исцеляемое ранение. Когда этот эффект применяет отряд, он не может вернуть убитых приспешников.
- **(∞):** позволяет применять способность более одного раза в течение одного и того же действия.
- **(1 раз за раунд) / (1 раз за бой):** способность можно применить только один раз в каждом раунде/бою соответственно.

## ◆ ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ

В результате применения некоторых способностей и после некоторых атак герой или враг, который был их целью, получает жетоны состояний.



**Огонь:** сразу же после активации героя или врага, если у него есть 1 или более жетонов , уберите 1 жетон и бросьте 1 . За каждый результат  герой или враг получает 1 ранение. Повторяйте до тех пор, пока у героя или врага не закончатся жетоны . Герой или враг получает все ранения от нескольких  одновременно. Если фигурка врага убита с помощью огня, игроки могут выбрать 1 героя, который получит за это опыт и другие награды.



**Холод:** если герой или отряд должен совершить действие и у него есть хотя бы 1 жетон , вместо этого уберите с этого героя или отряда 1 жетон . Если бродячий монстр должен активироваться, но у него 2 или более жетонов , вместо этого уберите с него 2 жетона  и он пропускает всю свою активацию. Если бродячий монстр активируется и у него только 1 жетон , уберите этот жетон без какого-либо эффекта. Вожаки получают жетоны , но, когда они активируются, они убирают все жетоны  без какого-либо эффекта.

## ◆ ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ И ЗОНЫ

Во время приключения в зонах могут размещаться особые жетоны — с ними можно взаимодействовать, либо они могут срабатывать в определённые моменты.



### ЛОВУШКА С КОЛЬЯМИ

Если не указано иное, ловушки с кольями всегда кладутся лицевой стороной вниз (синей стороной вверх). Когда герой передвигается в зону с таким жетоном, он немедленно переворачивает жетон и получает указанное на нём количество ранений. Если жетон пустой, герой не получает ранений. Уберите жетон после того, как он будет раскрыт.



### КАПКАН

Если не указано иное, капканы всегда кладутся лицевой стороной вниз (синей стороной вверх). Когда герой передвигается в зону с таким жетоном, он немедленно переворачивает жетон. Если на жетоне указано «Потеряйте 1 действие», то герой немедленно завершает своё текущее действие движения и теряет 1 действие в этом ходу. Если жетон пустой, ничего не происходит. Уберите жетон после того, как он будет раскрыт.



### КОЛОННА

Колонны не блокируют прямую видимость, но мешают дальней и магической атакам. Когда атака совершается из другой зоны, но проходит через зону с жетоном колонны или нацелена в зону с таким жетоном, то атакующий бросает на 1 меньше (если в наборе кубиков атаки нет 6, то жетон колонны не влияет на атаку).



### ИСТОЧНИК

Жетоны источников всегда кладутся лицевой стороной вниз (так чтобы не было видно эффект жетона). Герои могут взаимодействовать с жетоном источника (потратив 1 ОД по обычным правилам), чтобы перевернуть жетон и немедленно исцелить указанное количество ранений или снять с себя такое же количество жетонов огня. Уберите жетон после того, как он будет раскрыт.



### СУНДУКИ

Жетоны сундуков кладутся лицевой стороной вниз (на лицевой стороне указаны сокровища).

Герой может взаимодействовать с **жетоном обычного сундука** (потратив 1 ОД по обычным правилам), чтобы перевернуть жетон и получить 2 предмета той же редкости, что указано. Уберите жетон после того, как он будет раскрыт.



Герой может взаимодействовать с **жетоном большого сундука** (потратив 1 ОД по обычным правилам), чтобы перевернуть жетон и получить 3 предмета той же редкости, что указано. Уберите жетон после того, как он будет раскрыт.



### КУЗНЯ

Герой может взаимодействовать с жетоном кузни (потратив 1 ОД по обычным правилам), чтобы создать один предмет в кузне: герой может сбросить 3 карты предметов, чтобы взять 1 карту предмета на 1 ранг выше, чем у сброшенной карты с самым низким рангом (обычные > редкие > эпические). Например, если герой сбрасывает 1 эпическую и 2 редкие карты, то он берет эпическую карту. При использовании кузни начальные предметы и расходимые предметы считаются обычными предметами. Герои могут тратить несколько очков движения за 1 действие, чтобы создавать предметы несколько раз.



### МОСТЫ

Мосты — это жетоны, выполняющие функцию дополнительной зоны. Мосты помещаются рядом с одной из зон фрагмента игрового поля, как показано в описании подготовки каждого приключения. Мосты являются тёмными зонами и считаются отдельным фрагментом в контексте всех игровых эффектов.

### БЕЗДНА

На некоторых зонах нет земли: это зоны бездны. Зоны бездны непроходимы — ни герои, ни враги не могут войти в зону бездны.



## ◆ ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

При игре в одиночку игрок должен выбрать только одного героя, но все остальные правила (например, определение значения здоровья бродячих монстров и количества приспешников в отрядах) действуют так же, как при игре с двумя героями. Герой выполняет 4 действия за ход вместо обычных трёх.

## ◆ РЕЖИМ «ГУБИТЕЛЬ АДА»

Игроки могут увеличить сложность любого приключения, уменьшив количество доступных жетонов искры жизни на 1.

## ◆ РАЗРЕШЕНИЕ СПОРНЫХ МОМЕНТОВ

Если не указано иное, то когда игровой эффект можно применить двумя разными способами игроки сами решают, какой способ выбрать.



## ◆ КЛАССЫ ГЕРОЕВ ◆

В игре представлено 6 классов героев. У каждого класса — свой набор компонентов, который изменяет игровой процесс и позволяет получить уникальный игровой опыт.

В наборе для каждого класса: 13 карт навыков. Во время подготовки к игре возьмите все карты навыков для соответствующего класса и положите их рядом со своей панелью героя.

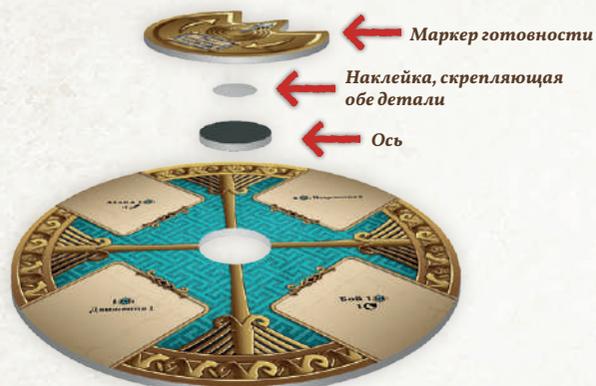


### ◆ ВОЛШЕБНИК

Волшебники — могущественные заклинатели, способные с помощью магической энергии поражать врагов огнём или холодом, усиливать свою защиту и даже искривлять ткань времени и пространства.

Для чтения заклинаний волшебник использует амулет заклинаний. Амулет разделён на 4 сектора, каждый из которых представляет собой отдельное базовое заклинание. Карты навыков волшебника — это заклинания, которые добавляются на амулет и улучшают предыдущие заклинания по мере того, как волшебник повышает свой уровень.

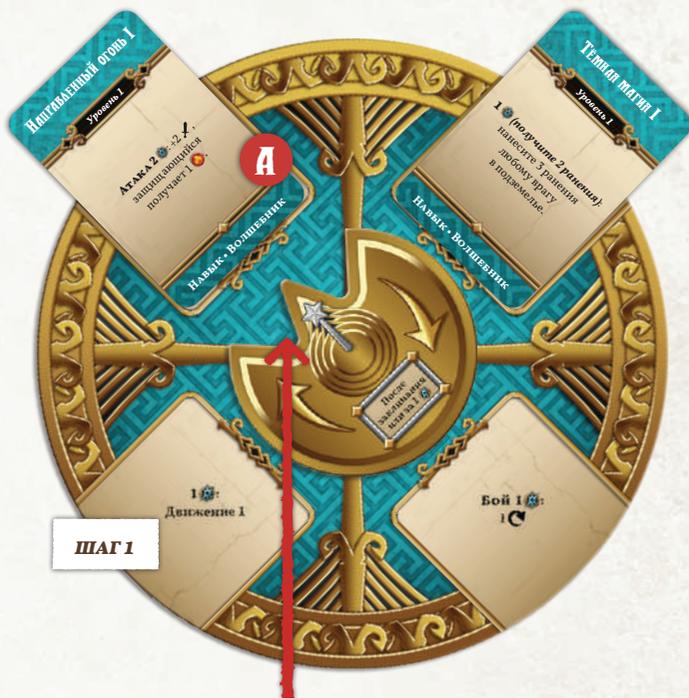
**Подготовка к игре:** возьмите амулет заклинаний и положите его рядом с панелью героя. Прикрепите маркер готовности к амулету заклинаний (см. ниже схему сборки). Поверните маркер готовности так, чтобы он указывал на любой сектор по выбору волшебника. Выберите карту навыка волшебника уровня 1 и поместите её в один из секторов амулета заклинаний (вместо базового заклинания).



**Ход игры:** заклинания волшебника нельзя активировать одно за другим без больших затрат маны. Волшебник может активировать только то заклинание, на которое указывает маркер готовности на его амулете. Как только это заклинание будет активировано, маркер готовности поворачивается к следующему сектору по часовой стрелке. Волшебник может заставить маркер готовности вернуться в любой момент, потратив 1 ману за поворот на 1 сектор (только по часовой стрелке).

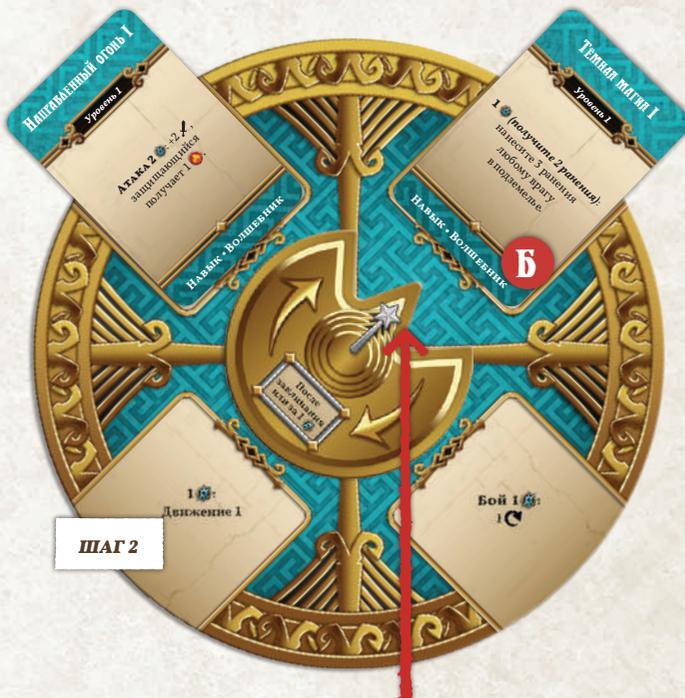
Все навыки волшебника — это усовершенствования его 4 базовых заклинаний. Каждый раз, когда волшебник получает новый навык, он помещает карту навыка в сектор по своему выбору, заменяя предыдущее заклинание, которое там находилось. Разместив карту навыка, волшебник больше не сможет переместить её в другой сектор амулета.

**Заклинания атаки:** заклинания, срабатывающие во время атаки, являются заклинаниями атаки. Чтобы получить преимущества от заклинания атаки, у волшебника в ячейке вещи должно быть оружие с магической  атакой.



ШАГ 1

В начале хода Матрина маркер готовности указывает на заклинание «Направленный огонь I» (А). Матрин выполняет первое действие, чтобы атаковать отряд нежити, и тратит 2 ⚡, чтобы активировать заклинание атаки, которое добавляет 2 ⚡ к результатам броска и помещает жетон ⚡ на цель.



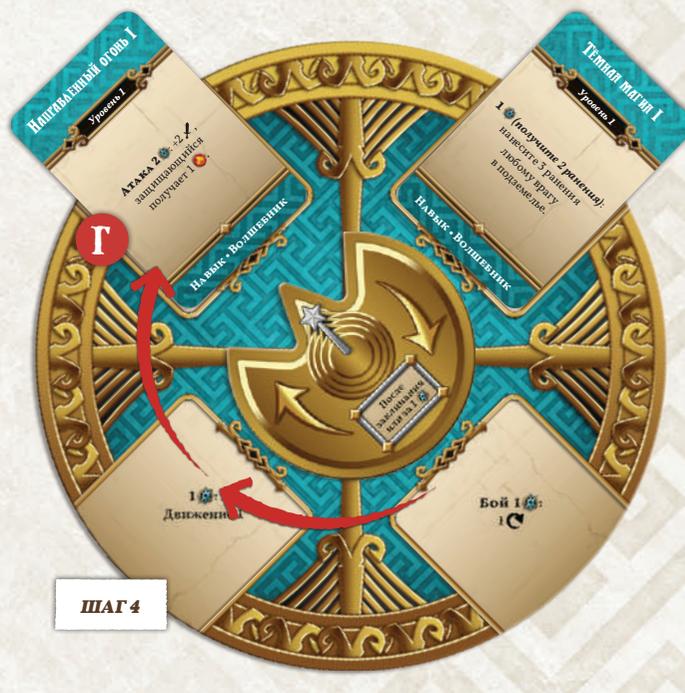
ШАГ 2

Затем Матрин должен повернуть маркер готовности в следующий сектор по часовой стрелке, направив его на заклинание «Тёмная магия I» (Б).



ШАГ 3

После атаки Матрин накладывает на себя заклинание «Тёмная магия», получает 2 ранения и тратит 1 ⚡, чтобы нанести 3 ранения другому врагу. Это не считается действием. Он снова поворачивает маркер готовности в следующий сектор по часовой стрелке, направляя его на своё базовое заклинание атаки (В).



ШАГ 4

Матрин хочет снова атаковать отряд нежити, поэтому перед следующим действием он тратит 2 ⚡, чтобы повернуть маркер готовности ещё на 2 сектора — так, чтобы тот указывал на заклинание атаки (Г). Затем Матрин тратит своё второе действие на атаку и использует 2 ⚡, чтобы активировать «Направленный огонь I» во время атаки.



## ◆ ПАЛАДИН



Паладины — это святые воины, которые могут усилить своих союзников и самих себя, освящая зоны и даря благословения. Это герои, которые могут подстраиваться под разные ситуации и выступать как в роли бойцов на передовой, так и в роли персонажей поддержки.

**Подготовка к игре:** возьмите планшет паладина и 3 жетона освящения и поместите жетоны в соответствующие ячейки. Выбрав навык уровня 1, поместите его ниже любого столбца планшета паладина.



**Ход игры:** у каждого из трёх жетонов освящения есть начальная способность, указанная на планшете. Каждый раз, когда паладин получает новый навык, он может поместить его карту ниже любого столбца освящения своего планшета. Эффекты этого навыка добавятся к уже имеющимся эффектам освящения. Паладин может поместить в один столбец освящения более одного навыка. Разместив карту навыка, паладин больше не сможет переместить её в другой столбец.

Во время своего хода, до или после выполнения действия, паладин может потратить 1 ⚔, чтобы поместить жетон освящения в любую зону, находящуюся в его прямой видимости. Действие на это не тратится.

Герои, находящиеся в освящённой зоне, получают все преимущества навыков, связанных с этим жетоном. В зоне может находиться только 1 жетон освящения. Паладин может в любой момент без затрат убрать жетон освящения из зоны и поместить его обратно на свой планшет.



В начале каждого раунда паладин может также благословить свои навыки, чтобы временно увеличить их силу: для этого он переворачивает 1 свою карту навыка. У паладина может быть только 1 благословлённый навык. В конце раунда благословлённый навык переворачивается обратно.

## ◆ БЕРСЕРК



Берсерки — это бойцы, которые с яростью бросаются в атаку, пренебрегая собственной безопасностью. Им выгодно получать раны, и чем больше урон, тем мощнее они становятся. У берсерка есть три разные боевые стойки, между которыми он может переключаться, чтобы получать различные преимущества. Стойка «Кровавая ярость» увеличивает силу атаки, стойка «Безрассудство» повышает мобильность, а стойка «Провокация» наказывает врагов за атаки. Большинство навыков берсерка усиливают преимущества, получаемые от той или иной стойки.

**Подготовка к игре:** поместите планшет берсерка рядом с панелью героя и положите жетон стойки в ячейку той стойки, в которой хотите начать игру. Выбрав навык уровня 1, положите его карту ниже соответствующей стойки. Обратите внимание, что некоторые навыки могут быть размещены ниже любой стойки.

**Ход игры:** каждый раз, когда берсерк получает ранения, он может переместить любое количество потерянных жетонов здоровья в резерв ярости в верхней части планшета. Жетоны здоровья в резерве ярости — это ярость ⚔. В резерве ярости может быть 7 жетонов или меньше (излишек сбрасывается). Для применения некоторых способностей требуется ⚔. Чтобы применить такие способности, берсерк должен заплатить за каждую из них по отдельности.



Игровой текст каждой стойки начинается со способности, для применения которой берсерк должен потратить 1 ярость. Берсерк может применять только те способности и навыки, которые находятся ниже его текущей стойки. Берсерк может менять стойку в свой ход до или после выполнения действия, потратив 1 ярость.

**ВНИМАНИЕ:** некоторые игровые эффекты позволяют берсерку добавлять жетоны в резерв ярости, не получая при этом ранений. В таких случаях возьмите жетоны здоровья из общего запаса и добавьте их в резерв ярости.



В начале хода у Геты есть 4 жетона в резерве ярости и она находится в стойке «Кровавая ярость». Гета тратит 1 жетон из резерва ярости, чтобы поменять стойку на «Безрассудство» (А). Затем она выполняет действие движения и тратит ещё один жетон, чтобы получить +1 очко движения (Б).



Гета передвигается на 3 зоны по направлению к группе врагов. Перед тем как выполнить следующее действие, она тратит 3-й жетон из резерва ярости, чтобы поменять стойку на «Кровавую ярость» (В). Затем она выполняет действие атаки и тратит 4-й и последний жетон из резерва ярости, чтобы применить навык «Смертельная ярость I» и получить +1 для этой атаки (Г).

## ◆ ПЛУТ



Плуты — это хитрые бойцы, оснащённые мешком инструментов и знающие множество трюков, которые могут давать им самые разнообразные бонусы. Плуты могут быть очень сильными, но в то же время непредсказуемыми.

**Подготовка к игре:** возьмите карты эффектов плута и мешок воровских инструментов (с надписью Rogue), и добавьте в мешок 9 стартовых жетонов плута (с чёрным фоном). Выберите карту навыка уровня 1 и поместите указанные на ней жетоны плута в мешок. Остальные жетоны плута отложите в сторону. Их можно будет добавлять в мешок воровских инструментов позже, в зависимости от выбранных навыков.



**Ход игры:** действия плута связаны с жетонами плута. Количество его доступных действий зависит от количества жетонов, взятых из мешка. В начале каждого раунда возьмите 3 жетона из мешка воровских инструментов и положите их на стол лицевой стороной вверх (на обороте жетона изображён X). Каждый раз, когда плут выполняет действие, он должен выбрать 1 жетон и перевернуть его. Красные жетоны связаны с атакой, синие — с движением, а зелёные — со всеми действиями. Если жетон связан с текущим выполняемым действием, то плут получает для этого действия преимущество (например, +1 ОД для действия движения или дополнительный кубик для действия атаки). Если жетон не связан с текущим действием, то действие выполняется по обычным правилам (без преимущества от жетона). Если во время своего хода плут взял больше жетонов, он может продолжать выполнять действия до тех пор, пока все жетоны не будут использованы. В конце хода неиспользованные жетоны плута переворачиваются лицевой стороной вниз. Если плут потерял действие, он также должен перевернуть неиспользованный жетон. Если плут получает действие другим способом, он выполняет его без необходимости переворачивать жетон.

**ВНИМАНИЕ:** в одиночной игре плут в каждом раунде берёт из мешка не 3, а 4 жетона.



В конце хода отложите все перевернутые лицевой стороной вниз жетоны в стопку сброса рядом с мешком воровских инструментов. Если плут должен взять жетоны, а в мешке их не хватает, верните все сброшенные жетоны плута в мешок и продолжите брать жетоны. В редких случаях, когда жетонов нет ни в мешке, ни в стопке сброса, не берите дополнительные жетоны.

- **Жетоны яда:** когда для совершения атаки используется жетон яда, положите его рядом с врагом, который был целью этой атаки. Каждый раз, когда отравленный враг начинает свою активацию, он подвергается эффектам яда, которые указаны на карте навыка плута. Отравленный вожак подвергается эффектам яда в начале каждой своей активации, которая происходит после хода каждого игрока. Когда отравленный враг убит, верните жетон яда в мешок воровских инструментов. У врага может быть только 1 жетон яда.
- **Жетон сумрака:** когда для совершения атаки используется жетон сумрака, считается, что плут находится в сумраке во время данного действия, даже если он стоит в светлой зоне.

В начале нового раунда Фейдра берёт из мешка воровских инструментов следующие 3 жетона плута:



Она выбирает действие движения и переворачивает 1 из своих жетонов с эффектом «+1 ОД», получая в общей сложности 3 ОД для этого действия.



Затем она совершает действие атаки и переворачивает жетон, дающий ей +1 для этой атаки. Она бросает все кубики, которые обычно бросает для этой атаки, плюс дополнительный за жетон плута.



Третьим действием Фейдра решает снова совершить атаку, хотя она и не получит никакого преимущества от жетона плута, поскольку он не связан с действием атаки. Фейдра всё равно должна перевернуть жетон, чтобы выполнить действие.

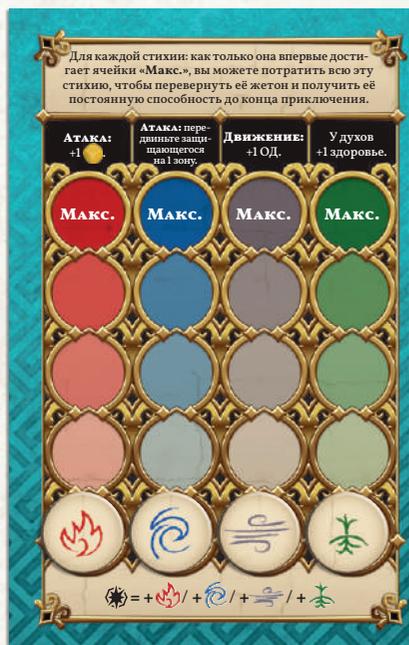
## ◆ ШАМАН



Шаманы находятся в глубоком контакте с природой, и чем больше они связаны с каждой базовой стихией, тем ближе они к использованию её максимальных возможностей.

**Подготовка к игре:** возьмите карту эффектов шамана, планшет стихий и 4 жетона стихий, положите каждый из жетонов лицевой (бежевой) стороной вверх на соответствующую стартовую (самую нижнюю) ячейку. Выбрав навык уровня 1, положите его рядом с планшетом стихий.

**Ход игры:** каждый раз, когда шаман должен получить (в том числе во время действия восстановления), он может вместо этого продвинуть жетон вверх по любой шкале стихии на 1 ячейку за каждый жетон , который он должен был получить. Учтите, что шаман не может продвинуть жетон по шкале стихии, потратив , которые у него уже есть.



Стихии используются для применения способностей шамана. Чтобы применить способность, необходимо переместить соответствующий жетон стихии вниз по шкале на указанное количество ячеек. Как только стихия достигает ячейки «Макс.» своей шкалы, шаман может потратить всю эту стихию, чтобы перевернуть жетон этой стихии и получить до конца приключения постоянную способность, указанную в верхней части этой шкалы (для каждой шкалы это можно сделать только один раз за приключение).



**Огненные и ледяные духи:** это союзники, которых шаман может призвать с помощью карт навыков. У каждого духа свои характеристики, перечисленные на его карте-памятке. Шаман может призвать в подземелье по одному духу каждого типа, поместив на игровое поле соответствующие жетоны. Находясь в подземелье, огненные и ледяные духи считаются героями в контексте определения целей (но не для любых других эффектов, таких как определение количества приспешников в отряде, здоровья бродячих монстров и т. д.).

Во время своего хода шаман может один раз активировать каждого духа (на первую активацию действие не тратится) и может тратить действия на их повторные активации. При активации духи могут совершать действия атаки и движения. При совершении действия движения каждый дух получает 2 очка движения, как и любой другой герой. Однако духи не могут взаимодействовать с предметами, открывать двери, восстанавливаться или переносить предметы. Они также не бросают кубик сумрака при атаке в сумраке. Каждый раз, когда дух убивает фигурку врага, опыт за это получает шаман.

Для атаки или защиты используйте информацию, указанную на карте-памятке духа. Когда огненный или ледяной дух погибает, его жетон возвращается к шаману (он может призвать этого духа снова, заплатив соответствующую стоимость).

## ◆ СЛЕДОПЫТ



Следопыты — бойцы, специально обученные метко и ловко отстреливать врагов. Эти специалисты по выживанию смертельно опасны, когда у них в руках дальнобойное оружие, и способны вселить страх в сердца агентов Тьмы. Они тщательно взвешивают, насколько удачным будет каждый выстрел.

**Подготовка к игре:** возьмите 14 карт стрел следопыта, перемешайте их и положите лицевой стороной вниз рядом с панелью героя, сформировав колоду стрел. Выберите навык уровня 1 и положите его карту рядом с панелью героя.



**Ход игры:** колода стрел следопыта символизирует его потрясающую меткость и умение выбрать нужный момент. Каждый раз, когда следопыт совершает дальнюю атаку, он раскрывает карты из колоды стрел одну за другой, выкладывая их рядом с колодой, пока не решит прекратить или пока на раскрытых картах не будет 7 или больше.

После того как следопыт прекратил раскрывать карты, он применяет к атаке определённый эффект в зависимости от того, сколько оказалось на раскрытых картах.

- **Меньше 7:** быстрый выстрел — следопыт решил прекратить раскрывать карты и применяет центральный эффект всех раскрытых карт, выделенный бежевым цветом.
- **Больше 7:** **ПЕРЕБОР!** — следопыт слишком медлил или перестарался и должен применить выделенный красным цветом эффект на всех раскрытых картах.
- **Ровно 7:** **В яблочко!** — следопыт попадает точно в цель и применяет выделенный белым цветом эффект на всех раскрытых картах.

После завершения атаки сбросьте все раскрытые карты стрел. Если колода стрел опустела, перемешайте сброшенные карты стрел, чтобы сформировать новую колоду. В конце своего хода следопыт должен замешать все сброшенные карты стрел в колоду стрел.

## ◆ ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ ◆

Для того чтобы победить в игре, игроки должны выполнить задачи, указанные в описании приключения. При выполнении условий победы игра немедленно заканчивается и все герои считаются победителями.

Игроки проигрывают, если выполняется любое условие поражения или если они должны потратить жетон искры жизни, а жетонов больше не осталось (см. раздел «Оглушение» на с. 24).



# ◆ АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ◆

Термин .....	Страница(ы) .....	Термин .....	Страница(ы) .....
Активация .....	16, 23, 24, 27	Опыт .....	20
Активный герой .....	16	Отряд .....	10, 17, 23
Берсерк .....	32	Очки движения (ОД) .....	16
Ближняя атака .....	19	Паладин .....	32
Бой .....	19, 28	Переброс .....	28
Бродячий монстр .....	11, 24, 26	Плут .....	33
В любой момент .....	28	Предмет отряда .....	10
Взаимодействие .....	18	Предмет .....	10
Внеочередной урон .....	16	Приключение .....	37–51
Вожак .....	11, 27	Приспешник .....	10, 17
Волшебник .....	30	Прямая видимость .....	19
Враг .....	10	Ранение .....	8, 20
Появление .....	17, 26	Расходуемый предмет .....	10, 22
Герой .....	8, 9	Раунд .....	16
Дальность (ближняя, магическая, дальняя) .....	19	Результат броска кубиков .....	8, 28
Дальняя атака .....	19	Свет .....	26, 28
Дверь .....	17	Следопыт .....	35
Действие .....	16, 28	Сокровище (обычное, редкое, эпическое) .....	9, 11, 18
Атака .....	19	Соседний .....	12
Восстановление .....	22	Способности .....	20, 28
Обмен и экипировка .....	22	Сумрак .....	26, 28
Движение .....	16	Сундук .....	29
Особое .....	22	Уровень героя .....	25
Жетон искры жизни .....	24	Уровень подземелья .....	26
Жетон портала .....	26	Фаза врагов .....	23
Жетон состояния .....	28	Фаза героев .....	16
Жетоны добычи .....	17	Фаза развития .....	25
Зал .....	12, 17, 27	Фаза тьмы .....	26, 27
Защита .....	28	Источник .....	29
Здоровье .....	9, 10, 11, 13	Фрагмент игрового поля .....	12
Зона (сумрак, свет) .....	12, 26	Ход .....	16
Игнорировать .....	28	Холод .....	28
Инвентарь .....	10	Цель .....	19
Исцеление .....	28	Шаман .....	34
Колонна .....	29	Шкала тьмы .....	26
Комплект предметов .....	22		
Кубики активации (вожак) .....	27		
Кузня .....	29		
Лидер .....	17, 20		
Ловушка (капкан, колья) .....	9		
Магия .....	19		
Мана .....	9		
Набор кубиков .....	20		
Навык .....	9, 25		
Оглушение .....	24		
Огонь .....	28		



# ПРИКЛЮЧЕНИЯ

## ОБУЧЕНИЕ

Добро пожаловать в игру «Кромешная тьма»! Это приключение знакомит новичков с грядущей Тьмой.

Необходимые фрагменты поля: [A]1A, [A]4A.

### ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Свиток ритуала:** найдите свиток.
2. **Закройте разлом:** уничтожьте разлом.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Свиток:** чтобы закрыть разлом, героям понадобится свиток, обозначенный цветным жетоном цели. Любой герой может потратить 1 ОД, находясь в зоне с жетоном цели, чтобы подобрать свиток (возьмите жетон в качестве напоминания). **Все герои** получают по 5 опыта.
- **Закрытие разлома:** любой герой, у которого есть свиток, может потратить 1 действие, находясь в зоне с серым жетоном цели, чтобы уничтожить разлом.



\* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



# ◆ ДОРОГА В ПРЕИСПОДНЮЮ ◆

Распространение порталов вокруг Крондара заставляет предположить, что была принесена какая-то ужасная жертва. Мы не можем это изменить, но можем воспользоваться ситуацией. Возможно, где-то рядом есть проход в адское измерение. Мы можем дать всем вой, как бы безумно это ни звучало.

Необходимые фрагменты поля: [A]1A, [A]3A, [A]5A.

## ◆ ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Откройте врата:** нажмите оба переключателя.
2. **Спуститесь в ад:** выберите, используя алтарь.

## ◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Врата:** врата (дверь с белым контуром) позволяют проходить существам из Тьмы: враги могут свободно передвигаться через эту дверь. К сожалению для Светоносных, её нельзя открыть обычными средствами. Чтобы открыть врата, герои должны нажать оба переключателя. Врата блокируют прямую видимость.

- **Открытие врат:** переключатели обозначены цветными жетонами целей. Любой герой, находящийся в зоне с одним из этих жетонов, может потратить 1 ОД, чтобы взаимодействовать с жетоном цели и убрать его из подземелья. Герой, сделавший это, получает 3 опыта.
- **Ад разверзается:** как только оба цветных жетона целей убираются с игрового поля, врата открываются. Переверните жетон двери, отмеченный белым контуром, на сторону с открытой дверью и откройте зал по обычным правилам.
- **Вход в ад:** любой герой, находящийся в зоне алтаря (обозначена серым жетоном цели), может потратить 1 ОД на выход из подземелья. Как только все герои выйдут, приключение завершится победой.



\* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



# ПЕРЕХОД

К нашему удивлению, тайный портал, который мы нашли в алтаре, не смог перенести нас прямо в адское измерение. К счастью, мы добрались целыми и невредимыми до другого ритуального зала. Заклинатель, которого мы там встретили, предложил отвести нас к другому portalу и использовать его энергию, чтобы попасть в место назначения. Нужно только позаботиться, чтобы заклинатель остался жив по дороге...

Необходимые фрагменты поля: [A]2A, [A]4A, [A]5A.

## ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

- Защитите заклинателя:** он должен выжить и добраться до разлома.
- Спуститесь в ад:** войдите в разлом.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Это ещё кто?

Во время подготовки к игре возьмите неиспользуемую фигурку героя, которая будет обозначать заклинателя, и поместите её в стартовую зону героев (не прикрепляйте к ней подставку). Если у вас нет свободных фигурок героев, используйте серый жетон цели, чтобы обозначить заклинателя.

• **Заклинатель**

Начиная со 2-го раунда, в начале каждой фазы героев заклинатель передвигается на 2 зоны по направлению к двери с белым контуром, всегда выбирая кратчайший путь.

Заклинатель не может открывать двери.

Заклинатель никогда не может покинуть зону с врагом.

Заклинатель считается героем в контексте определения целей (но не для любых других эффектов), но не может выполнять никаких действий, кроме передвижения, как указано выше. Он не может держать в руках никакие предметы.

• **Разлом:** как только заклинатель достигает зоны с дверью, отмеченной белым контуром, он завершает своё передвижение и открывает дверь, если она закрыта. Откройте зал по обычным правилам. Если дверь уже открыта, заклинатель продолжает своё передвижение к разлому, обозначенному жетоном цели.

• **Вход в ад:** как только заклинатель достигнет зоны разлома, он успешно сфокусирует энергию разлома. Переверните жетон цели и уберите заклинателя из подземелья. После этого любой герой может потратить 1 ОД в зоне разлома, чтобы покинуть подземелье. Как только все герои войдут в разлом, приключение завершится победой.

**ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАКЛИНАТЕЛЯ:** здоровье 8, защита: 2



\* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



# ◆ АРТЕФАКТ ДЕМОНОВ ◆

В адском измерении скрыто множество артефактов, хранящих в себе самые тёмные силы подземного мира. Тот, кто завладеет этими реликвиями, получит невиданную демоническую силу, но при этом рискует сам превратиться в демона!

Необходимые фрагменты поля: [А]1В, [А]3В, [А]5В, [А]7В.

## ◆ ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Соберите осколки:** соберите все 3 осколка в подземелье.
2. **Адская кузня:** используйте 3 осколка, чтобы выковать артефакт в демонической кузне.

## ◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Сбор осколков:** осколки обозначены цветными жетонами целей. Любой герой может взаимодействовать с цветным жетоном цели, чтобы подобрать его. Герой, сделавший это, получает 5 опыта.
- **Адская кузня:** когда все осколки собраны, если все герои, у которых есть хотя бы по 1 осколку, находятся в зоне адской кузни (обозначенной серым жетоном цели), то любой герой в этой зоне может потратить 1 действие на создание артефакта.

	3В	
5В		7В
		1В



 **Стартовая зона героев**  
 **Серый жетон цели ×1**  
 **Цветной жетон цели ×3**

 **Жетон обычного сундука ×1**  
 **Жетон большого сундука ×1**

 **Жетон источника ×1**  
 **Жетон кузни ×2**  
 **Жетон добычи\***  
 **Стартовая зона отряда ×2**  
 **Жетон появления врагов ×5**

 **Жетон закрытой двери ×7**  
 **Жетон портала (×2 или меньше)**  
 **Жетон портала бродячего монстра ×1**  
 **Жетон капкана ×1**  
 **Жетон ловушки с кольями ×2**

\* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:

1-2  →   
 3-4  →    
 5-6  →   



# ПРОКЛЯТЫЙ МЕЧ

Уничтожение кристаллов греха ослабит связь между адским измерением и нашим миром. Есть только один артефакт, способный если не уничтожить, то хотя бы просто поцарапать их, но он проклят. Тот, кто будет владеть артефактом слишком долго, погибнет!

Необходимые фрагменты поля: [A]1B, [A]2B, [A]5B, [A]6A.

## ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- **Уничтожьте кристаллы греха:** используйте проклятый меч, чтобы уничтожить 5 кристаллов греха.
- **Разделите ношу:** не дайте проклятому мечу поразить ни одного героя.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Проклятый меч:** во время подготовки к игре найдите в колоде обычных сокровищ «Огромный чудовищный меч» и выберите героя, который возьмёт этот предмет в качестве своего начального оружия. Это проклятый меч.
- **Разделение ноши:** герой, владеющий проклятым мечом, получает ранения в начале каждой фазы героев в зависимости от того, сколько раундов он держит меч.

Эти ранения наносятся перед тем, как применяется эффект жетона искры жизни.

- **1 раунд** — 1 ранение.
- **2 раунда подряд** — 2 ранения.
- **3 раунда подряд** — 3 ранения.
- **4 раунда подряд** — **Поражение!** Если герой начинает свой 4-й раунд подряд, держа в руках проклятый меч, он теряет свою душу во тьме и приключение заканчивается поражением.

Используйте жетоны порчи  для подсчёта количества раундов, в течение которых один герой держал проклятый меч. Если проклятый меч переходит к другому герою в результате действия обмена, сбросьте жетоны и начните подсчёт заново. Проклятый меч не может храниться в инвентаре героя.

- **Уничтожение кристаллов греха:** кристаллы греха обозначаются жетонами целей. Герой, вооружённый проклятым мечом и находящийся в одной зоне с жетоном цели, может потратить 1 действие для уничтожения кристалла греха. После этого герой убирает кристалл из подземелья и получает 5 опыта. Как только все жетоны будут убраны, приключение завершится победой.

- **Сила разрушения:** проклятый меч становится сильнее по мере уничтожения кристаллов греха. Проклятый меч получает следующие кубики атаки в зависимости от того, сколько жетонов целей уже удалось убрать из подземелья:

- 1 жетон: +1 
- 2 жетона: +2 
- 3 жетона: +2  +1 
- 4 жетона: +2  +2 

- **Одиночная игра:** герой не получает больше ранений в каждый последующий раунд (вместо этого он получает 1 ранение каждый раунд). Герой не проигрывает, держа проклятый меч в течение 4 раундов подряд, и может использовать любое начальное оружие в качестве «проклятого оружия».



\* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



# ◆ АДСКИЙ ЛАБИРИНТ ◆

По легенде, в одном из тёмных уголков адского измерения бродят четыре ужасающих зверя. Говорят, что тот, кто сумеет поведить всех четырёх, будет награждён высшей силой. Хотя, конечно, это ад и в нём всё не то, чем кажется...

Необходимые фрагменты поля: [А]3В, [А]4В, [А]5В, [А]6А.

## ◆ ЗАДАЧА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Убейте бродячих зверей: убейте 4 особых бродячих монстров.

## ◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Особая подготовка:** поместите 1 жетон порчи  в каждую из 4 указанных зон.
- **Бродячие звери:** каждый раз, когда открывается один из залов с жетоном порчи, в дополнение к обычным шагам при открытии зала разыграйте в этом зале появление бродячего монстра. Этот бродячий монстр считается одним из бродячих зверей.

Как только все 4 бродячих зверя будут убиты, приключение завершится победой.

- **Лабиринт:** фрагменты поля в этом приключении не соединены друг с другом, и к ним можно получить доступ, только используя магические переходы, обозначенные жетонами целей. Любой герой, находясь в зоне с жетоном цели, может потратить 1 ОД на передвижение к любому другому жетону цели.
- **Монстры и магия:** отряды и бродячие монстры также могут использовать магические переходы. Во время фазы врагов, если на фрагменте поля нет героев, все отряды и бродячие монстры, находящиеся на этом фрагменте, передвигаются в сторону ближайшей зоны с жетоном цели. Для отрядов и бродячих монстров все зоны с жетонами целей считаются соседними друг с другом (но не находятся в прямой видимости друг с другом).



\* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



# УЖАСНЫЙ ЗВЕРЬ

Ходят легенды о том, что в глубинах ада бродит великий зверь, неуязвимый ни для кого из смертных. К счастью, есть улолки в его владениях, куда зверь не заходит. Исследуя их, мы обнаружили, что эти места усеяны перьями ангелов! Хотя у нас нет времени на разгадку тайны их появления, возможно, мы сможем использовать эти останки, чтобы ослабить злобную тварь.

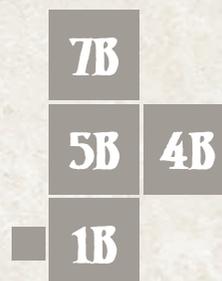
Необходимые фрагменты поля: [A]1B, [A]4B, [A]5B, [A]7B.

## ЗАДАЧА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

**Победите зверя:** используйте перья ангела, чтобы сделать зверя уязвимым. Затем убейте его.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Зверь:** во время подготовки к игре разыграйте в указанной зоне появление случайного бродячего монстра 5-го уровня: это зверь. Зверь активируется во время каждой фазы врагов по обычным правилам, но он неуязвим: он не может быть целью атаки, навыка, способности и не может получать ранения.
  - Перья ангелов:** перья ангелов обозначены жетонами целей. Любой герой, находящийся в зоне с жетоном цели, может потратить 1 ОД, чтобы взаимодействовать с этим жетоном и поднять его (герой может нести больше 1 жетона). Герой с пером ангела, находящийся в зоне со зверем, может потратить 1 ОД, чтобы поместить 1 перо ангела на зверя.
- Зверь уязвим, пока на нём есть перо ангела: герои могут совершать атаки, использовать навыки и способности, чтобы нанести зверю ранения. В начале каждого раунда уберите со зверя все перья ангелов: зверь снова становится неуязвимым.
- Победа над зверем:** как только зверь убит, приключение завершается победой.



Стартовая зона героев  
Жетон цели x5  
Стартовая зона отряда x1  
Жетон появления врагов x6  
Жетон добычи\*  
Жетон закрытой двери x12

Зона появления зверя x1  
Жетон обычного сундука x2  
Жетон большого сундука x1  
Жетон источника x2  
Жетон капкана x1

Жетон ловушки x3  
Жетон кузни x1  
Жетон портала (x2 или меньше)  
Жетон портала бродячего монстра x1  
Мост x1

\* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:

1-2 → 1 жетон | 3-4 → 2 жетона | 5-6 → 3 жетона



## ◆ ОСВОБОЖДЕНИЕ МИХАИЛА ◆

Когда Тьма вновь пробудилась после слияния измерений, архангел Михаил отправился в ад, чтобы сдерживать натиск зла. К несчастью, даже архангел попал в ловушку ада. Он видит во всех и вся своих врагов, вечно сражаясь с бесконечным потоком противников. Светоносные должны освободить его из этого порочного круга, надеясь не стать при этом следующими жертвами Михаила!

Необходимые фрагменты поля: [A]2B, [A]4B, [A]8A.

### ◆ ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Попадите в зал порчи:** сломайте все печати порчи в подземелье, чтобы попасть к Михаилу.
2. **Освободите Михаила:** избавьте Михаила от порчи.



### ◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Зал порчи Михаила:** Михаил заключён Тьмой в зал порчи, который представлен фрагментом поля 8A (это зал вожака). Попасть в зал порчи можно только через дверь с белым контуром. Эту дверь можно открыть только после того, как будут сломаны все печати порчи. Когда дверь в зал порчи будет открыта, не раскрывайте карту двери. Как только хотя бы 1 герой войдёт в зал порчи, начнётся бой с вожаком.
- **Печати порчи:** каждая печать порчи обозначена жетоном порчи. Как только все печати будут сломаны, любой герой может потратить 1 ОД, чтобы открыть дверь в зал порчи. Чтобы сломать печать порчи, герой должен потратить 1 действие, находясь в зоне с жетоном. Каждый раз, когда печать порчи сломана, уберите жетон порчи и каждый герой получает 5 опыта.



### БОЙ С АРХАНГЕЛОМ МИХАИЛОМ

Как только хотя бы 1 герой входит в зал порчи, поместите всех героев в стартовую зону боя с вожак. Уберите все фрагменты поля, не являющиеся частью зала вожака, включая все размещённые на них компоненты. Уберите шкалу тьмы и поместите рядом с подземельем планшет вожака Михаила с маркером тьмы на крайней левой ячейке шкалы вожака. Все герои восстанавливают здоровье и ману до своих максимальных значений.

Поместите в зоны с порчными камнями (тёмные зоны) по 2 жетона порчи за каждого героя. Игроки сами выбирают, в какие зоны поместить жетоны порчи, но должны распределить жетоны между зонами равномерно, насколько это возможно. Затем разыграйте фазу развития и немедленно начните новую фазу героев. Архангел Михаил не может быть целью атаки, навыка, способности и не может получать ранения, пока со всего фрагмента не будут убраны все жетоны порчи.

Если на фрагменте поля нет жетонов порчи, архангел Михаил становится уязвимым: он может быть выбран в качестве цели и получать ранения по обычным правилам. Если какой-либо эффект добавляет жетон порчи на фрагмент поля, архангел Михаил снова становится неуязвимым. Любой герой, находящийся в зоне с жетоном порчи, может потратить 1 действие, чтобы убрать его. Каждый раз, когда герой убирает жетон порчи из зоны, он должен бросить 1 . Если выпадает , герой получает 1 ранение. Если выпадет , поместите 1 жетон порчи на панель этого героя. Если выпадает , герой получает 1 ранение и помещает 1 жетон порчи на свою панель.

Если герою удастся победить архангела Михаила, то Михаил окончательно освобождается от порчи и приключение завершается победой.



\* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:



## ◆ СОБИРАТЕЛЬ ДУШ ◆

Врата, ведущие в Долину душ, охраняет демонический страж. Чтобы пройти через врата, необходимо оезвредить стража, принеся ему в жертву души. Но собирать эти эфемерные сущности — дело непростое...

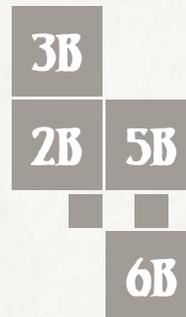
Необходимые фрагменты поля: [A]2В, [A]3В, [A]5В, [A]6В.

### ◆ ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

1. **Соберите души:** соберите 10 душ за каждого героя.
2. **Войдите в Долину душ:** герои должны выйти из подземелья через врата.

### ◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА



- **Сбор душ:** души добываются в результате убийства врагов и уничтожения жетонов целей. Герои получают 1 душу за каждого приспешника или лидера, убитого героем. Каждый убитый бродячий монстр даёт героям 3 души. Жетоны целей обозначают пленённые души и дают 5 душ при уничтожении. Помещайте жетоны здоровья в зону врат (обозначена серым жетоном цели), чтобы отслеживать количество собранных душ.
- **Пленённые души:** цветные жетоны целей обозначают пленённые души. Любой герой, находящийся в одной зоне с жетоном цели, может потратить 1 действие, чтобы уничтожить его. Уберите жетон из подземелья. Герой, уничтоживший его, получает 5 опыта, а герои собирают 5 душ.
- **Вход в Долину душ:** как только герои соберут 10 душ за каждого героя, они смогут выйти из подземелья через врата. Герой, находящийся в зоне врат, может потратить 1 ОД на выход из подземелья. Как только все герои покинут подземелье, приключение завершится победой.



## ◆ ДУХ-КЛЮЧИ ◆

Похоже, что сама смерть виновна в появлении этой Тьмы. Но можно ли убить смерть? Есть только один способ узнать это.

Необходимые фрагменты поля: [А]6В, [А]7А, [А]8В.



Зона песочных часов

Зона песочных часов

## ◆ ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

- 1. Соберите дух-ключи:** соберите ключи до того, как они исчезнут.
- 2. Победите Жнеца:** убейте Жнеца.

## ◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Зал времени:** Жнец ожидает в зале времени, который представлен фрагментом поля 8В (это зал вожака). Попасть в зал времени можно только через дверь с белым контуром. Эта дверь заперта: её можно открыть только в том случае, если у героев есть 3 дух-ключа от этого зала. Когда дверь в зал времени будет открыта, не раскрывайте карту двери. Как только хотя бы 1 герой войдёт в зал времени, начнётся бой с вожаком.
- Время уходит:** во время подготовки к игре поместите столько жетонов времени на каждый жетон цели, сколько указано на схеме поля приключения. Во время каждой фазы тьмы убирайте 1 жетон времени с каждого жетона цели. Если игрокам нужно убрать жетон времени с жетона цели, но жетонов времени не осталось, то ключ исчезает и приключение заканчивается поражением.
- Получение дух-ключей:** каждый жетон цели обозначает дух-ключ. Любой герой, находящийся в одной зоне с дух-ключом, может потратить 1 действие, чтобы подобрать его. Каждый раз, когда подбирается дух-ключ, каждый герой получает 8 опыта. Помните, что дух-ключи могут исчезнуть: если исчезнет хотя бы один ключ, приключение закончится поражением.
- Разломы в эфире:** враги могут свободно передвигаться через двери, даже если они закрыты. Закрытые двери по-прежнему блокируют прямую видимость.



Стартовая зона героев



Стартовая зона боя с вожаком



Жетон обычного сундука ×1



Жетон большого сундука ×2



Жетон закрытой двери ×8



Зона Жнеца



Жетон портала (×2 или меньше)



Жетон портала бродячего монстра ×1



Жетон цели ×3



Стартовая зона отряда ×1



Жетон появления врагов ×3



Жетон времени ×9



Жетон добычи\* ×1



Жетон кузни ×1



Жетон источника ×1



Жетон капкана ×1



Мост ×2



### БОЙ СО ЖНЕЦОМ

Как только хотя бы 1 герой входит в зал времени, поместите всех героев в стартовую зону боя с вожаком. Уберите все фрагменты поля, не являющиеся частью зала вожака, включая все размещённые на них компоненты. Уберите шкалу тьмы и поместите рядом с подземельем планшет вожака «Жнец» с маркером тьмы на крайней левой ячейке шкалы вожака. Все герои восстанавливают здоровье и ману до своих максимальных значений.

Поместите 2 жетона времени в каждую зону песочных часов. Затем разыграйте фазу развития и немедленно начните новую фазу героев. Герой, находящийся в зоне песочных часов, может потратить 1 действие, чтобы добавить в эту зону 1 жетон времени. Способности Жнеца убирают жетоны времени. Если требуется убрать жетон времени, но в указанной зоне песочных часов не осталось жетонов времени, приключение заканчивается поражением. Если герои убивают Жнеца, приключение завершается победой.

\* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:

1-2 → | 3-4 → | 5-6 →



# ◆ ПРЕИСПОДНЯ ◆

В последнем портале что-то пошло не так! Мы заблудились и оказались разделены друг с другом. Единственный выход отсюда охраняет бродячий монстр, и мы не можем допустить, чтобы он последовал за нами обратно в первичное измерение. Мы должны найти друг друга и уничтожить монстра, чтобы вернуться домой!

Необходимые фрагменты поля: [A]2B, [A]3A, [A]5A, [A]6A, [A]7A.

## ◆ ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке:

- Воссоединитесь:** все герои должны добраться до фрагмента 5A.
- Победите монстра:** победите последнего бродячего монстра.

## ◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Разделены:** в этом приключении герои начинают игру по отдельности и должны поместить каждого героя в отдельную стартовую зону. Если в партии участвуют 5 или 6 героев, то в одной или двух стартовых зонах могут находиться не более 2 героев. В контексте всех игровых эффектов (за исключением последнего бродячего монстра) считается, что в партии участвуют только 2 героя.

Если в партии участвует меньше 4 героев, уберите фрагменты поля таким образом, чтобы в игре остался центральный фрагмент плюс 1 фрагмент за каждого героя. Не убирайте фрагмент 5A.

**Внимание:** отряды появляются только с 2 приспешниками, а значения здоровья их лидеров и бродячих монстров соответствуют значениям в партии с 2 героями.

7A

3A 5A 2B

6A

**Стартовая зона героев**  
**Жетон закрытой двери** x15  
**Жетон появления врагов** x10  
**Жетон добычи** \*  
**Жетон обычного сундука** x5  
**Жетон большого сундука** x2

\* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:

1-6 →

**Жетон ловушки кольями** x2  
**Жетон источника** x4

**Жетон капкана** x2  
**Жетон кузни** x4

**Жетон портала** (x3 или меньше)  
**Жетон портала бродячего монстра** x1



- **Врата измерений:** на центральный фрагмент (5А) можно попасть только через врата измерений (двери с белым контуром), но они заперты. Любые врата измерений немедленно открываются, как только на соответствующем фрагменте поля не остаётся врагов и открыты все залы. Не раскрывайте карты дверей при открытии врат, которые ведут на фрагмент 5А.

Как только герой открыл свои врата измерений, он может проходить через все остальные закрытые врата измерений без необходимости их открывать. Закрытые врата блокируют прямую видимость.

- **Демоническое вмешательство:** как только все 5 дверей на фрагменте 5А будут открыты, разыграйте появление бродячего монстра уровня 5 в центральной зоне фрагмента 5А.

Раскрывайте карты из колоды предметов отряда уровня 5, пока не найдёте оружие с тем же типом атаки, что и у этого бродячего монстра. Прикрепите это оружие к бродячему монстру и добавьте соответствующие кубики в набор атаки бродячего монстра.

***Важно:** в отличие от других бродячих монстров в этом приключении, значение здоровья последнего бродячего монстра равно количеству героев, участвующих в партии. Как только этот бродячий монстр будет убит, приключение завершится победой.*



# ◆ КРАТКИЕ ПРАВИЛА ◆

## ◆ ИГРОВОЙ РАУНД ◆

### 1. ФАЗА ГЕРОЕВ

В свою активацию каждый герой может выполнить 3 действия.

- **Движение:** получите 2 ОД. Каждое ОД можно потратить, чтобы:
  - передвинуться в соседнюю зону;
  - открыть дверь в своей зоне. Если вы впервые открыли дверь в зал, раскройте карту двери;
  - взаимодействовать с 1 объектом в своей зоне.
- **Атака:** выберите оружие и подходящую цель. В игре 3 типа атак:
  - ближняя: предел дальности 0;
  - магическая: предел дальности 0–1;
  - дальняя: предел дальности 1+.
- **Обмен и экипировка:** один герой тратит действие и активирует свою зону для обмена, затем все герои в этой зоне могут совершать обмен и экипироваться предметами без затраты действий.
- **Восстановление:** получите 2 или меньше здоровья или маны в любом сочетании.
- **Особые действия:** некоторые навыки, способности и предметы позволяют герою выполнять дополнительные действия. Если на любом компоненте указано **ДЕЙСТВИЕ**, это означает, что герой может потратить 1 действие, чтобы применить указанный эффект.

### 2. ФАЗА ВРАГОВ

Все отряды и бродячие монстры в подземелье активируются по отдельности.

- **Активация отряда:** отряд выполняет 2 действия. Во время каждого действия отряд атакует одну цель в пределах дальности, если это возможно. Если отряд не может атаковать, он передвигается на 1 зону по направлению к цели.  
Цель: отряд атакует **ближайшего героя**.
- **Активация бродячего монстра:** следуйте указаниям на карте монстра. После выполнения первого доступного действия активация заканчивается. Если ни одно условие не соблюдается, бродячий монстр активируется как отряд.

**Вожаки:** вместо того чтобы действовать после фазы героев, вождь разыгрывает фазу врагов после хода каждого героя. За каждое действие, которое есть у вожака, бросьте его кубики активации и примените соответствующую способность.

### 3. ФАЗА РАЗВИТИЯ

Герои **должны** потратить накопленный опыт, чтобы повысить свой уровень столько раз, сколько возможно.

### 4. ФАЗА ТЬМЫ

Продвиньте маркер по шкале тьмы на 1 ячейку. Если достигнута отметка:

- : разыграйте появление отряда в каждой зоне с жетоном портала;
- : разыграйте появление бродячего монстра в зоне портала бродячего монстра;
- : добавьте в мешок сокровищ 1 жетон сокровища соответствующего типа.

## ◆ БОЙ ◆

**Создайте набор кубиков:** после того как атакующий определил тип атаки, если цель находится в пределах дальности и в прямой видимости:

- возьмите указанное на оружии атакующего количество кубиков нужного типа и добавьте их в набор;
- если атакующий — это герой в сумраке, добавьте в набор кубик сумрака;
- возьмите все кубики защиты защищающегося и добавьте их в набор;
- если в бой участвует отряд, добавьте по 1 кубику врагов за каждого приспешника в отряде;
- возьмите все применимые бонусные кубики и добавьте их в набор.

#### Розыгрыш атаки

- Бросьте все кубики из набора.
- Примените все способности и эффекты ( и ) должны быть применены).
- Суммируйте все символы и вычтите из результата символы , чтобы нанести ранения защищающемуся.

#### Получение опыта

- Каждая фигурка врага: 1 опыт герою, который её убил.
- Лидер отряда: +2 опыта всем героям.
- Бродячий монстр: +4 опыта всем героям.

- **Уровень подземелья:** влияет на врагов и предметы, которые появляются во время приключения. Уровень подземелья равен уровню героя с наивысшим уровнем.
- **Огонь:** при активации фигурки или отряда хотя бы с 1 жетоном бросьте 1 за каждый жетон. Фигурка или отряд получает 1 ранение за каждый . Затем уберите все жетоны с фигурки.
- **Холод:** когда фигурка или отряд с жетоном должны совершить действие, вместо этого уберите жетон холода. Бродячие монстры не активируются, если у них 2 жетона холода. Вожаки получают жетоны холода, но при активации убирают все жетоны холода без эффектов.