

ГЛОТНАВЕН

МРАЧНАЯ ГАВАНЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ

«Мрачная гавань» — кооперативная игра, в которой вам предстоит испытать себя в серии приключений, сражаясь с монстрами и достигая своих личных целей. С помощью книги сценариев вы можете проходить сюжетную кампанию, которая будет постепенно открывать вам доступ к новым игровым материалам. За рамками кампании можно проходить любой доступный сценарий сколько угодно раз, и каждая партия принесёт вам особый игровой опыт.

Книга правил состоит из двух частей: в первой вы на примере отдельно взятого сценария познакомитесь с основными принципами игры: какие используются механики, как монстры совершают ходы и как разыгрываются карты способностей. Из второй части вы узнаете, как с помощью книги сценариев связать приключения в единую историю и получать доступ к новым материалам, а также как развиваются персонажи.

Состав игры

1 правила игры



1 книга сценариев



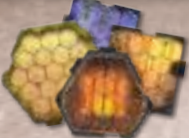
1 книга «Городской архив»



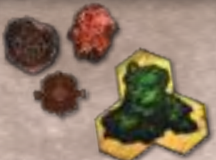
1 игровое поле (поле кампании)



30 двусторонних фрагментов поля



155 двусторонних накладных жетонов



18 фигурок персонажей



17 планшетов персонажей



504 карты способностей персонажей



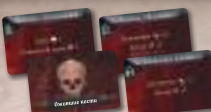
457 карт модификаторов атаки



240 фишек монстров



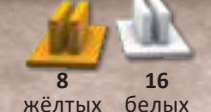
232 карты способностей монстров



35 коробочек персонажей



24 пластиковые подставки



8 жёлтых 16 белых

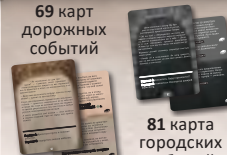
47 карт характеристик монстров



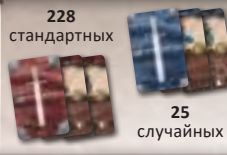
6 конвертов характеристик монстров



150 карт событий



253 карты предметов



6 деревянных жетонов стихий



1 планшет заряда стихий



1 маркер раунда



24 карты боевых заданий



24 карты личных заданий



9 карт случайных сценариев



40 карт случайных подземелий



4 памятки



32 жетона призыва



60 жетонов состояний



85 жетонов персонажей



50 монет



46 жетонов урона



10 жетонов сценария



4 счётчика здоровья/опыта



12 жетонов с номерами



17 блокнотов персонажей



1 блокнот отряда



3 запечатанных конверта



4 листа с наклейками



Содержание

Обзор игры..... 4

1. Планшеты персонажей..... 6
2. Карты способностей персонажей..... 7
3. Карты предметов..... 8
4. Карты характеристик монстров..... 9
5. Карты способностей монстров..... 10
6. Карты боевых заданий..... 10
7. Карты модификаторов атаки..... 11

Подготовка к сценарию..... 12

1. Страница сценария..... 12
2. Накладные жетоны..... 14
3. Уровень сценария..... 15
4. Варианты игры: игра в одиночку и игра с открытой информацией..... 16

Обзор раунда..... 16

1. Выбор карт..... 16
 - а. Отдых..... 17
2. Определение инициативы..... 18
3. Ход персонажа..... 18
 - а. Движение..... 19
 1. Открытие комнаты..... 19
 - б. Атака..... 19
 1. Преимущество и затруднение..... 20
 2. Эффекты области..... 21
 3. Эффекты атаки..... 22
 - в. Состояния..... 23
 - г. Заряд стихий..... 24
 - д. Продолжительные эффекты..... 25
 1. Щит..... 26
 2. Ответный удар..... 26
 - е. Лечение..... 26
 - ж. Призыв..... 27
 - з. Возвращение карт на руку и разворот карт предметов..... 27
 - и. Добыча..... 28
 1. Добыча в конце хода..... 28
 - к. Получение опыта..... 28
 - л. Получение персонажем урона..... 29
 - м. Изнурение..... 29
 - н. Предметы..... 29
4. Ход монстра..... 30
 - а. Порядок хода..... 30
 - б. Выбор монстрами целей..... 30
 - в. Движение монстра..... 31
 1. Максимальная эффективность атаки..... 32

2. Взаимодействие монстра с ловушками и опасной местностью..... 32

- г. Атаки монстра..... 33
 - д. Другие действия монстров..... 33
 - е. Неопределённость..... 34
 - ж. Боссы..... 34
5. Конец раунда..... 34
- а. Счётчик раундов..... 34

Окончание сценария..... 35

Особые правила сценария..... 35

Обзор кампании..... 36

1. Поле кампании..... 37
2. Бланк отряда..... 38
3. Бланк персонажа..... 38
4. Карты личных заданий..... 39
5. Карты случайных чертежей предметов..... 39
6. Карты случайных побочных сценариев..... 39
7. Карты городских и дорожных событий..... 40
8. Запечатанные коробочки и конверты..... 41
9. Городской архив..... 41
10. Достижения..... 41

Прохождение кампании..... 42

1. Поход и дорожные события..... 42
 - а. Розыгрыш дорожного события..... 42
 - б. Репутация..... 43
2. Посещение Мрачной гавани..... 43
 - а. Создание новых персонажей..... 43
 - б. Розыгрыш городских событий..... 44
 - в. Покупка и продажа предметов..... 44
 - г. Повышение уровня..... 44
 1. Дополнительные навыки..... 45
 2. Составление руки карт..... 45
 3. Масштабирование сложности сценария..... 45
 - д. Пожертвования святилищу..... 46
 - е. Улучшение карт способностей..... 46
 - ж. Уход на покой..... 48
 - з. Процветание Мрачной гавани..... 48
3. Завершение сценария..... 49

Особые условия открытия коробочек и конвертов..... 49

Вариант игры: уменьшение влияния случайности..... 49

Вариант игры: окончательная смерть..... 50

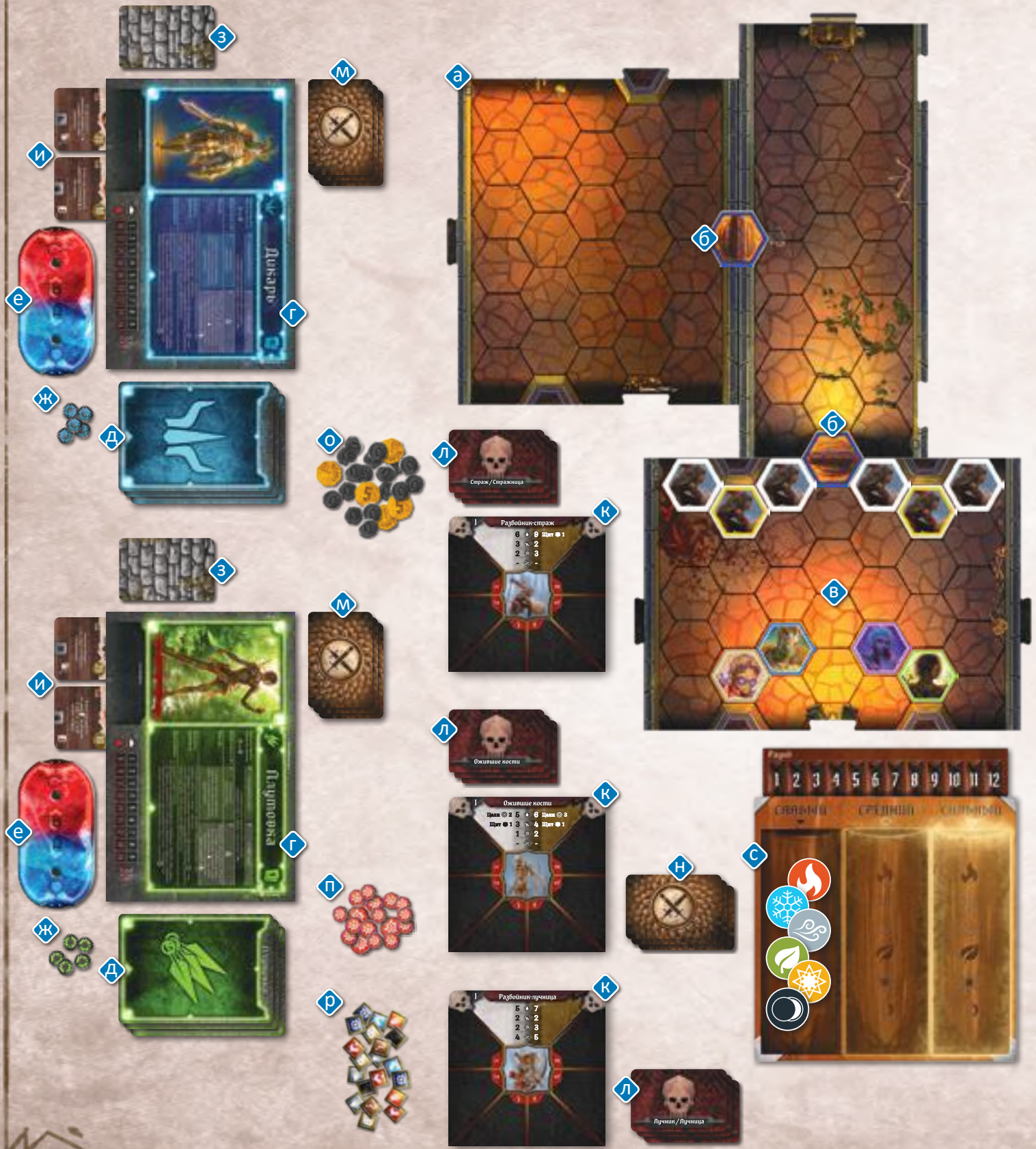
Вариант игры: колода случайных подземелий..... 50

Создатели игры..... 51

Краткий справочник..... 52

Обзор игры

В этом разделе вы познакомитесь с основными механиками игры на примере сценария «Чёрный курган» (первое приключение из книги сценариев).





×6



×5



×5



×1



×1



×1



×1

Стандартная колода модификаторов атаки



ОПИСАНИЕ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ

- Составное игровое поле. Оно собирается из фрагментов **а** по схеме, указанной в книге сценариев (см. раздел «Страница сценария» на стр. 12–13). На стыки фрагментов поля кладутся жетоны дверей **б** или коридоров. В первую комнату **в** необходимо положить указанные на схеме накладные жетоны и поставить указанные фишки монстров. Также в эту комнату игроки ставят фигурки своих персонажей.
- Набор компонентов для каждого игрока: планшет персонажа **г**, стопка карт способностей персонажа (карты на руке) **д**, счётчик здоровья/опыта **е**, жетоны персонажа **ж**, карта боевого задания (лицевой стороной вниз) **з** и карты предметов в снаряжении **и**.
- Карты характеристик всех представленных в сценарии монстров **к**, соответствующие им фишки и карты способностей **л**, разделённые на стопки по типам монстров. Каждая стопка перемешивается отдельно.
- Колоды карт модификаторов атаки: по одной для каждого игрока **м** и одна для монстров **н**. Каждая из них перемешивается отдельно. **Стандартная колода модификаторов атаки состоит из 20 карт, указанных в верхней части страницы.** Специальные карты модификаторов атаки из корочки персонажа не являются его колодой — они добавляются в стандартную колоду, когда персонаж повышает уровень или получает навык за выполнение боевых заданий. Кроме того, некоторые эффекты предметов, сценариев и состояний «ПРОКЛЯТИЕ **п**» и «БЛАГОСЛОВЕНИЕ **р**» добавляют в стандартную колоду другие карты.
- Запас монет **о**, жетонов урона **п** и состояний **р**.
- Планшет заряда стихий **с**. В начале сценария все 6 жетонов стихий находятся в столбце «Слабый».

Планшеты персонажей

Когда игрок начинает своё путешествие по миру «Мрачной гавани», он выбирает себе один из доступных классов персонажей. В сценарии не могут участвовать 2 одинаковых класса персонажей. Каждый класс обладает уникальным набором карт способностей, которые определяют его стиль игры, поэтому серьёзно относитесь к этому выбору. Когда вы в первый раз открываете коробку с игрой, вам доступны следующие классы: дикарь 🗡️, изобретатель ⚙️, плетущая чары ✨, плутовка 🦋, пустотельный ⚡️ и крадущая разум 🗨️.

Как только игрок выберет класс персонажа, он достаёт из большой коробочки с символом персонажа соответствующие ему компоненты: планшет персонажа, жетоны персонажа и начальный набор карт способностей, состоящий из всех карт 1-го уровня. Из маленькой коробочки игрок достаёт фигурку персонажа.

ОПИСАНИЕ ПЛАНШЕТА ПЕРСОНАЖА

- Портрет **а**, символ **б** и название **в** класса.
- Таблица максимального количества очков здоровья (ОЗ) для каждого уровня этого класса **г**. При прохождении сценария используйте диски счётчика здоровья/опыта **д**, чтобы отмечать текущее количество ОЗ **е** и очков опыта **ж**.
- Максимальное количество карт способностей, которое персонаж этого класса может взять на руку перед началом сценария (предел карт на руке) **з**.
- Краткое описание **и** порядка розыгрыша раунда.
- Указания, где должны располагаться **действующие** карты, а также стопки «Сброс» и «Потери» **к**.
- Номер карт событий **л**, которые добавляются в колоды «Город» и «Дорога», когда вы получаете доступ к этому классу (отсутствует на планшетах б начальных классов); номер карт событий **м**, которые добавляются в те же колоды, когда персонаж этого класса впервые отправляется на покой (см. раздел «Уход на покой» на стр. 48).



СХЕМА СБОРКИ СЧЁТЧИКА



Карты способностей персонажа







Карты способностей позволяют персонажам выполнять действия при прохождении сценария. Каждый раунд игроки выбирают 2 карты способностей и применяют **верхнюю способность** одной карты и **нижнюю способность** другой. Каждый класс обладает своим набором карт способностей. Часть из них игрок получает при создании нового персонажа, а с каждым повышением уровня игрок получает ещё 1 карту из оставшихся.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ СПОСОБНОСТИ

- Название карты **а**.
- Значение инициативы **б**. От значения инициативы ведущих карт, разыгранных игроками, зависит, в каком порядке они будут совершать ходы в раунде (см. раздел «Определение инициативы» на стр. 18).
- Уровень карты **в**. Персонаж 1-го уровня может использовать только карты 1-го уровня своего класса (а также карты с символом **к**). С повышением уровня персонаж будет получать более эффективные карты, добавляя их в свой резерв доступных карт способностей.
- Верхняя способность **г** и нижняя способность **д**. Когда игрок в свой ход разыгрывает 2 карты способностей, он применяет верхнюю способность одной карты и нижнюю — другой. Обратите внимание на то, что одна **способность** (верхняя или нижняя половина карты) может включать в себя несколько отдельных **действий** **е** (см. раздел «Ход персонажа» на стр. 18–29). Способностью атаки (движения, лечения) называется способность, включающая в себя хотя бы одно действие атаки (движения, лечения). Некоторые эффекты (например, свойства предметов) позволяют выполнить действие вне розыгрыша карт способностей — в таком случае это действие считается также отдельной способностью.



Карты предметов

Карты предметов можно получать двумя способами: покупать за золотые, находясь в городе в перерыве между сценариями, или добывать жетоны сокровищ (но в них могут оказаться не только предметы). Карты предметов не привязаны к конкретным классам, поэтому все персонажи могут пользоваться любыми предметами. Персонаж может иметь любое количество карт предметов, но **не больше одной копии каждой карты**. Когда персонажи отправляются на прохождение сценария, игроки выбирают, какие предметы они возьмут с собой. Карты этих предметов кладутся в область под планшетами персонажей, которая называется **снаряжением**. Эти карты могут быть использованы для усиления способностей персонажа при прохождении сценария. Количество карт, которое персонажи могут поместить в снаряжение, **ограничено**: персонаж может взять с собой 1 , 1 , 1 , не более 2  или 1  и X , где X — половина уровня персонажа с округлением вверх.



Голова



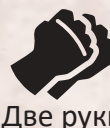
Торс



Ноги



Рука
















Две руки



Маленький предмет

ОПИСАНИЕ КАРТЫ ПРЕДМЕТА

- Название предмета  и его стоимость в золотых, которую персонаж должен заплатить, чтобы приобрести его в магазине .
- Когда персонаж использует предмет, возможны 3 случая 
 - Если на карте указан символ , то после использования предмета его карта поворачивается набором. **Повёрнутые** карты можно развернуть, когда персонаж использует долгий отдых (см. раздел «Отдых» на стр. 17). Если на карте предмета изображены круглые ячейки , то его можно использовать несколько раз перед тем, как карта повернётся. В этом случае на первую ячейку кладётся жетон персонажа, который сдвигается при каждом использовании предмета.
 - Если на карте указан символ  (отсутствует на иллюстрации), то после использования предмета вы тратите его карту. Это обозначается переворотом карты лицевой стороной вниз. При прохождении сценария **потраченные карты** можно развернуть только с помощью некоторых способностей и эффектов. **В перерыве между сценариями все карты предметы разворачиваются** (как повёрнутые, так и потраченные). Ни одну из карт предметов нельзя потратить навсегда. Если на карте предмета изображены круглые ячейки, то его можно использовать несколько раз перед тем, как карта перевернётся (см. предыдущий пункт).
 - Если на карте нет ни одного из этих символов, то на количество использований предмета при прохождении сценария не накладывается никаких ограничений, кроме тех, что указаны в тексте самой карты.
- Текст карты, в котором указано, когда можно использовать этот предмет и какие бонусы персонаж от этого получает .
- Тип предмета, который обозначает, какую ячейку снаряжения занимает его карта .
- Некоторые предметы имеют и отрицательный эффект: в начале сценария персонаж добавляет указанное  количество карт  в свою колоду модификаторов атаки.
- Количество копий карт этого предмета в игре  и порядковый номер данной копии .
- Номер предмета , указанный на рубашке карты.



Карты характеристик монстров

Каждая такая карта содержит основные характеристики одного типа монстра (как обычного, так и мощного варианта). Основные характеристики монстра меняются в зависимости от **уровня сценария** (см. раздел «Уровень сценария» на стр. 15). Каждая сторона карты разделена на 4 участка, в каждом из которых представлены характеристики монстра, соответствующие одному уровню сценария. Поверните или переверните карту, так чтобы сверху был указан требуемый уровень.



Монстр
1-го уровня



Монстр
2-го уровня

Конверт характеристик монстра нужен для того, чтобы отмечать на нём урон и состояния каждого отдельного монстра и чтобы скрывать характеристики неиспользуемых уровней.




Монстр



Босс

ОПИСАНИЕ КАРТЫ ХАРАКТЕРИСТИК МОНСТРА

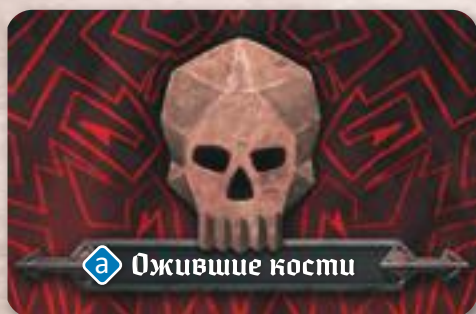
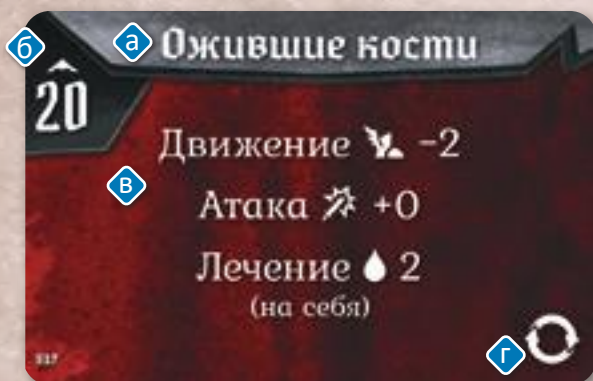
- Название монстра **а** и его уровень **б**, равный уровню сценария. Тип монстра определяется его названием на карте характеристик (а не на картах способностей, см. стр. 10).
- Области обычных **в** и мощных **г** вариантов этого монстра.
- Количество **очков здоровья** **д** — суммарный урон, который необходимо нанести монстру, чтобы убить его.
- Показатель **движения** монстра **е** — базовое количество клеток, на которое монстр может передвинуться с помощью действия «Движение».
- Показатель **атаки** **ж** — базовый урон, который монстр наносит с помощью действия «Атака».
- Показатель **дальности** монстра **з** — базовое максимальное количество клеток, на которое может быть удалена фигурка от клетки, на которой находится монстр, чтобы он мог атаковать или лечить эту фигурку. Если в этой графе стоит прочерк («—»), то целью обычного действия «Атака» монстра могут становиться только враги на соседних клетках (монстр проводит **ближнюю атаку**).
- Особые свойства этого типа монстров **и** (если есть). Они постоянные и сохраняются от раунда к раунду. К ним также относится свойство «Полёт», которое обозначается символом  **к** рядом с названием монстра (см. раздел «Движение» на стр. 19).



Карты способностей монстров

Каждый раунд, после того как игроки выберут свои карты способностей, они открывают 1 карту из колоды способностей каждого типа монстра, который находится на поле в данный момент. Эта карта определяет, какие действия будет выполнять в свой ход каждый монстр этого типа (неважно, обычный или мощный).

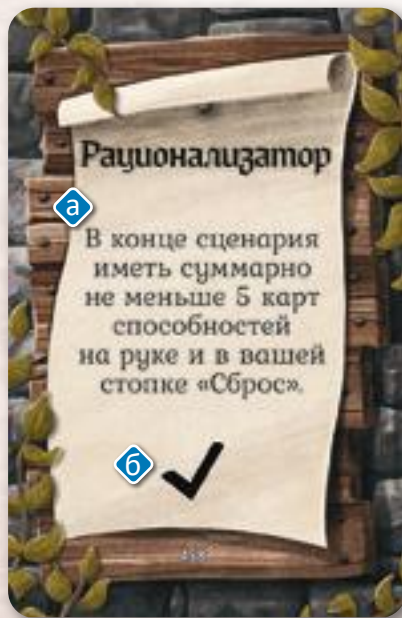
ОПИСАНИЕ КАРТЫ СПОСОБНОСТИ МОНСТРА



- Название типа монстра **а**. Иногда несколько разных типов монстров используют одну общую колоду способностей. Например, разбойник-страж, городской страж и инок-стражница используют общую колоду «Страж/Стражница».
- Значение инициативы **б**. От него зависит, когда в этом раунде будут совершать ходы все монстры этого типа (см. раздел «Определение инициативы» на стр. 18).
- Список действий **в**. Монстр выполняет каждое из этих действий (если это возможно) в указанном порядке, а затем заканчивает свой ход (см. раздел «Ход монстра» на стр. 30–34).
- Символ перемешивания **г**. Если на карте изображён этот символ, то в конце раунда вы должны замешать стопку сброса способностей этого типа монстра обратно в колоду.

Карты боевых заданий

В начале каждого сценария каждый персонаж получает взакрытую 2 карты боевых заданий, выбирает одну из них и сбрасывает вторую, не показывая их остальным. Если вы успешно завершили сценарий и персонаж выполнил условие выбранной им карты **а**, он получает указанное в нижней части карты количество **галочек** **б**. Эти галочки используются для улучшения колоды модификаторов атаки персонажа (см. раздел «Дополнительные навыки» на стр. 45). Если вы проиграли сценарий, персонаж не получает галочки, даже если выполнил своё боевое задание. Чтобы следить за выполнением условий своих боевых заданий, вы можете оставлять заметки на бланках персонажей (см. раздел «Бланк персонажа» на стр. 38). Вы не должны раскрывать друг другу свои боевые задания до завершения сценария.



Карты модификаторов атаки

Каждый раз, когда фигурка выполняет действие «Атака», нужно вытянуть 1 карту модификатора атаки **для каждой отдельной цели** этой атаки. Если атакует персонаж, игрок тянет карты из колоды модификаторов атаки этого персонажа. Если атакуют монстры, игроки тянут карты из общей колоды монстров. После этого примените указанный на карте модификатор, в результате чего показатель атаки может увеличиться или уменьшиться.



ОПИСАНИЕ КАРТЫ МОДИФИКАТОРА АТАКИ

Значение модификатора атаки **а**. Символ **б** означает, что атака не наносит урон. Символ **в** означает, что показатель атаки удваивается.

Эффекты, которые накладывают состояния или заряжают стихии, а также другие особые эффекты атак **г**. Если значение модификатора равно «+0», то особый эффект указывается в центральном круге карты **д**. В остальных случаях он указывается слева от значения модификатора **е**. Если срабатывает такой особый эффект, он применяется точно так же, как если бы был напечатан на карте способности, используемой для атаки.



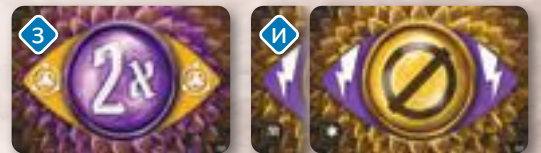
Символ дополнительного модификатора **ж** означает, что нужно вытянуть ещё одну карту. В этом случае вы тянете карты модификаторов атаки до тех пор, пока не вытянете карту, на которой **нет символа** дополнительного модификатора, после чего складываете значения и эффекты всех вытянутых карт.



*Добавьте к атаке эффект «ОТТОЛК-
= НУТЬ» 2 и повысьте заряд стихии земли,
а затем увеличьте показатель атаки на 2.*



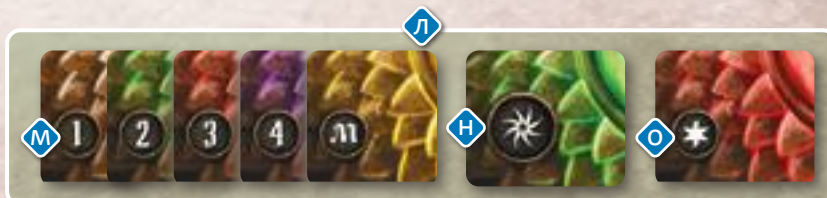
Модификаторы с рамкой в форме глаза «БЛАГОСЛОВЕНИЕ» **з** и «ПРОКЛЯТИЕ» **и**. Если вы вытянули карту «БЛАГОСЛОВЕНИЕ» или «ПРОКЛЯТИЕ», **уберите** её из колоды вместо того, чтобы класть в сброс. На картах «ПРОКЛЯТИЕ» изображён символ **л** или **м**. Он показывает, в какую колоду можно добавить эту карту: в колоду модификаторов атак монстров **л** или в колоду модификаторов атак персонажа **м**.






Символ перемешивания **к**. В конце раунда, в котором игрок вытянул из колоды карту **б** или **в**, он замешивает все разыгранные им карты модификаторов обратно в свою колоду. То же самое происходит, если игрок должен вытянуть карту модификатора атаки, а в колоде не осталось ни одной карты. Это же правило применяется и к колоде модификаторов атаки монстров.



Символ типа **л**. На всех картах стандартных колод модификаторов атаки указана либо цифра от 1 до 4, либо буква **м**: с их помощью вы сможете легко составить стандартную колоду из 20 карт с одинаковым символом. Когда персонаж получает навык или повышает уровень, он может добавить в свою колоду карту с символом своего класса **н**, взятую из коробочки этого класса (см. раздел «Повышение уровня» на стр. 44–45). Некоторые эффекты предметов и сценариев также добавляют карты в колоду модификаторов атаки. Такие карты обозначены символом **о**, и после завершения сценария их нужно убрать из колоды.














Подготовка к сценарию

При подготовке к новому сценарию сначала разложите фрагменты поля по схеме из книги сценариев и подготовьте все компоненты для указанных типов монстров. Затем прочтите текст вступления и примените все отрицательные эффекты сценария, если они указаны в разделе «Особые правила». Затем раздайте всем игрокам по 2 карты боевых заданий, одну из которых они должны сбросить. После этого вы можете выбрать, какие из имеющихся у каждого персонажа карт предметов поместить в его снаряжение (при этом добавляя карты  в колоду модификаторов атаки персонажа, если это указано на выбранных картах предметов). Затем вы должны решить, какие карты способностей из своего резерва доступных карт взять на руку. Каждый игрок должен выбрать столько карт, сколько указано на планшете его персонажа (предел карт на руке). Если вы играете в первый раз, мы рекомендуем каждому игроку взять на руку только карты способностей **1-го уровня**  из набора карт класса своего персонажа. Как только игрок освоится с выбранным классом, он может заменять некоторые карты 1-го уровня картами с более сложными способностями уровня . С повышением уровня персонажа игроку будут становиться доступны карты более высоких уровней — он сможет добавлять их к своей руке, заменяя ими другие карты. После того как вы выберете карты способностей, примените те эффекты разыгранных ранее карт дорожного и городского события, которые вступают в силу в начале сценария (см. раздел «Поход и дорожные события» на стр. 42).

Страница сценария

ОПИСАНИЕ СТРАНИЦЫ СЦЕНАРИЯ

- Название сценария , его номер  и координаты локации , а также клетка, в которую ставится отметка о завершении.
- Достижения , необходимые для прохождения сценария в режиме кампании.
- Условия победы .
- Если вы играете в режиме кампании, прочитайте текст вступления . Когда один из персонажей окажется на клетке с отметкой , прочитайте текст в соответствующем разделе . Когда выполните условия победы, прочитайте текст заключения .
- Название локаций (если есть), которые становятся доступными после успешного завершения данного сценария в режиме кампании, их координаты и номера соответствующих сценариев .
- Другие награды  (если есть), которые вы получаете после успешного завершения данного сценария в режиме кампании.

 №1 Ж-10

Чёрный курган

 Связи: 2. Подземное логово

 **Требования:** нет

 **Задача:** убить всех врагов

 **Вступление**

Найти холм оказалось нетрудно. Небольшая проглыба от ворот Нового рынка — и вот она, похожая на забившуюся под ковёр крысу возвышенность на опушке Мертвополя. Вблизи вы опознаёте в ней насыпь из чернозёма. В проёме крохотного, да ещё безнадёжно заросшего входа видны ветхие каменные ступени, уводящие в темноту.

Лишь благодаря исходящему откуда-то снизу свету вы что-то различаете в этой крошечной тьме. Увы, оттуда ещё и отчётливо несёт смерть. Любопытно, какие вору решились устроить логово в столь отвратительном месте? Будто в ответ на свой вопрос вы замечаете сборище гнусного вида головорезов, недобрых ваших вторжением. Один из них, судя по описанию Джексера, как раз тот, кто вам нужен.

— Разберитесь с ними! — велит он, проворно ретируясь из комнаты. Вы едва различаете его силуэт, когда вор скрывается за дверью слева по коридору.

— Да уж, не каждый день лобочка сама идёт к тебе в руки! — ухмыляется какой-то здоровяк, обнажая ржавый клинок. — Ну всё, остолопы, вам крышка.

Да как бы не так. Будь у вас при себе что-то ценное, вы сюда и не сунулись бы.

 **Заключение**

Когда последний из разбойников падает замертво, вы наконец позволяете себе перевести дух и выкинуть из головы отвратительные картины оживших мертвецов, рвущих вас на части. Досадно только, что вашей цели среди трупов нет. Вы содрогаетесь при мысли об ужасах, поджидающих в катакомбах... 

 **Новая локация**

Подземное логово  (Ж-11)

 **Достижение отряда**

Первые шаги

Фрагменты

 Lia
Gib
Ib




Разбойник-страж


Разбойник-лучница


Ожившие кости


Жетон сокровища (×1)


Повреждающая ловушка (×2)


Стол (×2)



12

- Локации, связанные с данным сценарием **М** (если есть, см. раздел «Поход и дорожные события» на стр. 42–43).
- Схема раскладки фрагментов поля **Н** и жетонов дверей **О**, по которой нужно собрать поле при подготовке к игре. Фрагменты поля, которые используются в данном сценарии, указаны в отдельном блоке **П**. Схема сценария обычно включает в себя несколько комнат, разделённых с помощью жетонов дверей. Комната может состоять как из одного фрагмента поля, так и из нескольких фрагментов, соединённых с помощью других накладных жетонов.

• Обозначения, используемые для размещения монстров на поле сценария **Р**, основываются на системе меток монстров **С**. Эти обозначения бывают двух видов в зависимости от ориентации самого поля. При размещении монстров учитывайте только одну метку из трёх: левую верхнюю (если участвуют 2 персонажа), правую верхнюю (если участвуют 3 персонажа) или нижнюю (если участвуют 4 персонажа). Если метка **чёрного** цвета, не ставьте фишку монстра, если **белого** — поставьте фишку обычного монстра, если **жёлтого** — поставьте фишку мощного монстра. Если нужно поставить на поле фишку обычного монстра, поместите его в белую подставку, а если фишку мощного монстра — в жёлтую.



Пример: метки указывают, какой тип монстра нужно поставить на эту клетку. В данном случае, если участвуют 2 персонажа, фишку монстра ставить не нужно; если участвуют 3 персонажа, нужно поставить фишку обычного монстра; если участвуют 4 персонажа, — фишку мощного монстра.

Обратите внимание на то, что в начале сценария нужно поставить фишки монстров только в ту комнату, в которой появляются персонажи. На каждой фишке монстра указано число. Эти числа определяют порядок, в котором монстры будут совершать свои ходы (см. раздел «Порядок хода» на стр. 30). Перед тем как поставить фишки монстров на поле, их необходимо перемешать.

- Доступные для персонажей стартовые клетки, обозначенные символом **Т** **Т**. В начале сценария вы можете поставить фигурки своих персонажей на любые пустые клетки с символом **Т**.
- Тип ловушек, используемых в данном сценарии **У**, и жетоны сокровищ, на которых указана награда за их добычу **Ф**. Награды, обозначенные номером, являются секретными. При добыче жетона сокровища с номером нужно обратиться к списку сокровищ в конце книги сценариев, чтобы узнать, какую именно награду вы получаете.
- Клетки, на которые нужно положить монеты **Х** и накладные жетоны **Ц** при открытии комнаты.

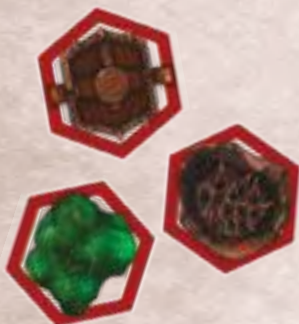
Примечание: понятие «**фигурка**» включает в себя фигурки персонажей, фишки монстров, жетоны призванных созданий и жетоны с номерами, обозначающие союзников персонажей в некоторых сценариях, если не указано более конкретно.



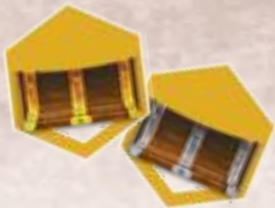
Накладные жетоны

Поле каждого сценария составляется из фрагментов согласно схеме, указанной в книге сценариев. Но кроме того, для создания поля используются особые накладные жетоны.

ТИПЫ НАКЛАДНЫХ ЖЕТОНОВ



- **Двери** ■. Дверь разделяет между собой две комнаты. Когда персонаж передвигается на клетку с жетоном двери, лежащим «закрытой» стороной вверх, он немедленно переворачивает его на «открытую» сторону. При этом открывается комната, в которую ведёт эта дверь. Немедленно положите в открытую комнату указанные на схеме сценария накладные жетоны и монеты, а также поставьте указанные фишки монстров. Закрытые двери не препятствуют движению персонажей, а для всех монстров и призванных созданий персонажей они считаются стеной. Фигурки не могут передвигаться на клетки с жетонами закрытых дверей во время вынужденного движения. Открытые двери не препятствуют никакому движению, и их нельзя закрыть. Изображение двери может меняться в зависимости от того, где разворачивается действие сценария, но по своей функции двери друг от друга не отличаются.
- **Коридоры** ■. Жетон коридора кладётся на место соединения двух фрагментов поля, перекрывая стену между ними. Таким образом, из нескольких фрагментов поля образуется одна объединённая комната. Клетки коридора считаются обычными пустыми клетками.
- **Ловушки** ■. Ловушка срабатывает, когда фигурка передвигается на клетку с ней с помощью обычного или вынужденного движения. Ловушка не срабатывает, если у фигурки есть свойство «Полёт » или движение совершается с эффектом «Прыжок ». Когда ловушка срабатывает, примените к фигурке, которая в неё попала, описанный в сценарии отрицательный эффект, а затем **уберите эту ловушку с поля**. Кроме того, ловушку можно убрать с поля с помощью особого действия «Обезвредить ловушку», не применяя её отрицательный эффект. Ловушки могут быть обычными и повреждающими. **Повреждающая** ловушка наносит фигурке **2+УС урона**, где УС — **уровень сценария**. Персонажи и монстры могут также создавать ловушки на поле. Эффект таких ловушек описывается в тексте способности, с помощью которой она была создана. Чтобы не запутаться в эффектах ловушек, каждый раз, когда вы кладёте на поле ловушку, кладите на неё жетоны урона и состояний, которые она накладывает.
- **Опасная местность** ■. Если фигурка передвигается на клетку опасной местности с помощью обычного или вынужденного движения, то от каждой такой клетки фигурка получает урон, равный половине урона повреждающей ловушки (с округлением вниз). Опасная местность не наносит урон, если у фигурки есть свойство «Полёт » или движение совершается с эффектом «Прыжок ». В отличие от ловушек, жетоны опасной местности после применения её эффекта не убираются с поля, а остаются. Если фигурка начинает свой ход на клетке с опасной местностью или передвигается с неё, она не получает дополнительный урон.
- **Труднопроходимая местность** ■. Для того чтобы фигурка передвинулась на клетку труднодоступной местности, ей нужно потратить 2 очка движения. Труднопроходимая местность не учитывается, если у фигурки есть свойство «Полёт », если движение совершается с эффектом «Прыжок » или если фигурка совершает вынужденное движение.
- **Препятствия** ■. Препятствия отличаются разным изображением, но подчиняются одним и тем же правилам: фигурки не могут передвигаться через клетки с препятствием с помощью обычного движения. На них могут передвигаться фигурки со свойством «Полёт » и фигурки, которые совершают движение с эффектом «Прыжок ». **Препятствия не влияют на проведение дальних атак**. Некоторые способности персонажей позволяют создавать или передвигать препятствия. Вы не можете создавать и передвигать их таким образом, чтобы некоторые области игрового поля оказались изолированы друг от друга, т. е. когда из одной области можно передвинуться в другую только через препятствие.



- **Сокровище** ■. Персонажи могут добывать жетоны сокровищ (см. раздел «Добыча» на стр. 28), чтобы получать награды или выполнять задание сценария. Жетоны сокровищ бывают двух типов: сюжетные и номерные. Сюжетные жетоны обозначаются символом ! — они важны для завершения сценария, и правила их добычи описываются в самом сценарии. Сюжетные жетоны сокровищ сохраняются для каждого последующего прохождения сценария. Номерные жетоны сокровищ могут содержать различные награды. Когда персонаж игрока добывает такой жетон, этот игрок должен немедленно найти номер этого жетона в списке сокровищ в конце книги сценариев, чтобы узнать, какая награда за него полагается. Если в списке указано **название определённого предмета**, игрок находит в колоде предметов карту этого предмета и немедленно добавляет её к остальным своим картам предметов, находящихся не в снаряжении. Если в списке указан **чертёж предмета**, найдите все копии карт этого предмета и добавьте их в колоду предметов, которые можно купить в городе. **Номерные жетоны сокровищ можно добыть только один раз.** После того как вы добудете такое сокровище, зачеркните его в книге сценариев, чтобы не забыть, что этот жетон больше не будет выкладываться на поле в данном сценарии.

Уровень сценария

Базовые характеристики монстров, урон повреждающих ловушек, количество золотых, которое можно получить за 1 монету, и количество дополнительного опыта за успешное завершение сценария зависят от уровня сценария, который вы проходите. Перед началом сценария вы должны определить **уровень сценария**: он зависит от среднего уровня персонажей в отряде и выбранного вами уровня сложности.

Уровень сценария может быть любым целым числом от 0 до 7. Начав проходить сценарий, вы уже не можете изменить его уровень. **Рекомендуемый** уровень сценария равен среднему уровню персонажей в отряде, делённому на 2 (с округлением вверх). Такой уровень сценария соответствует уровню сложности «Обычный». Если вы хотите упростить игру, понизьте рекомендуемый уровень сценария на 1 («Лёгкий» уровень сложности). Если вы хотите усложнить игру, повысьте рекомендуемый уровень сценария на 1 («Тяжёлый») или на 2 («Очень тяжёлый»).

Уровень сложности	Поправка к уровню сценария
Лёгкий	-1
Обычный	+0
Тяжёлый	+1
Очень тяжёлый	+2

Уровень сценария	Уровень монстров	Кол-во золотых за монету	Урон повреждающей ловушки	Опыт за прохождение
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Пример: если в отряде есть персонаж 6-го уровня, два персонажа 4-го уровня и персонаж 3-го уровня, то среднее значение получается 4,25. Делим его на 2, округляем вверх и в результате получаем 3 — это обычный уровень сложности сценария. Но окончательный выбор уровня сложности остаётся за вами. С повышением уровня сценария вам труднее будет сражаться с монстрами, но зато вы получите больше опыта и золотых.

Варианты игры: игра в одиночку и игра с открытой информацией

При игре в одиночку единственный участник может одновременно управлять двумя или более персонажами. В отличие от игры с несколькими участниками, в которой никто не знает наверняка, что будут делать в свой ход персонажи других игроков, у единственного участника всегда есть точная информация о действиях всех персонажей и он может координировать их с большей эффективностью, из-за чего игра становится легче. Чтобы компенсировать это, единственный участник должен для каждого сценария **повышать уровень монстров и урон повреждающих ловушек на 1, не меняя количество золотых за 1 монету и количество опыта за прохождение.**

Уровень сценария	Уровень монстров	Кол-во золотых за монету	Урон повреждающей ловушки	Опыт за прохождение
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Компания игроков по желанию также может использовать вариант с полностью открытой информацией, повышая уровень сложности по тем же правилам, что и при игре в одиночку. Игра с открытой информацией означает, что участники могут делиться друг с другом любой информацией о картах на руках и обсуждать любые подробности планируемых действий. **Мы не рекомендуем этот вариант игры**, но для некоторых компаний он может оказаться более предпочтительным.

Обзор раунда

Сценарий разыгрывается на протяжении серии **раундов** до тех пор, пока вы либо не выполните условия победы, либо не проиграете. Раунд состоит из следующих этапов:





- 1. Выбор карт:** каждый игрок либо выбирает для розыгрыша 2 карты со своей руки, либо объявляет, что в этом раунде использует **долгий отдых**.
- 2. Определение инициативы:** игроки раскрывают выбранные ими карты на этот раунд, а также открывают по одной карте способности для каждого типа монстров, находящегося в игре на этот момент. На основе инициативы раскрытых карт определяется порядок инициативы, т. е. порядок хода в этом раунде.
- 3. Ходы персонажей и монстров:** в порядке возрастания инициативы, начиная с наименьшей, игроки и монстры совершают **ходы**, выполняя действия со своих карт способностей. Персонажи в свой ход также могут применять свойства своих карт предметов.
- 4. Обновление:** в конце раунда, как правило, необходимо произвести обновление некоторых игровых компонентов (см. раздел «Конец раунда» на стр. 34).

Выбор карт

В начале раунда каждый игрок тайно выбирает 2 карты со своей руки и кладёт перед собой лицевой стороной вниз. Одну из этих карт игрок должен назначить **ведущей** — она будет определять его инициативу на этот раунд (см. раздел «Определение инициативы» на стр. 18).

Вы не должны показывать друг другу свои карты на руках и сообщать **их названия, а также любые числовые показатели на картах**. Вы можете обсуждать стратегию и делать общие заявления о том, какие действия планируете совершить в текущем раунде.

- **Примеры допустимых переговоров:** «Примерно в середине раунда я атакую этого стража». «Я собираюсь передвинуться на эту клетку и вылечить тебя практически в самом начале раунда. Надеюсь успеть до того, как монстры начнут атаковать».
- **Примеры недопустимых переговоров:** «Если хотите действовать передо мной, вам нужна инициатива ниже 17». «Я должен нанести разбойнику 4 урона, так что не беспокойтесь о нём». «Я сыграю карту „Пронзающий всплеск“, чтобы убрать этих монстров с прохода».

В свой ход игрок выполняет действия с двух разыгранных им карт, а затем **кладёт их в стопку «Сброс», стопку «Потери» или в область действующих карт** в зависимости от типа применённых способностей. Если не указано иное, разыгранные карты игрок сбрасывает (кладёт в свою **стопку «Сброс»**). С помощью **отдыха** игрок может вернуть **сброшенные карты на руку** (см. следующий раздел). Если в правом нижнем углу поля применённой способности указан символ , то вместо этого игрок должен положить её в свою **стопку «Потери»**. Карты из этой стопки игрок сможет вернуть себе на руку только после завершения сценария или с помощью некоторых особых способностей. Кроме того, встречаются способности, которые обладают **продолжительным** эффектом, обозначенным символом  или . Такой эффект может быть как у обычных способностей (карты которых после розыгрыша кладутся в стопку «Сброс»), так и у способностей с символом  (карты которых после розыгрыша кладутся в стопку «Потери»). Применяв способность с продолжительным эффектом, игрок кладёт её не в стопку «Сброс» или «Потери», а в **область действующих карт** перед собой в качестве напоминания. Как только действие этого эффекта закончится, игрок перекладывает карту в соответствующую стопку (см. раздел «Продолжительные эффекты» на стр. 25–26).

В начале **каждого** раунда вы **должны** либо разыграть 2 карты с руки, либо объявить **долгий отдых**. Если у вас на руке нет карт или всего 1 карта, единственное, что вы можете сделать, — использовать долгий отдых. **Если в начале раунда вы не можете ни разыграть 2 карты, ни использовать долгий отдых** (в вашей стопке «Сброс» нет карт или всего 1 карта), то ваш персонаж становится **изнурённым** и больше не участвует в прохождении текущего сценария (см. раздел «Изнурение» на стр. 29).



Потери



Вернуть на руку



Постоянный бонус



Бонус раунда

Продолжительные эффекты

ОТДЫХ

Отдых — это основной способ вернуть на руки сброшенные карты. Отдых бывает двух типов: **передышка и долгий отдых**. В обоих случаях использование отдыха возможно, **только** если в вашей стопке «Сброс» есть не меньше 2 карт. Любой отдых **всегда** приводит к тому, что вы перекладываете 1 карту из стопки «Сброс» в стопку «Потери».

- **Передышка:** игрок может использовать передышку во время этапа «Обновление». Она позволяет ему немедленно перемешать свою стопку «Сброс», **случайным образом** вытянуть из неё 1 карту и переложить в свою стопку «Потери», а затем вернуть оставшиеся карты из стопки «Сброс» себе на руку. Если игрок хочет **оставить на руке** вытянутую карту вместо того, чтобы класть её в стопку «Потери», он может получить 1 урон и **случайным образом** вытянуть **другую** карту из оставшихся карт в стопке «Сброс», но сделать это можно только один раз за передышку.
- **Долгий отдых:** объявлять долгий отдых нужно во время этапа «Выбор карт», и он занимает весь ход игрока в текущем раунде. Инициатива отдыхающего персонажа считается равной 99. После того как совершат ходы персонажи и монстры с меньшей инициативой и наступает ход отдыхающего персонажа, игрок должен **выбрать** 1 карту из своей стопки «Сброс», переложить её в свою стопку «Потери», а затем вернуть оставшиеся карты из стопки «Сброс» себе на руку. Кроме того, отдыхающий персонаж **выполняет действие «Лечение 2 (на себя)» и разворачивает все свои повернутые карты предметов**.

Определение инициативы

После того как все игроки выбрали по 2 карты способностей или объявили долгий отдых, вы открываете по одной карте способности монстров для каждого представленного на поле типа монстра (у которого на текущий момент есть хотя бы 1 фишка на поле). Затем все игроки, кроме тех, кто объявил долгий отдых, раскрывают выбранные ими карты на раунд. При этом **ведущая карта** каждого игрока должна лежать сверху, чтобы было видно её значение инициативы.

После этого определите порядок инициативы, сравнив значения инициативы всех вытянутых карт способностей монстров и всех ведущих карт игроков. Первым совершает свой ход тот, у кого наименьшее значение инициативы. После него ходит тот, у кого значение инициативы следующее по величине, и т. д. Так продолжается до тех пор, пока все фигурки на поле не совершат ходы. Когда наступает очередь определённого типа монстров, каждый монстр этого типа выполняет действия, перечисленные на вытянутой карте способности. Первыми совершают ходы мощные монстры, а затем — обычные (в порядке возрастания номеров на их фишках).

Если у нескольких игроков оказывается одинаковое значение инициативы на ведущих картах, они совершают ходы в порядке возрастания инициативы на нижних картах (не выбранных ведущими). Если и на этих картах одинаковые значения, игроки сами решают, кто из них будет ходить первым. Если инициатива игрока совпадает с инициативой какого-либо типа монстров, первым ходит игрок. Если совпадают значения инициативы разных типов монстров, их очерёдность хода определяют игроки.

Пример: в начале раунда дикарь выбирает для розыгрыша 2 карты. При этом он хочет совершить свой ход ближе к концу раунда и поэтому ведущей выбирает карту с инициативой 61. Если бы он, наоборот, хотел ходить раньше, он мог бы выбрать ведущей карту с инициативой 15. Плутовка открывает свою ведущую карту — её инициатива равна 86. На вытянутых картах способностей для оживших костей и лучниц оказываются значения 45 и 32 соответственно. Таким образом, первыми в порядке инициативы совершают ходы все разбойники-лучницы, затем все ожившие кости, потом дикарь и, наконец, плутовка.



Ход персонажа

В свой ход игрок применяет **верхнюю** способность с одной из двух разыгранных им карт и **нижнюю** способность — с другой. После определения инициативы **больше не имеет значения, какая из двух карт была выбрана ведущей**. Вы можете выбирать, способность какой из двух карт (верхнюю или нижнюю) применить первой. Когда вы применяете способность карты, вы должны выполнять действия этой способности в указанном на карте порядке и не можете прерывать их способностью другой карты. Применив способность карты, немедленно положите её в соответствующую зону (в стопку «Сброс», стопку «Потери» или область действующих карт) и только после этого переходите к каким-либо другим действиям. Как правило, при желании вы можете не выполнять какую-либо часть способности карты, но вы **обязаны** применять все отрицательные эффекты, указанные в ней или сопутствующие её розыгрышу, которые действуют на вас или ваших союзников (например, уменьшение количества ОЗ, получение отрицательных состояний, перекладывание карты в стопку «Потери»). **Союзник** — фигурка, которая сражается на стороне персонажа. Это понятие включает в себя в том числе и призванных созданий, но **не включает самого персонажа**. Действия не применяются к союзникам, если на карте или в правилах не сказано обратное.

Вместо **верхней** способности **любой разыгранной карты** вы можете применить **стандартную** способность «Атака ✖ 2», а вместо **нижней** — стандартную способность «Движение ↗ 2». Применив стандартную способность карты, всегда кладите её в стопку «Сброс» независимо от текста и символов самой способности. В свой ход игроки могут использовать любое количество предметов из своего снаряжения до, во время или после применения двух своих способностей.



ДВИЖЕНИЕ



Действие «**Движение** \mathbb{X} » позволяет персонажу передвинуться по полю на **X** клеток или меньше. Фигурки могут передвигаться через клетки с союзниками, но не могут передвигаться через клетки с врагами или препятствиями. Эффекты ловушек, а также опасной и труднопроходимой местности необходимо применять, когда фигурка передвигается на соответствующую клетку с помощью обычного движения. Фигурка не может закончить движение на клетке, на которой находится другая фигурка. Фигурки **никаким образом** не могут передвигаться через стены. **Вынужденное** движение возникает в случае применения эффектов «ОТТОЛКНУТЬ \blacklozenge » и «ПРИТЯНУТЬ \blacklozenge », способностей, которые заставляют передвинуться или меняют местами, а также некоторых особых эффектов сценариев.



Некоторые действия движения обладают эффектом «Прыжок». Действие «**Движение** \mathbb{X} , прыжок \blacklozenge » позволяет персонажу передвигаться, игнорируя все фигурки, препятствия и эффекты ловушек и местности. Однако передвижение на последнюю клетку (на которой фигурка заканчивает движение с эффектом «Прыжок») считается обычным и поэтому подчиняется описанным выше правилам обычного движения.



Некоторые фигурки имеют особое свойство «Полёт». Оно позволяет им игнорировать любые фигурки, препятствия и эффекты ловушек и местности в течение всего передвижения, включая последнюю клетку, но при этом фигурки со свойством «Полёт» должны заканчивать движение на **незанятой** клетке (на которой нет других фигурок). Это правило относится и к случаю вынужденного движения (например, при применении эффектов «ОТТОЛКНУТЬ» или «ПРИТЯНУТЬ»). Если фигурка теряет свойство «Полёт», находясь на клетке с препятствием, она получает урон повреждающей ловушки и немедленно передвигается на ближайшую **пустую** клетку (на которой нет других фигурок, монет и любых жетонов, кроме коридоров, нажимных плит и открытых дверей).

ОТКРЫТИЕ КОМНАТЫ

Если персонаж в любой момент своего движения оказывается на клетке с жетоном закрытой двери, переверните этот жетон на «открытую» сторону. После этого немедленно открывается соседняя комната, в которую ведёт эта дверь. В соответствии со схемой из книги сценариев положите в только что открытую комнату монеты и накладные жетоны, а также поставьте фишки монстров по тем меткам, которые соответствуют количеству участвующих персонажей (включая изнурённых). **Примечание:** перед тем как ставить фишки монстров в новую комнату, их следует перемешать, как и при подготовке первой комнаты, чтобы фишки располагались на поле в случайном порядке указанных на них номеров. Возможна ситуация, при которой у вас не хватит фишек определённого типа монстров, чтобы поставить всех монстров в открытую комнату. В таком случае поставьте все оставшиеся фишки, начиная с монстров, ближайших к персонажу, открывшему комнату.

Как только вы разместите все жетоны и всех монстров в новой комнате, вы должны вытянуть по одной карте способности для всех типов монстров, для которых карта не была вытянута в этом раунде. Когда персонаж, открывший комнату, закончит свой ход, проверьте значения инициативы всех монстров в новой комнате: любой тип монстров, инициатива которых ниже, чем у открывшего комнату персонажа (т. е. они должны были бы ходить раньше в текущем раунде), должен немедленно совершить свой ход (если таких типов монстров несколько, то они ходят в обычном порядке инициативы). Благодаря этому все монстры в новой комнате **всегда** совершают ход в том раунде, в котором была открыта эта комната.

АТАКА



Действие «**Атака** \mathbb{X} » позволяет фигурке нанести врагу в пределах своей дальности базовое количество урона, равное X. Фигурки не могут атаковать своих союзников. Атаки бывают двух типов: **дальние** и **ближние**.



Дальние атаки проводятся в тех случаях, когда на карте способности или на карте характеристик монстра указан показатель «**Дальность** \mathbb{Y} », который означает, что любой враг в пределах Y клеток от фигурки может стать целью её атаки. Любая дальняя атака, нацеленная на врага на соседней клетке, проводится с затруднением (см. раздел «Преимущество и затруднение» на стр. 20–21).

Ближние атаки проводятся в тех случаях, когда показатель дальности не указан. Их дальность по умолчанию считается равной 1, т. е. целью таких атак, как правило, могут становиться только враги на соседних клетках.

Линия видимости: все дальние и ближние атаки могут быть нацелены только на врагов, находящихся на линии видимости. Это означает, что хотя бы из одного угла клетки, на которой находится атакующий, можно провести прямую линию в хотя бы один угол клетки защищающегося, не касаясь при этом никакой части стены, даже её угла. Стеной считаются линии, ограничивающие фрагмент поля, а также вся область любой неполной клетки, примыкающей к краю фрагмента поля, если только на ней не лежит накладной жетон. Линию видимости могут перекрывать только стены. Кроме того, **любая способность**, у которой указана дальность, может быть применена только к фигурке на линии видимости. Если у действия, не являющегося атакой, не указана дальность, то для него не требуется линия видимости. **Примечание:** 2 клетки, разделённые стеной, не считаются соседними, и вы не можете через стены отсчитывать клетки в пределах дальности.

Когда фигурка атакует, указанный на карте базовый показатель атаки может быть изменён тремя способами, которые применяются в описанном ниже порядке. Повторяйте эти шаги для каждого отдельного врага, ставшего целью атаки.

- Сначала примените **модификаторы атаки атакующей фигурки**. Они включают в себя бонусы и штрафы действующих карт способностей, предметов и других источников (например, +1 ⚡ к атаке, если цель находится в состоянии «ОТРАВЛЕНИЕ»).
- Затем вытяните **карту из колоды модификаторов атаки** атакующей фигурки и примените её эффект.
- Последними примените **бонусы к защите защищающейся фигурки**. Они снижают итоговый показатель атаки отдельно для каждого врага, ставшего целью атаки, на показатель свойства «Щит» защищающейся фигурки или на значение каких-либо других бонусов к защите.
- Если на каком-либо из этих шагов может быть применено несколько модификаторов, игрок сам выбирает порядок их применения. **Примечание:** поскольку бонусы применяются отдельно для каждой цели, в итоге одна и та же атака может нанести разный урон каждому из врагов, ставшему её целью.

Пример: плутовка выполняет действие «Атака ⚡ 3», нацеленное на мощного разбойника-стража на соседней клетке. Плутовка может добавить +2 ⚡ к атаке за выполнение особого условия на своей карте способности и удвоить показатель атаки благодаря лежащей перед ней действующей карте. Она решает сначала добавить +2 ⚡, а затем удвоить результат и, таким образом, выполняет действие «Атака ⚡ 10». Затем она вытягивает карту модификатора атаки, которая оказывается картой «-1», поэтому показатель атаки уменьшается до 9. Показатель свойства «Щит» разбойника-стража равен 1, поэтому показатель атаки уменьшается до 8 и разбойник получает 8 урона.

Любой урон, нанесённый монстрам, отмечайте на конверте характеристик с помощью жетонов урона, которые нужно класть в ячейку конверта, соответствующую номеру фишки получившего урон монстра. Если после получения монстром урона от атаки или от любого другого источника урона количество его ОЗ станет равным нулю или меньше, монстр сразу же умирает — немедленно уберите его фишку с поля. Как только монстр умирает, оставшиеся эффекты атаки не применяются.

Когда монстр умирает, положите монету на клетку, на которой он умер, кроме следующих случаев:

- монстр был призван;
- монстр появился по особым правилам сценария (т. е. его не было на схеме подготовки к сценарию);
- монстр считался вашим союзником по особым правилам сценария.

ПРЕИМУЩЕСТВО И ЗАТРУДНЕНИЕ

Атаки могут проводиться с **преимуществом** или **затруднением**.

- При атаке с **преимуществом** атакующий тянет 2 карты из своей колоды модификаторов атаки и использует **лучшую** из них **а**. Если одной из вытянутых карт оказалась карта с символом дополнительного модификатора, добавьте её эффект к эффекту второй вытянутой карты **б**. Если обе вытянутые карты оказались картами с символами дополнительного модификатора, продолжайте тянуть карты до тех пор, пока не откроете карту без символа дополнительного модификатора, после чего сложите эффекты всех вытянутых карт **в**.



- При атаке с **затруднением** атакующий тянет 2 карты из своей колоды модификаторов атаки и использует **худшую** из них . При атаке с затруднением **не применяйте эффекты карт с символом дополнительного модификатора**. Если была вытянута одна карта с таким символом, примените эффект второй карты . Если были вытянуты две карты с таким символом, продолжайте тянуть карты до тех пор, пока не откроете карту без символа дополнительного модификатора, после чего примените эффект этой последней карты .



В некоторых ситуациях может возникнуть неопределённость, при которой нельзя однозначно выбрать лучшую или худшую карту. В таком случае игроки должны применить эффект той карты, которая была вытянута первой. Неопределённость может появиться, если хотя бы у одной из вытянутых карт есть дополнительный эффект (применение отрицательного состояния, повышение заряда стихии, лечение и т. д.). Считается, что все дополнительные эффекты обладают положительным, но неопределённым значением. Таким образом, правило неопределённости следует применять в следующих случаях:

- обе вытянутые карты обладают разными дополнительными эффектами независимо от их числовых значений (с эффектом «СМЯТЕНИЕ » и с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ »);
- числовое значение карты с дополнительным эффектом меньше числового значения карты без эффекта (с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ » и без эффекта);
- обе карты дают одинаковый результат (и при атаке с показателем 2).

При сравнении карт модификаторов атаки с дополнительными эффектами не учитываются никакие эффекты других ваших карт (способностей, предметов и т. д.) — только значения и эффекты на самих картах модификаторов атаки. Единственное, что следует учитывать помимо них, — это показатель атаки (с учётом бонусов и штрафов атакующей фигурки) для случая, когда одной из вытянутых карт оказалась карта .

В большинстве случаев преимущество и затруднение в атаках появляются при применении особых способностей персонажей или монстров, а также карт предметов. Кроме того, любая дальняя атака, нацеленная на врага на соседней клетке, также проводится с затруднением. Преимущество или затруднение, полученное одновременно из нескольких источников, не суммируется. Если атака проводится одновременно и с преимуществом, и с затруднением, эти эффекты отменяют друг друга (независимо от того, сколько было источников каждого из них) и в результате атака проводится по обычным правилам.

ЭФФЕКТЫ ОБЛАСТИ

Некоторые атаки, а также другие действия позволяют фигуркам охватывать одновременно несколько клеток, каждая из которых становится целью такого действия. В этих случаях на карте способности изображается **целевая область**, на которую распространяется эффект этого действия. **Допустима любая ориентация, полученная поворотом, а также зеркальным отражением изображённой схемы.**

Примечание: для каждой цели нужно тянуть отдельную карту модификатора атаки. Процесс вытягивания карт для одной цели соответствует **одной атаке**. Совокупность атак по всем целям составляет **действие атаки**. **Способностью атаки** считается любая способность, в которой есть одно или несколько действий атаки.

Серым цветом обозначается клетка, на которой находится фигурка в данный момент. Атака по целевой области, включающей в себя серую клетку, всегда считается **ближней**.

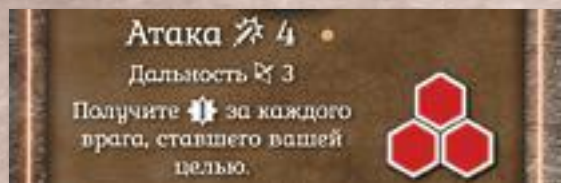
Красным обозначаются клетки с врагами, на которые распространяется эффект действия.



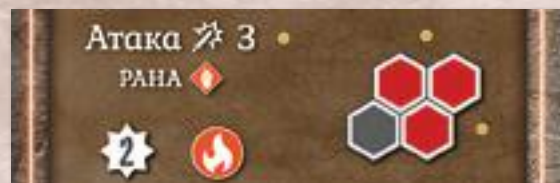
В случае дальней атаки по целевой области достаточно, чтобы хотя бы одна красная клетка находилась в пределах указанной дальности, и на ней необязательно должен находиться враг. Однако целями как дальних, так и ближних атак по области могут становиться **только враги, находящиеся на линии видимости.**



Пример свойства, которое даёт преимущество



Пример: такое обозначение показывает, что фигурка может выполнить действие дальней атаки («Атака 4») по области из 3 клеток, если хотя бы одна из этих клеток находится в пределах дальности 3.



Пример: такое обозначение показывает, что фигурка может выполнить ближнюю атаку («Атака 3») по области из 3 клеток.



Некоторые атаки обладают эффектом «Цели X», который означает, что целью такой атаки могут стать X разных врагов в пределах дальности этой атаки.

При любой атаке, нацеленной на нескольких врагов, для каждой цели нужно вытягивать отдельную карту модификатора атаки. Один и тот же враг не может становиться целью нескольких атак одного и того же действия, если в тексте карты не сказано обратное. **Примечание: целью действия ни при каких условиях не могут становиться союзники** (тем не менее к союзникам могут применяться некоторые положительные эффекты — в этом случае это указано в тексте карты). Союзник может находиться в целевой области атаки, но при этом он не становится её целью.

Примечание: атака считается ближней, если нигде не указана её дальность. Таким образом, возможны случаи, когда целью ближней атаки становится враг, находящийся не на соседней клетке, если это допустимо расположением клеток целевой области.

ЭФФЕКТЫ АТАКИ

Действия атаки часто обладают дополнительными усиливающими эффектами. Если на карте способности после действия атаки указан эффект атаки, то после нанесения цели (целям) урона от атаки, к этой цели (целям) также применяются и дополнительные эффекты. **Эффекты атаки применяются независимо от того, был ли нанесён урон этой атакой.** Эти эффекты не являются обязательными (кроме получения опыта), и их можно пропускать. Некоторые действия персонажей могут применять эти эффекты без атаки — в этих случаях цель (или цели) этого эффекта указана на карте способности.



ОТТОЛКНУТЬ X: цель вынуждена передвинуться на X клеток в направлении, выбранном атакующей фигуркой, но с каждой клеткой, на которую передвигается цель, она должна **оказываться дальше** от атакующего, чем была до этого. Если больше нет подходящих клеток, на которые можно оттолкнуть цель, вынужденное движение заканчивается. С помощью этого эффекта цель может передвигаться по клеткам с союзниками, но не может — по клеткам с врагами.



ПРИТЯНУТЬ X: цель вынуждена передвинуться на X клеток в направлении, выбранном атакующей фигуркой, но с каждой клеткой, на которую передвигается цель, она должна **оказываться ближе к атакующему**, чем была до этого. Если больше нет подходящих клеток, на которые можно притянуть цель, вынужденное движение заканчивается. С помощью этого эффекта цель может передвигаться по клеткам с союзниками, но не может — по клеткам с врагами. Эффекты «ОТТОЛКНУТЬ» и «ПРИТЯНУТЬ» вызывают вынужденное движение — на него не влияют клетки труднопроходимой местности.







ПРОБОЙ X: при атаке позволяет полностью или частично игнорировать свойство «Щит» цели путём вычитания из его показателя X или меньше. В отличие от других эффектов «ПРОБОЙ» применяется при расчёте урона от атаки, а не после.





Пример: фигурка выполняет действие «Атака 3, ПРОБОЙ 2», нацеленное на монстра со свойством «Щит 3». Такая атака позволяет вычесть 2 из показателя свойства «Щит» и наносит врагу 2 урона (без учёта карты модификатора атаки).



ДОБАВИТЬ ЦЕЛЬ: если фигурка использует этот эффект во время действия атаки, она может добавить ещё одну цель в пределах дальности этой атаки. К этой цели также применяются все дополнительные эффекты действия атаки, за исключением эффектов, которые позволяют добавлять новые цели помимо тех, которые были изначально охвачены этим действием (например, целевую область атаки).




СОСТОЯНИЯ

Некоторые действия позволяют применять к их целям эффекты состояний. Когда на фигурку накладывается состояние (кроме состояний «ПРОКЛЯТИЕ » и «БЛАГОСЛОВЕНИЕ »), она получает соответствующий жетон состояния, чтобы обозначить этот эффект. Если состояние получает персонаж, положите жетон на поле «Состояния» его планшета, а если монстр — на конверт характеристик в ячейку с номером соответствующей фишки монстра. Фигурка остаётся в этом состоянии до тех пор, пока не будут выполнены условия снятия этого состояния. Любая фигурка за один раз может получить только 1 состояние каждого типа (кроме состояний «ПРОКЛЯТИЕ » и «БЛАГОСЛОВЕНИЕ »), но впоследствии она может получать состояния, которые у неё уже есть, — в этом случае просто продлевается их эффект.





Фигурка не может получить состояние, к которому она невосприимчива. Если в результате применения какого-либо эффекта фигурка становится невосприимчивой к состоянию, которое у неё уже есть, оно снимается. В случае невосприимчивости к состояниям «ПРОКЛЯТИЕ » и «БЛАГОСЛОВЕНИЕ » соответствующие карты больше не добавляются в колоду модификаторов атаки, но уже имеющиеся в ней карты «ПРОКЛЯТИЕ » и «БЛАГОСЛОВЕНИЕ » остаются и продолжают действовать по обычным правилам.

Ниже приведены **отрицательные состояния**. Если список эффектов действия содержит название одного из следующих состояний, то после применения основного эффекта действия все его цели получают это состояние (в случае атаки её цели получают состояние независимо от того, наносит она урон или нет).





ОТРАВЛЕНИЕ: если фигурка находится в состоянии «ОТРАВЛЕНИЕ », все враги добавляют +1  ко всем своим атакам, нацеленным на эту фигурку. Если фигурка в этом состоянии лечится или её лечат, уберите её жетон «ОТРАВЛЕНИЕ », но действие «Лечение» больше не оказывает никакого эффекта.





РАНА: если фигурка находится в состоянии «РАНА », она получает 1 урон в начале каждого своего хода. Если фигурка в этом состоянии лечится или её лечат, уберите её жетон «РАНА », а действие «Лечение» разыгрывается дальше по обычным правилам. Если фигурка находится одновременно в состояниях «ОТРАВЛЕНИЕ » и «РАНА », действие «Лечение» снимает оба состояния, но больше не оказывает никакого эффекта.





ПАРАЛИЧ: если фигурка находится в состоянии «ПАРАЛИЧ », она не может выполнять никакие действия **движения**. В конце её следующего хода уберите её жетон «ПАРАЛИЧ ».





РАЗОРУЖЕНИЕ: если фигурка находится в состоянии «РАЗОРУЖЕНИЕ », она не может выполнять никакие действия **атаки**. В конце её следующего хода уберите её жетон «РАЗОРУЖЕНИЕ ».





ОГЛУШЕНИЕ: если фигурка находится в состоянии «ОГЛУШЕНИЕ », она не может выполнять **никакие** действия и использовать предметы, но может **использовать долгий отдых** (если это фигурка персонажа). В конце её следующего хода уберите её жетон «ОГЛУШЕНИЕ ». Персонаж в этом состоянии в свой ход по-прежнему должен разыграть 2 карты или использовать долгий отдых. Если игрок решил разыграть 2 карты, способности разыгранных карт не применяются, а сами карты он просто кладёт в стопку «Сброс».













СМЯТЕНИЕ: если фигурка находится в состоянии «СМЯТЕНИЕ », все её атаки проводятся с затруднением. В конце её следующего хода уберите её жетон «СМЯТЕНИЕ ».







ПРОКЛЯТИЕ: если фигурка получает состояние «ПРОКЛЯТИЕ », она должна замешать в свою текущую колоду модификаторов атаки карту «ПРОКЛЯТИЕ » (не замешивая сброс). Когда во время одной из атак фигурки будет вытянута эта карта, не кладите её в сброс карт модификаторов атаки, а уберите из колоды.





Примечание: в игре есть две отдельные колоды проклятий: 10 карт с символом  в левом нижнем углу и 10 карт — с символом . Карты с символом  можно замешивать только в колоду модификаторов атаки монстров (когда монстры получают состояние «ПРОКЛЯТИЕ »), а карты с символом  можно замешивать только в колоду модификаторов атаки персонажа (когда персонаж или призванное создание персонажа получают состояние «ПРОКЛЯТИЕ »). Таким образом, в одной колоде может оказаться не больше 10 карт «ПРОКЛЯТИЕ ». Состояний «ПРОКЛЯТИЕ », в отличие от других, фигуркой может быть получено несколько за один раз — в этом случае она замешивает соответствующее количество карт «ПРОКЛЯТИЕ » в свою колоду. Если при применении эффекта сценария каждый персонаж должен добавить в свою колоду несколько карт «ПРОКЛЯТИЕ », но их суммарно не хватает для всех персонажей, распределите все карты максимально равномерно между всеми персонажами, на которых действует эффект (при необходимости вы сами решаете, кто получает лишние).

Ниже приведены **положительные состояния**. Некоторые способности позволяют фигуркам самим получать положительные состояния или накладывать их на союзников. Положительные состояния нельзя добровольно снимать до окончания их действия.







НЕВИДИМОСТЬ: если фигурка находится в состоянии «НЕВИДИМОСТЬ », враги не могут выбирать её своей целью, а также она не может становиться целью их атак или других действий. Состояние «НЕВИДИМОСТЬ » не влияет на взаимодействие фигурки с её союзниками. В конце её следующего хода уберите её жетон «НЕВИДИМОСТЬ ». Для монстров персонаж в состоянии «НЕВИДИМОСТЬ » считается препятствием.




УСИЛЕНИЕ: если фигурка находится в состоянии «УСИЛЕНИЕ », она получает преимущество во всех своих атаках. В конце её следующего хода уберите её жетон «УСИЛЕНИЕ ».

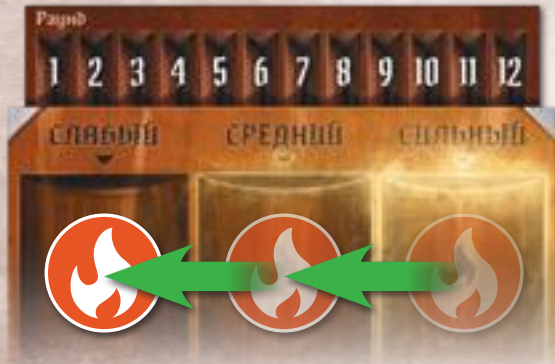


БЛАГОСЛОВЕНИЕ: если фигурка получает состояние «БЛАГОСЛОВЕНИЕ », она должна замешать в свою текущую колоду модификаторов атаки карту «БЛАГОСЛОВЕНИЕ » (не замешивая сброс). Когда во время одной из атак фигурки будет вытянута эта карта, не кладите её в сброс карт модификаторов атаки, а уберите из колоды. Состояний «БЛАГОСЛОВЕНИЕ », в отличие от других, фигуркой может быть получено несколько за один раз — в этом случае она замешивает соответствующее количество карт «БЛАГОСЛОВЕНИЕ » в свою колоду.





ЗАРЯД СТИХИЙ

Некоторые способности тесно связаны со стихиями (их в игре 6: **огонь, лёд, воздух, земля, свет и тьма**). Если в описании способности указан один из символов стихий без сопровождающего текста  **a**, это означает, что, применив такую способность (или любую её часть), фигурка должна **повысить заряд этой стихии** на поле боя. Для этого **в конце хода**, в котором была применена эта способность, переместите жетон соответствующей стихии в столбец «Сильный» планшета заряда стихий.



Чтобы повысить заряд стихии, указанный на карте способности, персонаж должен выполнить хотя бы одно действие этой способности. При этом персонаж **не может отказаться** от повышения заряда стихии, если только он не привязан к определённому действию.

В конце каждого раунда заряд стихий будет постепенно ослабевать: нужно будет переместить каждый жетон стихии на планшете **на один столбец** влево (из столбца «Средний» в столбец «Слабый», а из столбца «Сильный» в столбец «Средний»).

Заряженные стихии можно использовать для получения дополнительных стихийных эффектов некоторых действий. Стихийный эффект обозначается символом стихии, перечёркнутым красным крестом   **6**, за которым следует двоеточие и описание эффекта, получаемого при использовании стихии. Если фигурка применяет способность, использующую стихию, и соответствующий жетон стихии находится в столбце «Сильный» или «Средний», этот жетон **можно** использовать для получения стихийного эффекта способности, переместив его в столбец «Слабый». Каждый указанный символ позволяет использовать **только одну** заряженную стихию. **Невозможно повысить заряд стихии и использовать её в тот же самый ход**, но её сможет использовать любая другая фигурка, которая будет совершать свой ход позже в порядке инициативы этого раунда.



Если действие содержит несколько стихийных эффектов, игрок может выбирать, какие из них применять и в каком порядке. Если у одного стихийного эффекта указано несколько символов использования стихий, то для применения этого эффекта необходимо использовать все указанные стихии.

Как и у персонажей, у монстров тоже есть способности, позволяющие повышать заряд стихий и использовать их. Монстры всегда повышают заряд стихии (даже если не выполнили ни одного действия) и всегда используют стихии, если могут, и при этом бонус стихийного эффекта получит каждый монстр этого типа, который будет совершать ход, а не только первый монстр, который использует стихию.



Символ разноцветного круга означает **одну любую** стихию из шести. Если этот символ указан на карте способности монстра, вы сами выбираете, заряд какой стихии будет повышен или какая стихия будет использована.



Огонь



Лёд



Воздух



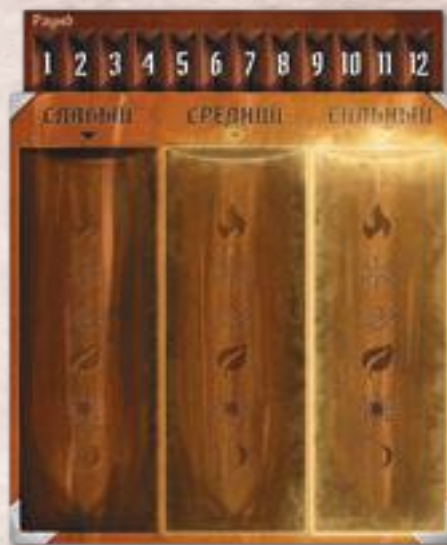
Земля



Свет




Тьма



Панель заряда стихий

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Некоторые способности могут добавлять персонажу или его союзникам бонусы к другим его способностям, которые **либо действуют постоянно** (до тех пор, пока не будут выполнены определённые условия), **либо до конца раунда**. Такие способности обозначаются специальными символами. Чтобы не забыть, какие бонусы действуют на текущий момент и при каких условиях они перестают действовать, карты с такими эффектами игрок кладёт в **область действующих карт**.

Постоянные бонусы на картах способностей обозначаются символом . Эффект такой способности действует с момента розыгрыша карты и до тех пор, пока не будет выполнено указанное на карте условие. Обычно в таком условии задано, сколько раз должно произойти определённое игровое событие (например, персонаж атакует или становится целью атаки). Положите жетон персонажа на первую круглую ячейку этой способности и сдвигайте её на следующую ячейку по стрелке (слева направо и сверху вниз) каждый раз, когда происходит указанное событие. Когда вы примените эффект этой способности столько раз, сколько на карте изображено ячеек, уберите эту карту из области действующих карт и положите в стопку «Потери». Если применение эффекта постоянного бонуса возможно, вы **обязаны** применить его, даже если это не принесёт никакой пользы для персонажа. Если в тексте способности не указано никаких особых условий и нет ячеек для жетона персонажа, эта карта может оставаться в области действующих карт до конца сценария и игрок может в любой момент убрать её из этой области и положить в стопку «Потери».

Пример: плетущая чары применяет нижнюю способность карты «Морозная броня», которая в следующих двух случаях получения ей урона отменяет его. Она кладёт свой жетон персонажа на первую круглую ячейку на карте . С этого момента каждый раз, когда она должна будет получить хотя бы 1 урон, ей нужно будет применить бонус, отменить получаемый урон и сдвинуть жетон на следующую ячейку. Как только она сдвинет жетон 2 раза, она перекладывает эту карту в стопку «Потери» и этот бонус перестает действовать.



Примеры жетонов персонажей



Бонусы раунда на картах обозначаются символом . Эффект такой способности действует с момента розыгрыша карты до конца раунда, после чего игрок кладёт эту карту в свою стопку «Сброс» или стопку «Потери» (в зависимости от того, указан ли в способности символ).

Несмотря на то, что карта бонуса находится в области действующих карт, она считается **частью стопки «Сброс» или стопки «Потери»** (в зависимости от того, указан ли в способности символ). Такую карту можно в любой момент переложить в соответствующую стопку, но при этом бонусы её способности немедленно перестают действовать.

ЩИТ



Фигурка со свойством «Щит X» получает бонус к защите, который снижает на X показатель любой атаки, нацеленной на эту фигурку. Если фигурка получает несколько свойств «Щит » из разных источников, они суммируются и их можно применять в любом порядке. **Свойство «Щит » применяется только к урону, получаемому от атак.**

ОТВЕТНЫЙ УДАР



Фигурка со свойством «Ответный удар X» наносит X урона другим фигуркам, которые атакуют её, находясь на соседних клетках (X урона в ответ на каждую атаку). У свойства «Ответный удар » может быть задан показатель «Дальность Y» — в этом случае урон получают все фигурки, атакующие фигурку со свойством «Ответный удар » в пределах Y клеток от неё. Эффект свойства «Ответный удар » применяется после атаки, которая его вызвала. Если фигурка со свойством «Ответный удар » умирает или становится изнурённой во время атаки на неё, эффект этого свойства не применяется. Если фигурка получает несколько свойств «Ответный удар » из разных источников, они суммируются. Свойство «Ответный удар » не является ни атакой, ни нацеленным эффектом.

ЛЕЧЕНИЕ



Действие «Лечение X» позволяет фигурке восстановить X ОЗ либо себе, либо одному союзнику в пределах дальности этого действия. У действия лечения обычно указан один из двух параметров:

- **Дальность Y:** фигурка может лечить себя или любого союзника в пределах Y клеток от неё. В таком случае эффект действия лечения, как и любого другого дальнего действия, применяется только к фигуркам, находящимся на линии видимости.
- **(на себя):** фигурка может лечить только себя.

ПРИЗЫВ

С помощью некоторых действий фигурки могут призывать на поле другие фигурки союзников. Фигурку призванного создания нужно поставить на пустую клетку, соседнюю с фигуркой, выполняющей призыв. Если нет ни одной подходящей клетки, действие призыва не может быть выполнено. Призванных созданий представляют жетоны призыва разных цветов. Всего в игре 8 цветов жетонов призыва, чтобы было удобно отличать призванных созданий, если их на поле несколько одновременно. Вы можете выбирать любой цвет для каждого призванного создания, а чтобы не забыть, какого из призванных созданий представляет каждый жетон, кладите на карту способности каждого призванного создания соответствующий ему маркер призыва.

У призванных созданий есть такие же базовые характеристики, как и у монстров: количество ОЗ, атака, движение, дальность, а также могут быть дополнительные свойства, указанные на карте способностей. Способность призыва считается постоянным бонусом (кладите карты призыва в область действующих карт) и действует до тех пор, пока количество ОЗ призванного создания не опустится до нуля или меньше, пока вы не уберёте карту этой способности из области действующих карт или пока персонаж, выполнивший призыв, не станет изнурённым. В любом из этих случаев уберите с поля жетон призванного создания.

В порядке инициативы призванное создание всегда совершает ход **непосредственно перед ходом персонажа, который его призвал**. Ход призванного создания является отдельным ходом, связанным с ходом персонажа только порядком инициативы. Игрок **не управляет** действиями призванных созданий его персонажа — они совершают ходы автоматически по тем же правилам, что и монстры, постоянно применяя способность «Движение \blacktriangleleft +0, атака \blackstar +0» (см. раздел «Ход монстра» на стр. 30–34) и используя для своих атак колоду модификаторов атаки призвавшего их персонажа.

У игрока может быть одновременно несколько разных действующих способностей призыва: в этом случае призванные создания совершают ходы в том порядке, в каком были призваны. Призванные создания **никогда** не совершают ходы в том раунде, в котором были призваны. Монстров, убитых призванными созданиями, на свой счёт записывает призвавший их персонаж.





Жетоны призыва



Маркер призыва

ВОЗВРАЩЕНИЕ КАРТ НА РУКУ И РАЗВОРОТ КАРТ ПРЕДМЕТОВ

Некоторые способности позволяют игроку **вернуть на руку карты способностей** из его стопки «Сброс» или «Потери». Это означает, что игрок может просмотреть соответствующую стопку (а также карты в области действующих карт, которые считаются частью стопки «Сброс» или «Потери»), выбрать столько карт, сколько указано в тексте способности или меньше, и немедленно вернуть их на руку. Однако некоторые карты **нельзя вернуть на руку** после того, как они оказались в стопке «Потери». Такие карты обозначены символом . Этот же символ встречается и на картах предметов. Как только вы потратите такую карту предмета, её уже **нельзя будет развернуть**. Эффект символа  применяется к карте независимо от того, по какой причине вы положили её в стопку «Потери» (если это карта способности) или потратили (если это карта предмета).

Некоторые способности позволяют игроку **развернуть** повернутую или потраченную **карту предмета**. Это означает, что игрок получает возможность снова использовать эту карту.

В тексте способности всегда указывается, из какой стопки игрок может вернуть на руку карты способностей («Сброс» или «Потери») и какие карты предметов он может развернуть (повернутые или потраченные).



Вернуть на руку карту способности



Развернуть карту предмета



Карту нельзя вернуть на руку, если она находится в стопке «Потери»; карту нельзя развернуть, если она потрачена.

ДОБЫЧА



Действие «Добыча \uparrow X» позволяет персонажу подобрать все монеты и жетоны сокровищ в пределах дальности X. На это действие не влияет расположение монстров и препятствий, но оно считается дальним действием, и поэтому его эффект применяется только к клеткам, которые находятся на линии видимости. Персонажи хранят монеты в своих личных запасах и не могут делиться или обмениваться ими с другими персонажами. Если персонаж добывает жетон сокровища, немедленно найдите указанный на схеме номер сокровища в списке сокровищ в конце книги сценариев, чтобы определить, какая награда достаётся персонажу или персонажам (см. раздел «Сокровища» на стр. 15). Если персонаж получает карту предмета, который у него уже есть, он немедленно продаёт новый предмет и кладёт его карту в колоду предметов, которые можно купить в городе (см. раздел «Покупка и продажа предметов» на стр. 44).

ДОБЫЧА В КОНЦЕ ХОДА

Помимо выполнения специальных действий с карт способностей, у персонажей есть ещё один способ добычи: **по правилу добычи в конце хода персонаж должен подобрать все монеты и жетоны сокровищ, находящиеся на клетке, на которой он заканчивает свой ход.** Это правило не распространяется на призванные создания персонажей.

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

На некоторых способностях изображён символ \star с числовым значением, означающий получение опыта. Когда персонаж применяет такую способность, он получает указанное количество очков опыта. Персонаж не может разыграть карту способностей только ради получения опыта — для этого он должен выполнить хотя бы одно действие этой способности. Кроме того, в тексте способности может быть указано, что персонаж получает опыт только при выполнении определённых условий (например, при использовании заряженной стихии или при условии, что цель атаки находится на клетке, соседней с союзником атакующего персонажа $\diamond a$). Некоторые постоянные бонусы также дают персонажу опыт, если часть круглых ячеек имеет обозначение \star . В этом случае персонаж получает опыт, когда в очередной раз применяется эффект бонуса и жетон персонажа сдвигается с ячейки с символом опыта $\diamond b$. **Персонажи не получают опыт за убийство монстров. Только применение определённых способностей приносит опыт.**

Чтобы отметить полученный персонажем опыт, игрок прокручивает правый диск счётчика здоровья/опыта до тех пор, пока в правом окошке не появится нужное значение $\diamond b$.





ПОЛУЧЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕМ УРОНА

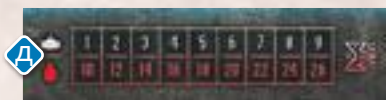
Каждый раз, когда персонаж получает **любой урон**, у игрока есть два варианта:

- **принять этот урон и прокрутить левый диск счётчика здоровья/опыта так, чтобы текущее количество ОЗ персонажа уменьшилось на соответствующее значение;**

ИЛИ

- **выбрать 1 карту на руке или 2 карты из стопки «Сброс» и переложить её или их в стопку «Потери», чтобы отменить весь урон (но любые дополнительные эффекты атаки по-прежнему применяются). Примечание:** если персонаж получает урон до того, как совершить свой ход в текущем раунде, игрок не может переложить в стопку «Потери» 2 карты, разыгранные им в начале раунда, поскольку они не находятся ни на руке, ни в стопке «Сброс», ни в стопке «Потери».

Каждый раз, когда персонаж лечится или его лечат, **прокрутите левый диск счётчика здоровья/опыта так, чтобы текущее количество ОЗ персонажа увеличилось на соответствующее значение** . Количество ОЗ, которое показывает счётчик, не может превышать максимальное количество ОЗ персонажа, указанное на его планшете .



ИЗНУРЕНИЕ

Персонаж может стать **изнурённым** одним из двух способов:

- если в какой-то момент времени количество ОЗ на счётчике персонажа оказывается меньше 1;

ИЛИ

- если в начале раунда игрок не может разыграть 2 карты с руки (потому что у него нет карт или только 1 карта на руке) и персонаж не может использовать долгий отдых (потому что в его стопке «Сброс» нет карт или только 1 карта). В этом случае персонаж становится изнурённым, но его текущее количество ОЗ не меняется.

В любом из этих случаев положите все карты способностей персонажа в его стопку «Потери» и уберите с поля фигурку персонажа — он больше не может участвовать в прохождении сценария. **Нет никакой возможности вернуть изнурённого персонажа в игру**, потому что следует избегать изнурения любой ценой. Если при прохождении сценария **все персонажи** становятся изнурёнными, вы проигрываете сценарий.

ПРЕДМЕТЫ

Персонажи могут использовать предметы в любой момент времени с учётом ограничений, указанных на самих картах предметов (даже во время выполнения действия карты способности). Тем не менее, если свойство предмета применяется к атаке (например, добавляет бонус, эффект, преимущество или затруднение), его необходимо использовать перед тем, как тянуть карту модификатора атаки. Если предмет добавляет к атаке эффект, примените его точно так же, как если бы был указан на карте способности, используемой для этой атаки. У персонажей нет никаких ограничений на количество предметов, которые они могут использовать в свой ход или даже при применении одной способности. Использованием предмета считается любой случай применения свойства карты этого предмета. Предмет, на карте которого изображены круглые ячейки для жетона персонажа, действует аналогично способности с постоянным бонусом: он **должен быть использован** каждый раз, когда выполняется условие применения его эффекта.

Ход монстра

В «Мрачной гавани» нет игрока-ведущего, который управляет ходами монстров. Вместо этого они в порядке инициативы совершают **автоматические** ходы по шаблону, заданному стопкой карт способностей монстров. В свой ход все монстры одного типа выполняют действия, перечисленные на вытянутой для них в текущем раунде карте способности, в указанном порядке. **Они не передвигаются и не атакуют, если соответствующие действия не перечислены на карте способности.**

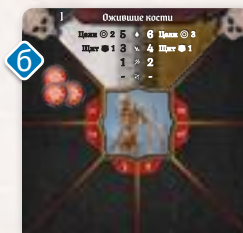
Примечание: монстры каждого типа делятся на 2 категории: **обычные** и **мощные**. Внешне они отличаются по цвету подставки: у обычных она белая, а у мощных — жёлтая. Когда совершает ход мощный монстр, используйте характеристики, указанные в области мощных монстров на карте характеристик.

ПОРЯДОК ХОДА

Все монстры одного типа совершают свои ходы в тот момент, когда наступает их очередь согласно значению инициативы, указанной на вытянутой для них карте способности монстра. **Первыми совершают ходы мощные монстры этого типа, а затем — обычные монстры этого типа.** Если на игровом поле находятся несколько мощных или обычных монстров одного типа, они совершают ходы в порядке возрастания номеров на их фишках.




Пример: при расстановке монстров, указанной на схеме слева, первым ходит мощный монстр ②, за ним совершает ход мощный монстр ③. Следующим ходит обычный монстр ①, и, наконец, ход совершает монстр ④. Несмотря на то, что номер ① меньше, чем ② и ③, ② и ③ — мощные монстры, поэтому они ходят раньше.



Номер на фигурке монстра **a** служит не только для определения очерёдности хода. Каждой фишке монстра соответствует своя ячейка на конверте характеристик **b** с тем же номером — кладите на неё жетоны урона и состояний каждого отдельного монстра.

ВЫБОР МОНСТРАМИ ЦЕЛЕЙ

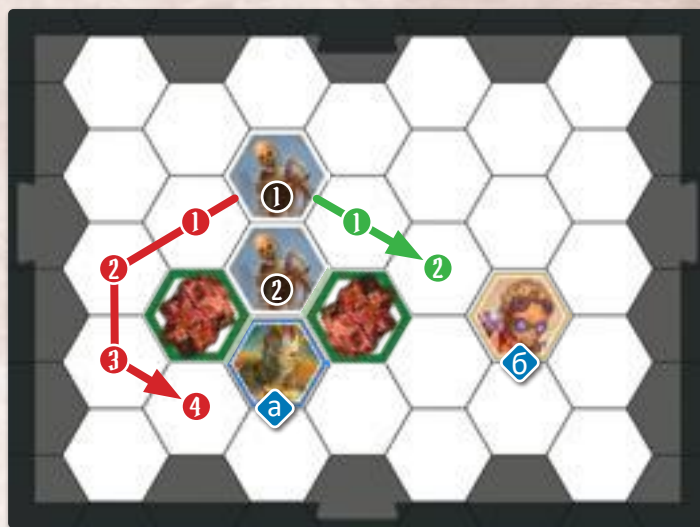
Перед выполнением каких-либо действий со своей карты способности каждый монстр выбирает своей целью одного врага — либо персонажа, либо призванное создание персонажа.

- Монстр **выбирает своей целью** врага, которого он может атаковать (используя атаку текущего раунда), передвинувшись на наименьшее количество клеток. Если на карте способности монстра, вытянутой на этот раунд, нет действия атаки или если монстр находится в состоянии «РАЗОРУЖЕНИЕ », он выбирает цель так, как если бы в этом раунде проводил ближнюю атаку.
- Монстр находит самый короткий из доступных путей, передвинувшись по которому он окажется на незанятой клетке в пределах дальности и на линии видимости хотя бы одного врага. Последняя клетка этого кратчайшего пути — это **целевая клетка**. Враги, которые находятся в пределах дальности атаки и на линии видимости относительно целевой клетки, считаются «ближайшими». Если такой враг один, то он и становится **выбранной целью**.

- Даже если в этом раунде у монстра недостаточно движения, чтобы достичь целевой клетки, он всё равно выбирает свою цель, считая своё движение неограниченным, и в свой ход он двигается, стараясь оказаться как можно ближе к целевой клетке.
- В случае, если монстру нужно передвинуться на одинаковое количество клеток, чтобы оказаться в пределах дальности атаки (и на линии видимости) нескольких врагов (например, он начинает свой ход в пределах дальности нескольких врагов), то он выбирает ближайших врагов по принципу **наименьшей удалённости** от своей текущей клетки (т. е. по наименьшему количеству клеток между врагом и монстром, не считая через стены).
- Если несколько врагов оказались ближайшими к целевой клетке, то следующим критерием при выборе цели является значение инициативы: **выбранной целью становится враг, который совершает свой ход раньше в порядке инициативы** (приоритет выбора призванных созданий выше приоритета персонажей, которые их призвали, даже в том раунде, в котором они были призваны, а приоритет персонажа, использующего долгий отдых, самый низкий).
- Если монстр выполняет движение с эффектом «Прыжок 🏹», он находит кратчайший путь с учётом возможности неограниченного движения по клеткам с препятствиями, ловушками, опасной местностью и фигурками на протяжении всего пути, кроме последней (целевой) клетки движения. Аналогично выбирает цель фигурка со свойством «Полёт 🦋», за исключением того, что может закончить движение на клетке с препятствием.

Пример: несмотря на то, что фактически дикарь **a** находится ближе к монстру **1**, монстр проводит ближнюю атаку, и чтобы оказаться в пределах дальности изобретателя, ему надо передвинуться на меньшее количество клеток (2 вместо 4), поэтому монстр выбирает своей целью изобретателя **b**.

Возможны случаи, когда монстр не сможет выбрать цель. Это может произойти, если нет ни одной клетки, с которой монстр мог бы атаковать (все подходящие клетки заняты фигурками), или путь к ним заблокирован стенами, препятствиями или другими фигурками. Если монстр не смог выбрать цель, то независимо от числа клеток, на которое он мог бы передвинуться, в свой ход он не будет ни передвигаться, ни атаковать, но будет выполнять любые другие доступные ему действия со своей карты способности.



ДВИЖЕНИЕ МОНСТРА

Монстр в свой ход может передвигаться, если на его карте способности указано действие «**Движение** 🦋 ±X». Он может передвинуться на количество клеток, меньшее или равное базовому показателю движения (указанному на карте характеристик монстра) с учётом модификатора X (может быть как положительным, так и отрицательным). Если на карте способности монстра есть действие движения, но нет действия атаки, он будет двигаться по кратчайшему пути из возможных в направлении клетки, соседней с выбранной целью, так чтобы оказаться как можно ближе к ней (считая при этом, что у него как будто есть ближняя атака).

Если на карте способности монстра после движения указано действие атаки, то он передвинется на наименьшее возможное количество клеток, чтобы атаковать выбранную цель с **максимальной эффективностью**. Если это **ближняя атака, направленная на одну цель**, монстр просто передвигается в направлении клетки, соседней с выбранной целью. Если это **атака, направленная на несколько целей**, монстр передвинется на клетку, с которой он сможет атаковать выбранную цель и как можно больше врагов помимо неё.

Если монстр проводит **дальнюю атаку**, он будет двигаться по направлению к клетке, на которой выбранная цель окажется в пределах дальности атаки и с которой он сможет провести наилучшую возможную атаку. Кроме того, монстр, который не находится в состоянии «СМЯТЕНИЕ 🎲», передвинется дальше от выбранной цели, чтобы провести дальнюю атаку без затруднения. Если монстр должен сделать выбор: избавиться от затруднения для атаки выбранной цели или атаковать больше целей, он предпочтёт избавиться от затруднения. Даже если монстр не может передвинуться, чтобы оказаться в пределах дальности атаки, он всё равно будет передвигаться по направлению к выбранной цели, чтобы оказаться как можно ближе к ней.

Если на карте способности монстра присутствуют действия, не являющиеся атакой, они никак не влияют на движение монстра. В таком случае он передвинется согласно вышеописанным правилам, а затем выполнит другие действия наилучшим возможным способом.

МАКСИМАЛЬНАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ АТАКИ

Перед движением к выбранной цели монстр определяет целевую клетку, с которой он сможет провести атаку с максимальной эффективностью, используя своё текущее действие движения. Если монстр не может достичь целевой клетки с помощью текущего действия движения, он определяет целевую клетку с учётом неограниченного движения. При определении целевой клетки монстр использует следующие приоритеты, которые применяются в порядке возрастания номеров:

- 1) атаковать выбранную цель без затруднения;
- 2) атаковать как можно больше дополнительных целей;
- 3) если есть несколько клеток, с которых может атаковать одно и то же количество дополнительных целей (но при этом цели разные), используйте для них правила выбора цели (кратчайший путь, удалённость, инициатива) относительно начальной клетки монстра;
- 4) атаковать дополнительные цели без затруднения (без приоритетов, при неопределённости решают игроки);
- 5) передвинуться на наименьшее количество клеток, избегая ловушек и опасной местности (если возможно).

Пример: монстр ① может выполнить действие «Движение 3». Сначала он выбирает дикаря а своей целью, поскольку это его ближайший враг. Если у монстра дальняя атака, он остаётся на своей текущей клетке и атакует дикаря. Если у него ближняя атака, нацеленная на одного врага, он передвигается на 1 клетку б, чтобы оказаться на соседней с дикарём клетке и атаковать его. Если у монстра ближняя атака, нацеленная на двух врагов, он передвинется на 2 клетки в, чтобы оказаться на клетке, соседней с дикарём и изобретателем. Если монстр может атаковать 3 цели (или больше), он передвинется на 3 клетки г, чтобы оказаться на клетке, соседней со всеми тремя врагами.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МОНСТРА С ЛОВУШКАМИ И ОПАСНОЙ МЕСТНОСТЬЮ

Монстры, не имеющие свойства «Полёт», при выборе цели и передвижении считают клетки с отрицательными эффектами (ловушки и опасную местность) препятствиями, **если только** движение через такую клетку не является **единственным** способом достичь клетки, с которой можно атаковать выбранную цель. В этом случае они выбирают путь до выбранной цели, включающий в себя наименьшее число клеток с отрицательными эффектами, и в результате испытывают все последствия движения по этим клеткам.

Пример: несмотря на то, что изобретатель а находится ближе, монстр ① с ближней атакой выбирает целью дикаря б, поскольку считает ловушки препятствиями. Только если бы не было дикаря и единственным врагом, которого можно выбрать целью, был изобретатель, то монстр передвинулся бы на 1 клетку с ловушкой, чтобы приблизиться к нему.



Пример: лучница ① выбирает своей целью дикаря ④, поскольку ей требуется меньшее количество клеток, чтобы оказаться в пределах дальности атаки, нацеленной на него. Если дальность атаки лучницы равна 3 и она может выполнить действие «Движение 🐾 2», то она передвигается на клетку ⑥ и атакует выбранную цель. Если лучница может выполнить только действие «Движение 🐾 1», она останется на своей текущей клетке и не будет атаковать. Лучница не будет двигаться на ловушку ⑤ несмотря на то, что дикарь окажется в пределах дальности её атаки, так как всё ещё остаётся подходящий путь без ловушек, передвинувшись по которому она сможет атаковать дикаря, даже притом, что она не сможет сделать это в текущий ход. Лучница также не будет двигаться на клетку ⑦, поскольку в результате этого движения она не приблизится к клетке, с которой может атаковать дикаря.



АТАКИ МОНСТРА

Монстр в свой ход будет атаковать, если на его карте способности указано действие «Атака ✨ ±X». Урон, который наносит эта атака, равен базовому показателю атаки (указанному на карте характеристик монстра) с учётом модификатора X (может быть как положительным, так и отрицательным). Монстры всегда атакуют **выбранные ими цели** (см. раздел «Выбор монстрами целей» на стр. 30–31), а если монстр может атаковать несколько целей, он атакует выбранную цель и как можно большее число других врагов, стремясь добиться атаки **с максимальной эффективностью**. Если действие атаки монстра нацелено на нескольких врагов, он выбирает цели каждой из этих атак в соответствии с обычными правилами выбора цели, исключая фигурки, которые он уже атаковал этим действием. Любая атака, для которой на карте способности монстра не указана дальность, использует базовую дальность атаки монстра, указанную на его карте характеристик.

Атаки монстров разыгрываются точно так же, как атаки персонажей, и изменяются бонусами к атаке атакующей фигурки, затем картами модификаторов атаки монстров и, наконец, бонусами к защите их целей. Атаки монстров также могут проводиться с преимуществом или затруднением, как описано на стр. 20–21.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ МОНСТРОВ

Лечение: лечение монстров разыгрывается так же, как лечение персонажей, описанное на стр. 26. С помощью действия «Лечение 📍 X» монстр лечит себя или одного союзника в пределах указанной дальности, выбирая в первую очередь того, кто получил больше урона.

Призыв: с помощью некоторых способностей монстры призывают на игровое поле новых монстров, которые будут совершать ходы так же, как и все прочие монстры, в соответствии с вытянутыми картами способностей монстров их типа. Фишку призванного монстра ставьте на пустую клетку, соседнюю с призвавшим его монстром, которая по возможности ближе других к врагу. Если нет ни одной пустой соседней клетки или в запасе нет ни одной фишки монстра этого типа, призыв не может быть выполнен. Призванные монстры никогда не совершают ходы в том раунде, в котором были призваны, и на их клетки не кладутся монеты, когда они умирают.



Бонусные свойства: бонусные свойства с карты способностей (например, «Щит 🛡» или «Ответный удар 🐾») начинают действовать, **только когда монстр совершает свой ход**, и их эффект продолжается лишь до конца раунда, в котором эта карта способности была вытянута.

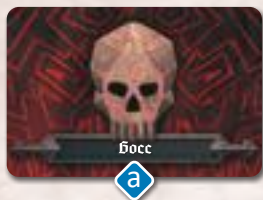
Добыча: к монстрам **не применяется** правило добычи в конце хода, но на картах способностей некоторых монстров встречается действие добычи. В таких случаях монстр подбирает все монеты в указанном пределе дальности добычи. Уберите эти монеты в запас — они не появятся на поле, когда этот монстр умрёт. Монстры не могут добывать жетоны сокровищ.

НЕОПРЕДЕЛЁННОСТЬ

Если по правилам возникает неопределённость в действиях монстра (например, есть несколько возможных клеток, на которые монстр может передвинуться; есть несколько равнозначных целей лечения или атаки; есть несколько клеток, на которые монстр может оттолкнуть или притянуть персонажа), то игроки должны сами решить, какой из вариантов выберет монстр.





БОССЫ

В ходе приключения вы иногда будете сталкиваться с боссами. У каждого босса есть своя карта характеристик, а свой ход все боссы совершают, используя общую стопку карт способностей «Босс» . **Примечание: боссы не считаются ни обычными, ни мощными монстрами.** В свой ход босс выполняет действия, указанные на его карте способности. Если в тексте карте сказано «**особая способность**», то босс применяет одну из своих особых способностей, описанных на его карте характеристик. Подробное описание более сложных способностей вы найдёте в книге сценариев. Как правило, некоторые характеристики боссов зависят от количества персонажей, участвующих в сценарии, и на карте характеристик босса обозначаются формулой, в которую входит параметр «КП». Кроме того, **боссы невосприимчивы к некоторым отрицательным состояниям (такие состояния перечислены на карте характеристик ).**




Конец раунда

После того как все фигурки совершат свои ходы, раунд заканчивается. При необходимости нужно выполнить следующие шаги этапа «Обновление»:

- Если из какой-либо колоды модификаторов атаки в течение раунда была вытянута стандартная карта или  с символом перемешивания , замешайте в эту колоду её стопку сброса.
- Если в начале раунда была вытянута карта способности монстра с символом перемешивания , замешайте в стопку карт способностей монстров этого типа её стопку сброса.
- Если жетоны стихий лежат в столбце «Средний» планшета заряда стихий, переместите их в столбец «Слабый». Если жетоны стихий лежат в столбце «Сильный», переместите их в столбец «Средний».
- Положите все действующие карты способностей с бонусами раунда в соответствующие стопки («Сброс» или «Потери», в зависимости от того, указан ли у применённой способности символ ).
- Игроки, у которых есть хотя бы по 2 карты в стопке «Сброс», могут использовать **передышку** (см. раздел «Отдых» на стр. 17).

СЧЁТЧИК РАУНДОВ

В некоторых сценариях вам нужно будет отмечать раунды. Для этого используйте счётчик раундов в верхней части планшета заряда стихий. В конце каждого раунда просто переместите маркер раунда  на следующее деление. **Примечание:** в большинстве сценариев отмечать раунды не требуется.



Окончание сценария

Сценарий может закончиться одним из двух способов: вы либо успешно завершаете его, либо проигрываете. Как только будут выполнены условия успешного завершения или проигрыша, **доиграйте раунд до конца**, после чего сценарий заканчивается.

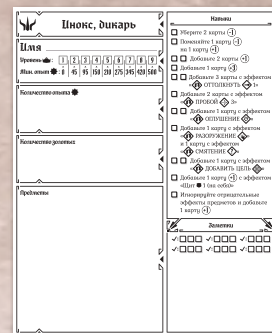
Независимо от исхода сценария (успех или проигрыш) вы подсчитываете количество опыта, полученного вашими персонажами во время прохождения сценария, и количество монет, добытых персонажами за это же время. За каждую добытую монету персонаж получает определённое количество золотых, которое зависит от уровня сценария (см. таблицу на стр. 15 или 52). Персонажи **не подбирают** монеты и жетоны сокровищ, не добытые при прохождении сценария. Вы возвращаете на руку все карты способностей из стопок «Сброс» и «Потери», разворачиваете все повёрнутые и потраченные карты предметов и устанавливаете левые диски счётчиков здоровья/опыта на значения, равные максимальным количествам ОЗ персонажей, а правые — на 0 (не забыв отметить предыдущее значение опыта в бланках персонажей). Также вы должны просмотреть свои колоды модификаторов атаки и убрать из них карты «БЛАГОСЛОВЕНИЕ» (☞), «ПРОКЛЯТИЕ» (☜) и карты, которые были добавлены с помощью отрицательных эффектов предметов или сценария. То же самое сделайте с колодой модификаторов атаки монстров. Все карты боевых заданий замешайте в колоду боевых заданий независимо от того, были ли они выполнены.

Если вы успешно завершили сценарий, получите галочки за боевые задания, выполненные вашими персонажами к моменту окончания сценария. Отмечайте полученные галочки в поле заметок на бланках персонажей. Как только вы проставите отметки в трёх идущих подряд клетках, персонаж получает дополнительный навык (см. раздел «Дополнительные навыки» на стр. 45). Если вы успешно завершили сценарий, изнурённые персонажи также получают галочки за выполнение боевых заданий, награду за сценарий и сохраняют все монеты и опыт, полученные до того, как они стали изнурёнными. Изнурённые персонажи не получают никаких штрафов. Кроме того, вы получаете бонусный опыт за прохождение сценария. Этот бонус равен **4 плюс удвоенный уровень сценария** (см. раздел «Уровень сценария» на стр. 15 или таблицу на последней странице правил).

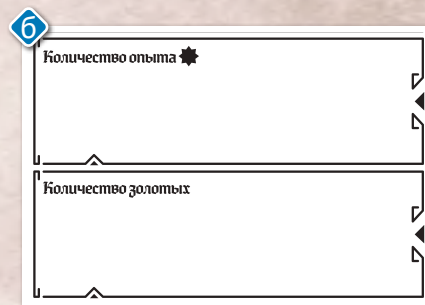
Если вы играете в режиме кампании, при успешном завершении сценария прочитайте текст заключения и получите указанные в конце награды и доступ к новым сценариям (см. раздел «Завершение сценария» на стр. 49). В режиме кампании деньги и опыт, полученные при прохождении сценария, очень пригодятся персонажам для улучшения их способностей, поэтому их нужно отмечать на бланках персонажей **6**. Если вы играли сценарий не в режиме кампании, то полученные деньги и опыт можете использовать как критерий оценки успешности каждого персонажа.



Карта боевого задания



Бланк персонажа



Особые правила сценария

Во многих сценариях есть дополнительные правила. Ниже приведены пояснения некоторых стандартных понятий, встречающихся в особых правилах сценария.

- **Появление монстров:** когда монстр появляется на поле, поставьте его фишку на указанную клетку или на ближайшую к ней пустую клетку (например, если на одной клетке появляются 2 монстра, один из них появляется на указанной клетке, а второй — на пустой соседней). Если монстр появляется в конце раунда, он совершит свой первый ход только в следующем раунде. Если монстр появляется в течение раунда, он совершает свой ход так же, как монстры в только что открытой комнате (см. раздел «Открытие комнаты» на стр. 19).
- **Запертые двери:** если сказано, что дверь заперта, это значит, что персонаж не может её открыть, передвинувшись на её клетку. Такая дверь считается стеной, пока не будет выполнено условие её открытия, описанное в книге сценариев.

- **Нажимные плиты:** жетоны нажимных плит, как и жетоны коридоров, не влияют на движение фигурок. Но если персонаж в конце хода находится на нажимной плите, может сработать особый эффект, описанный в книге сценариев (например, откроется дверь или появится новый монстр).
- **Уничтожение препятствий:** если в книге сценариев указано, что у определённого препятствия есть какое-то количество ОЗ, то его можно атаковать. Оно уничтожается, когда количество его ОЗ опустится ниже 1, — в этом случае уберите его с поля. Препятствия, имеющие очки здоровья, можно уничтожить, только нанося им урон, но не другими способностями персонажей. При применении любых способностей подобные препятствия считаются «врагами». Они невосприимчивы ко всем отрицательным состояниям и имеют инициативу 99 (при выборе цели призванными созданиями).
- **Жетоны с номерами и жетоны сценария:** жетоны с номерами используются во многих сценариях для обозначения фигурок союзников, особых объектов и некоторых эффектов. Если эти жетоны обозначают союзников, то их необходимо перемещать перед тем, как размещать на поле, так как эти номера будут определять порядок хода фигурок союзников. Жетоны сценария можно размещать на фрагментах поля в качестве обозначения особых сюжетных мест на поле (например, где появляются враги или когда читать сюжетный текст с указанным номером из книги сценариев).
- **Именные монстры:** иногда в задачу сценария входит убийство определённого монстра: либо босса, либо уникального варианта стандартного монстра, для которого в правилах сценария указаны имя и характеристики. И те и другие монстры не считаются ни обычными, ни мощными, и поэтому способности персонажей, целями которых должны быть обычные или мощные монстры, к ним не применяются.
- **Формулы:** некоторые параметры сценария, такие как количество ОЗ препятствий или именных монстров, задаются формулами, зависящими от уровня сценария и количества персонажей. В таких случаях параметр «УС» означает уровень сценария, а параметр «КП» — количество персонажей.



Обзор кампании

Вы можете играть в «Мрачную гавань» двумя способами: **в режиме кампании** или **в обычном режиме**.

В **режиме кампании** вы собираете ваш основной **отряд** персонажей и последовательно проходите сценарии партия за партией. Таким образом, вы продвигаетесь по сюжету, принимаете решения и исследуете выбранный вами путь в этом мире. Вы можете начать прохождение сценария в режиме кампании, только если получили все необходимые общие достижения и достижения отряда, указанные в графе «Требования» в книге сценариев. Кроме того, успешно завершив сценарий в режиме кампании, **ни один отряд** уже не сможет попытаться пройти его снова в режиме кампании.

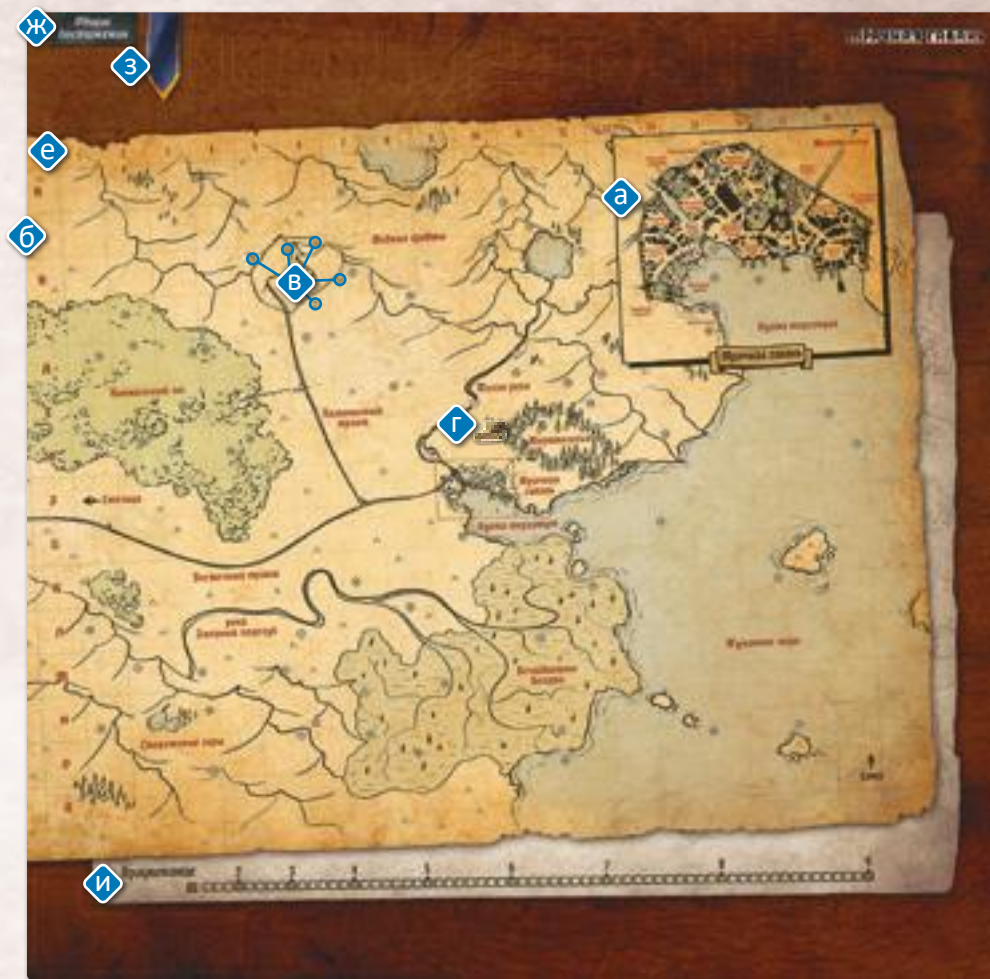
В **обычном режиме** вы можете начать прохождение любого сценария, который вы наклеили на поле кампании с изображением окрестностей Мрачной гавани, независимо от того, был ли он завершён в режиме кампании и какие достижения вы получили. Вы по-прежнему получаете опыт и деньги, добываете жетоны сокровищ, выполняете боевые задания, делаете пометки о выполнении условий ваших личных заданий, но не читаете сюжетную часть сценария и не получаете награду, указанную в конце сценария. Отряд, который проходит сценарии в режиме кампании, может переигрывать уже сыгранные сценарии в обычном режиме, но **мы настоятельно рекомендуем** не проходить в обычном режиме те сценарии, которые вы ещё не завершили в режиме кампании.

Последующие правила преимущественно относятся к игре в режиме кампании.



Поле кампании

На поле кампании вы отмечаете общее развитие игрового мира. Для этого вы клеите на него наклейки локаций и достижений, а также отмечаете процветание Мрачной гавани. Эти действия меняют игровой мир для всех созданных в нём отрядов.



Наклейка локаций

ОПИСАНИЕ ПОЛЯ КАМПАНИИ

- Географическая карта Мрачной гавани **а** и её окрестностей **б**. Кружки с номерами на поле **в** обозначают сценарии, к которым можно получить доступ при прохождении кампании. Когда вам становится доступен новый сценарий, наклейте на кружок с номером соответствующую наклейку **г** (см. раздел «Завершение сценария» на стр. 49). Успешно завершив один из доступных сценариев в режиме кампании, поставьте отметку в белой клетке на его наклейке **д**.
- Координатная сетка географической карты **е**, с помощью которой можно быстро находить местоположение локаций.
- Область общих достижений **ж**. Когда вы получаете общее достижение, наклейте соответствующую наклейку на одну из ячеек этой области **з** (см. раздел «Достижения» на стр. 41).
- Шкала процветания **и**. Когда повышается процветание Мрачной гавани, отметьте столько ячеек на шкале процветания, насколько повысилось процветание, в порядке слева направо (см. раздел «Процветание Мрачной гавани» на стр. 48). Когда вы ставите отметку в закрашенной ячейке, повышается **уровень процветания** Мрачной гавани. Если процветание понижается, сделайте пометку рядом со шкалой процветания и зачеркните её при следующем повышении процветания.

Бланк отряда

Когда собирается новая группа игроков, они создают свой **отряд** и заполняют новый бланк из блокнота отряда. Впоследствии они будут записывать в этот бланк достижения отряда, репутацию и названия локаций.

Один и тот же отряд может переходить от сценария к сценарию и от партии к партии так долго, как захотят игроки. Состав отряда будет со временем меняться (часть персонажей отправятся на покой, а игроки будут создавать новых). Также может меняться и состав игроков. Не стоит бояться таких изменений: каждое из них будет вносить новые элементы стратегии в игру. При этом в любое время вы можете собрать новый отряд, но для каждого нового отряда нужно создавать новых персонажей.

ОПИСАНИЕ БЛАНКА ОТРЯДА

- Поле названия отряда **а**. У каждого отряда должно быть название. Проявите фантазию!
- Поле текущей локации отряда **б**. Это поле удобно использовать в тех случаях, когда вы проходите связанные сценарии (см. раздел «Поход и дорожные события» на стр. 42–43).
- Поле заметок **в**. Если членам отряда нужно отмечать какую-то общую информацию, они могут воспользоваться этим полем.
- Поле достижений **г**. Каждый раз, когда вы получаете **достижение отряда**, вы должны записывать его в это поле (см. раздел «Достижения» на стр. 41).
- Шкала репутации **д**. Во время кампании различные игровые эффекты будут повышать или понижать репутацию вашего отряда. В этих случаях отмечайте карандашом (стирая предыдущие метки) соответствующие ячейки шкалы репутации (см. раздел «Репутация» на стр. 43). Справа от шкалы указана скидка (или надбавка) к цене предметов в городе, которую получает отряд с хорошей (или плохой) репутацией **е**.

Бланк отряда		Репутация	Скидка/ надбавка
а Название		+20 +19 +18 +17 +16 +15 +14 +13 +12 +11 +10 +9 +8 +7 +6 +5 +4 +3 +2 +1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10 -11 -12 -13 -14 -15 -16 -17 -18 -19 -20	-5 -4 -3 -2 -1 0 +1 +2 +3 +4 +5
б Текущая локация			
в Заметки			
г Достижения			

Бланк персонажа

Когда игрок создаёт нового персонажа, он должен заполнить новый бланк из блокнота персонажа. По мере прохождения кампании он будет записывать в этот бланк количество полученного опыта и золотых, а также отмечать навыки, предметы и карты способностей, которыми владеет.

ОПИСАНИЕ БЛАНКА ПЕРСОНАЖА

- Поле имени персонажа **а**. У каждого персонажа должно быть имя. Проявите фантазию!
- Поле текущего уровня персонажа **б**. Набирая определённое количество опыта, персонажи будут повышать свой уровень (см. раздел «Повышение уровня» на стр. 44–45). Под каждым уровнем указано минимальное количество опыта, необходимое для получения этого уровня **в**.

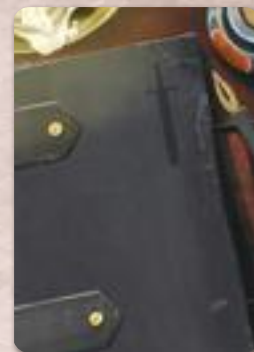
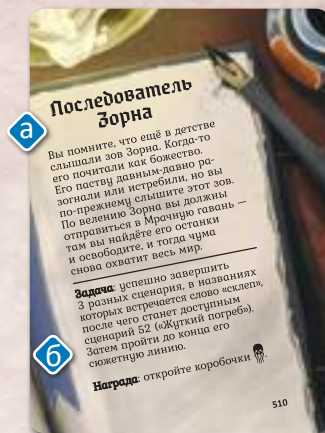
Шнокс, дикарь		Навыки
а Имя		<input type="checkbox"/> Уберите 2 карты (1) <input type="checkbox"/> Поменяйте 1 карту (1) на 1 карту (1) <input type="checkbox"/> Добавьте 2 карты (1) <input type="checkbox"/> Добавьте 1 карту (3) <input type="checkbox"/> Добавьте 3 карты с эффектом «ОТТОЛКНУТЬ» 1» <input type="checkbox"/> Добавьте 2 карты с эффектом «ПРОБОЙ» 3» <input type="checkbox"/> Добавьте 1 карту с эффектом «ОГЛУШЕНИЕ» <input type="checkbox"/> Добавьте 1 карту с эффектом «РАЗОРУЖЕНИЕ» и 1 карту с эффектом «СМЯТЕНИЕ» <input type="checkbox"/> Добавьте 1 карту с эффектом «ДОБАВИТЬ ЦЕЛЬ» <input type="checkbox"/> Добавьте 1 карту (1) с эффектом «Щит» 1 (на себя) <input type="checkbox"/> Игнорируйте отрицательные эффекты предметов и добавьте 1 карту (1)
б Уровень: 1 2 3 4 5 6 7 8 9	Мин. опыт: 0 45 95 150 210 275 345 420 500	
в Количество опыта		
д Количество золотых		
е Предметы		
		з Заметки
		✓: □□□ ✓: □□□ ✓: □□□ ✓: □□□ ✓: □□□ ✓: □□□

- Поля для записи суммарного опыта, набранного персонажем, **г** и количества золотых в его личном запасе **д**.
- Поле учёта имеющихся у персонажа предметов **е**.
- Список навыков, соответствующих классу персонажа **ж**. Каждый раз, когда персонаж получает навык, отмечайте одну клетку напротив описания этого навыка (см. раздел «Дополнительные навыки» на стр. 45).
- Поле дополнительных заметок **з**. Если вам нужно делать ещё какие-то пометки, касающиеся развития вашего персонажа, можете оставлять их в этом поле. Также здесь находится шкала, на которой нужно отмечать галочки **и**, полученные за выполнение боевых заданий.

Карты личных заданий

Когда вы создаёте персонажа, раздайте ему 2 карты личных заданий, вытянутых случайным образом, из которых одну он должен оставить себе, а вторую — вернуть в колоду личных заданий. Личное задание персонажа — это главная причина, по которой он решил отправиться на поиски приключений вместе с отрядом.

Карта личного задания содержит художественное описание предыстории персонажа **а**, а также особые требования для выполнения задания и полагающуюся за это награду **б**. Когда персонаж выполняет своё личное задание, он отправляется на покой (см. раздел «Уход на покой» на стр. 48).



Примечание: некоторые карты личных заданий касаются сценариев в Мрачной гавани — к ним относятся все сценарии, локации которых расположены на увеличенной карте Мрачной гавани в правом верхнем углу поля кампании. Если задание касается обобщённого названия монстров, то оно относится ко всем типам монстров, в названиях которых оно встречается в любом падеже (например, «разбойниками» являются и разбойник-страж и главарь разбойников).

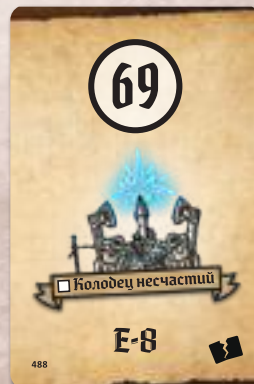
Карты случайных чертежей предметов

Каждый раз, когда в качестве награды за добычу жетона сокровища указан «случайный чертёж предмета», игрок, персонаж которого добыл этот жетон, должен случайным образом вытянуть карту из колоды случайных чертежей предметов. Эти карты выглядят как обычные карты предметов, но отличаются синей рубашкой и синей полосой в названии карты (см. рисунок справа). Взяв карту, игрок должен найти ещё одну копию этой карты с тем же номером, но уже в колоде обычных предметов и добавить обе карты в колоду предметов, которые можно купить в городе. Может возникнуть ситуация, когда у вас закончится колода случайных чертежей предметов. В этом случае за награду «случайный чертёж предмета» вы больше ничего получать не будете.



Карты случайных побочных сценариев

Каждый раз, когда в качестве награды за добычу жетона сокровища указан «случайный побочный сценарий», игрок, персонаж которого добыл этот жетон, должен случайным образом вытянуть карту из колоды случайных сценариев. Указанный на карте сценарий немедленно становится доступным — приклейте соответствующую наклейку на поле кампании. После этого уберите вытянутую карту случайного сценария из игры. Может возникнуть ситуация, когда у вас закончится колода случайных сценариев. В этом случае за награду «случайный побочный сценарий» вы больше ничего получать не будете.

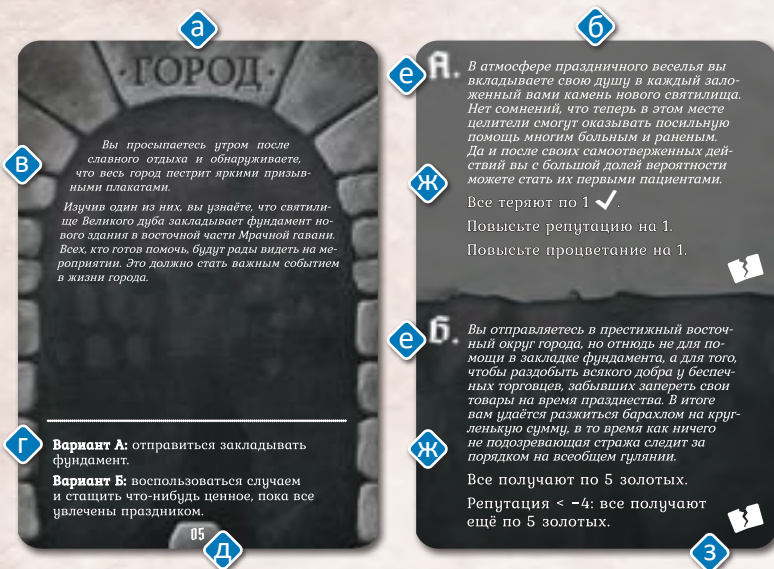


Карты городских и дорожных событий

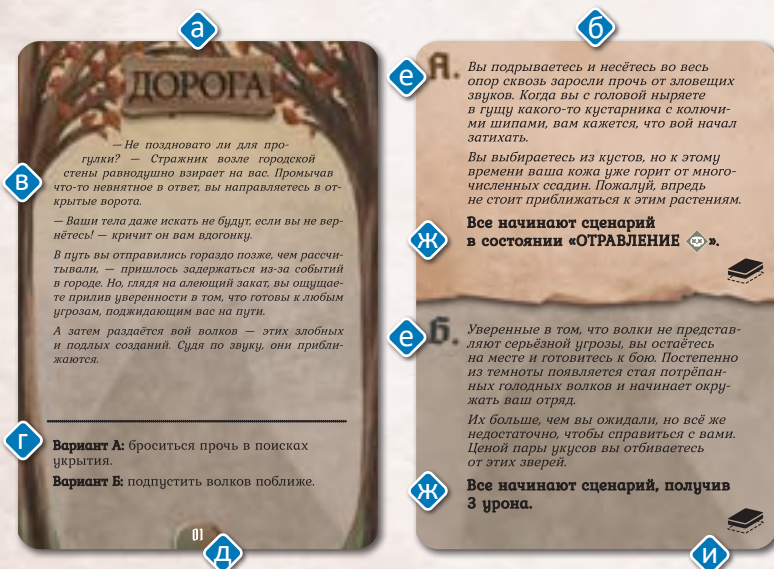
На протяжении всей кампании вам предстоит пережить не одно событие, происходящее в городе или на дороге. Чтобы разыграть карту городского или дорожного события, возьмите верхнюю карту соответствующей колоды («Город» или «Дорога») и прочитайте текст на её лицевой стороне **а**. Обратите внимание на то, что обе стороны карт событий содержат текст, но читать то, что написано на обратной стороне карты **б**, можно только после того, как вы изучите лицевую сторону и выберете один из предложенных вариантов. Карты городских и дорожных событий отличаются друг от друга оформлением и содержанием, но разыгрываются по одному принципу.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ СОБЫТИЙ

- **Художественное описание события** **в**. Прочитайте его в первую очередь.
- **Этап выбора** **г**. Члены вашего отряда совместно выбирают между двумя вариантами продолжения события, руководствуясь личными предпочтениями. Только когда вы придёте к единому решению, переверните карту, прочитайте соответствующий **результат** выбора и примените его эффекты.
- **Номер события** **д**. Иногда вы будете получать указания добавить карту события с определённым номером в одну из колод.
- **Обозначение каждого выбора** **е**. Вы должны прочитать ту часть, которая соответствует выбору отряда, не обращая внимания на другую.
- **Результат выбора** **ж**, включающий в себя художественное описание продолжения события и список игровых эффектов, выделенных жирным (или просто прямым) шрифтом. Выбор может содержать несколько отдельных результатов, часть из которых разыгрывается при выполнении определённых условий (см. раздел «Розыгрыш дорожного события» на стр. 42–43).
- Символы, указывающие на то, что после применения эффектов результата вы должны либо убрать эту карту события из игры **з**, либо положить её под низ соответствующей колоды событий **и**.



Карта городского события



Карта дорожного события

Когда вы начинаете самую первую кампанию, вам необходимо из карт городских и дорожных событий с номерами с 01 по 30 составить колоды «Город» и «Дорога» соответственно, а затем перемешать отдельно обе колоды. Иногда в ходе кампании вы будете получать указания добавить в какую-либо колоду или убрать из неё определённые карты событий. Если вы добавляете карту в колоду событий, вы должны затем перемешать эту колоду. **Примечание:** когда вы кладёте разыгранную карту под низ колоды событий, вы её возвращаете, а не добавляете, и поэтому колоду перемешивать не нужно.

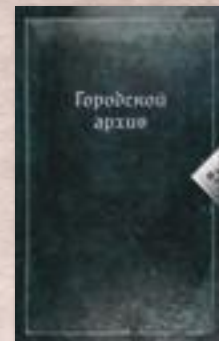
Запечатанные коробочки и конверты

В коробке с игрой вы найдёте несколько запечатанных коробочек и конвертов, обозначенных символом или буквой. В определённые моменты игры вы получите указания открыть коробочки или конверт. Если в них находятся игровые компоненты для нового класса персонажей, то он становится доступным классом для любого нового персонажа. Если вы найдёте в конверте какие-то другие компоненты, то на них будет указано, как следует их использовать.

Чтобы открывать коробочки или конверты, вы должны выполнять свои личные задания или особые условия, приведённые на стр. 49.


Городской архив

В коробке с игрой вы найдёте небольшую запечатанную книгу под названием «Городской архив». Вы получите указание распечатать эту книжку, когда первый персонаж отправится на покой. После этого начните читать её с самого начала. В некоторых местах книги вы встретите указания не читать дальше, пока не выполните определённые условия.



Достижения

С помощью системы достижений вы будете отмечать глобальные изменения в игровом мире, а также проверять, какие сценарии доступны каждому конкретному отряду в режиме кампании. В игре есть два типа достижений: **общие достижения** и **достижения отряда**.

Общие достижения влияют на весь игровой мир независимо от того, какой отряд получает такое достижение. Чтобы отметить получение общего достижения, наклейте соответствующую наклейку в подходящую ячейку в верхней части поля кампании . Некоторые общие достижения имеют определённый тип (в таких случаях достижение указывается в формате «Тип: достижение», например «Городское правление: военные»). Одновременно у вас может быть только одно общее достижение каждого типа. Если вы получаете общее достижение, совпадающее по типу с одним из уже имеющихся на данный момент достижений, то более раннее достижение заменяется новым — наклейте новую наклейку поверх предыдущей. Если у общего достижения нет определённого типа, то его можно получать несколько раз. Для некоторых достижений есть дополнительные наклейки ранга — клейте их поверх уже наклеенного на поле достижения при каждом повторном его получении.




Достижения отряда приписываются определённому отряду и, как правило, используются для проверки, какие сценарии доступны этому отряду для прохождения в режиме кампании.




	-3	
	-4	
	-5	
	-6	
	-7	
	-8	
	-9	
	-10	+2
	-11	
	-12	
	-13	+3
	-14	
	-15	
	-16	
	-17	+4
	-18	
	-19	
	-20	+5

После каждого сценария, независимо от того, успешно вы его завершили или проиграли, перед вами встаёт выбор: вернуться в Мрачную гавань или немедленно **отправиться в поход** к локации нового сценария.

Если вы решили немедленно отправиться в поход к локации нового сценария, то перед тем, как начать его прохождение, вы должны разыграть дорожное событие (**за исключением тех случаев, когда вы проходите тот же самый сценарий, когда новый сценарий связан с предыдущим или когда вы играете в обычном режиме**). Справа от названия текущего сценария на его странице в книге сценариев перечислены **связанные** с ним сценарии . Если новый сценарий **связан** с предыдущим, вы можете сразу начать его прохождение, не разыгрывая дорожное событие.

№ 1 ж-10 Чёрный курган

 Связи: 2. Подземное логово

Если вы решили вернуться в Мрачную гавань, то можете совершить несколько важных **дел в городе** (см. раздел «Посещение Мрачной гавани» на стр. 43–48), но после этого ваш отряд всё равно должен **отправиться в поход** к локации нового сценария и разыграть дорожное событие (**за исключением тех случаев, когда новый сценарий связан с Мрачной гаванью или вы играете в обычном режиме**). Если у сценария есть связь с Мрачной гаванью, то она также указывается справа от его названия в книге сценариев.

***Пример:** после завершения сценария «Чёрный курган» вашему отряду становится доступен сценарий «Подземное логово». Эти два сценария **связаны**, поэтому вы можете отправиться в Подземное логово, не разыгрывая дорожное событие. Но вы решаете вернуться в **Мрачную гавань**, чтобы купить что-нибудь на добытые деньги. Однако теперь, когда вы наконец отправляетесь в поход к Подземному логову, вы должны разыграть дорожное событие, поскольку сценарий «Подземное логово» не связан с Мрачной гаванью.*


РОЗЫГРЫШ ДОРОЖНОГО СОБЫТИЯ

Чтобы разыграть дорожное событие, возьмите верхнюю карту из колоды «Дорога» и прочитайте художественный текст на её лицевой стороне. Затем прочитайте два варианта действий, описанные ниже. Вы должны выбрать один из вариантов **перед тем**, как перевернуть карту и прочитать соответствующий результат. **После того как вы узнали результат, вы уже не можете изменить свой выбор:** вы должны применить все эффекты этого результата.

В зависимости от состава и репутации отряда один и тот же **выбор** (А или Б) может приводить к разным **результатам**. Прочитайте сверху вниз все результаты вашего выбора, условия которых выполнены вашим отрядом, и примените все сопутствующие эффекты.

Перед результатом может быть указано одно из нижеперечисленных условий.

- Символы классов. Прочитайте этот результат, если хотя бы один из перечисленных символов классов совпадает с символом класса персонажа, находящегося в данный момент в вашем отряде.
- Репутация. Прочитайте этот результат, если значение репутации вашего отряда попадает в указанный диапазон.
- Фраза «Заплатите суммарно X золотых». Прочитайте этот результат, если суммарное количество золотых в запасах членов отряда больше или равно X. При этом вы суммарно теряете X золотых.
- Слово «иначе». Прочитайте этот результат, если ни у одного из предыдущих результатов не были выполнены условия.

 вы быстро определяете, что причиной неисправности послужила перегоревшая проводка на кухне, и с лёгкостью заменяете провод. Похоже, что владелец крайне впечатлён вашей работой, и в вашу честь он угощает всех выпивкой.

РЕПУТАЦИЯ > -5: вы втягиваетесь в игру, но после нескольких раундов незнакомцу начинает сопутствовать «сверхъестественная» удача, и ваш энтузиазм угасает. Вы покидаете стол ни с чем.

ЗАПЛАТИТЕ СУММАРНО 10 ЗОЛОТЫХ: вы отдаёте золото и взамен получаете кусок мусора. Среди неприятных коричневых разводов видно множество непонятных царапин, вероятно оставленных крысами и жуками. Ну и ладно. Вложения не всегда окупаются.

ИНАЧЕ: некоторое время вы великодушно пытаетесь разобраться, в чём проблема, но потом осознаете, что ничего не понимаете. Хозяин разочарован и посылает за местным изобретателем.

Если перед результатом не указано условие, прочитайте и примените его эффекты.

Если в тексте эффекта сказано, что вы получаете или теряете **суммарно** какое-то количество золотых, то вы сами распределяете эту сумму между членами отряда. Если вы должны **суммарно** заплатить, потерять или потратить **карту предмета**, то вы сами решаете, кто из членов отряда это сделает. Если сказано, что **отряд получает** какой-то предмет, то вы решаете, кто из членов отряда получает эту карту предмета. Если сказано, что **все получают или теряют по** указанному количеству золотых, очков опыта или галочек, то такой эффект применяется к каждому персонажу в отряде. Если персонаж должен что-то потерять (деньги, галочки и т. д.), но **не может** это сделать, поскольку у него нет требуемого количества, то он теряет всё, что может потерять, после чего вы продолжаете разыгрывать событие. Персонаж ни при каких условиях не может потерять галочку, из-за которой лишится навыка, и не может иметь отрицательное количество золотых или количество опыта, которое меньше, чем минимально необходимое для его текущего уровня. Процветание города не может опуститься ниже минимального значения его текущего уровня.

РЕПУТАЦИЯ

Репутация — индивидуальная характеристика каждого отряда, которую нужно отмечать на бланке этого отряда. Каждый раз, когда вы создаёте новый отряд, его **репутация равна 0**. Вследствие некоторых событий или после завершения некоторых сценариев отряд будет повышать или понижать свою репутацию. Значение репутации отряда не может быть больше 20 или меньше -20.







Репутация отряда имеет значение в некоторых ситуациях, описанных ниже.

- Результаты многих событий разыгрываются только в том случае, если значение репутации отряда попадает в указанный диапазон.
- Стоимость покупки предметов в городе меняется в зависимости от репутации отряда. При высокой репутации цена снижается, а при низкой — повышается. Скидка (или надбавка) к цене указана на бланке отряда справа от шкалы репутации.
- Достижение отрядом определённых значений положительной или отрицательной репутации позволяет открыть некоторые запечатанные коробочки.

Посещение Мрачной гавани

Каждый раз, когда ваш отряд возвращается в Мрачную гавань, вы можете выполнить следующие действия: **создать новых персонажей, разыграть городское событие, купить и продать предметы, повесить уровень ваших персонажей, сделать пожертвования святилищу, улучшить карты способностей и объявить об уходе на покой**. Вернуться в Мрачную гавань можно после любой попытки прохождения сценария в режиме кампании.

СОЗДАНИЕ НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Первый шаг в истории каждого персонажа — это его создание. Вы будете создавать новых персонажей, когда начнёте играть в первый раз и когда старые персонажи будут уходить на покой, но, кроме того, вы можете сделать это в любой момент времени, когда захотите попробовать что-то новое. Когда вы в первый раз открываете коробку с игрой, вам доступны следующие 6 классов: дикарь , изобретатель , плетущая чары , плутовка , пустотелый  и крадущая разум .

Когда игрок создаёт нового персонажа, он берёт планшет этого персонажа и колоду карт способностей персонажа, из которых оставляет только карты уровня 1 и X (это его начальный резерв доступных карт). Игрок должен заполнить новый бланк персонажа соответствующего класса, а также вытянуть случайным образом 2 карты личных заданий, оставить одну из них себе и замешать другую обратно в колоду.

Игрок может создать персонажа любого уровня, который меньше или равен уровню процветания города (см. раздел «Процветание Мрачной гавани» на стр. 48). Если игрок создаёт персонажа, уровень которого выше 1, он должен последовательно выполнить все шаги, описанные на стр. 44–45, для каждого уровня, начиная со 2-го и заканчивая выбранным начальным уровнем создаваемого персонажа. Кроме того, новый персонаж получает $15 \times (U+1)$ золотых, где U — начальный уровень персонажа. Стартовое количество опыта этого персонажа равно минимальному количеству опыта, необходимому для выбранного начального уровня (числу, указанному под уровнем на бланке персонажа).

РОЗЫГРЫШ ГОРОДСКИХ СОБЫТИЙ

Один раз за посещение Мрачной гавани отряд может разыграть одно городское событие. Карты городских событий разыгрываются по такому же принципу, что и карты дорожных событий, только их нужно брать из колоды «Город», и, как правило, в них чаще встречаются результаты с положительными эффектами.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ

Находясь в Мрачной гавани, персонажи могут покупать карты предметов, оплачивая их золотыми, собранными при прохождении сценариев. Кроме того, вы можете продавать любой предмет за **половину** стоимости, указанной на его карте (с округлением вниз). Когда вы продаёте предмет, верните его карту в колоду предметов, которые можно купить в городе, а персонаж получает рассчитанную сумму в золотых. У персонажей может быть столько карт предметов, сколько они могут себе позволить, но есть ограничения на количество предметов, которые они могут взять в снаряжение (см. раздел «Карты предметов» на стр. 8). **Игроки не могут обмениваться предметами и деньгами.**

Когда вы начинаете самую первую кампанию, составьте из всех копий карт предметов с номерами с 001 по 014 колоду предметов, которые можно купить в городе (колоду магазина). По мере прохождения кампании будут возникать ситуации, когда вы будете пополнять эту колоду.

- Каждый раз, когда при прохождении сценария или при розыгрыше события вы получаете **чертёж** предмета, найдите все копии этой карты предмета и добавьте в колоду магазина.
- Когда повышается **уровень** процветания города (см. раздел «Процветание Мрачной гавани» на стр. 48), добавьте в колоду магазина новые предметы, которые можно будет купить. В таблице справа приведены предметы, которые становятся доступными для покупки на каждом уровне процветания.
- Когда персонаж уходит на покой, верните все его карты предметов в колоду магазина.



Процветание	Карты предметов
1	001–014
2	015–021
3	022–028
4	029–035
5	036–042
6	043–049
7	050–056
8	057–063
9	064–070

Количество предметов, которые может купить каждый отряд, ограничено количеством копий карт этого предмета. Ни один из персонажей не может иметь больше одной копии карты любого предмета. Если играет другой отряд с другими персонажами, то предметы, которыми владели **не входящие в текущий отряд персонажи**, считаются предметами из колоды магазина и их можно купить. Всегда ведите учёт предметов, которыми владеет ваш персонаж (записывая их названия в бланк персонажа), если поочерёдно играют несколько разных отрядов.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Когда персонаж получает столько очков опыта, сколько требуется для следующего уровня или больше (см. таблицу справа или на бланке персонажа), он должен повысить свой уровень. **Повышение уровня происходит только в городе.**





Когда персонаж повышает свой уровень, добавьте **1 новую карту способностей** в его резерв доступных карт. Выбранная карта должна быть взята из колоды его класса, а её уровень должен быть **меньше или равен новому уровню персонажа**.



Кроме того, при повышении уровня персонажа игрок может отметить клетку **одного навыка** в правой колонке своего бланка персонажа. Таким образом персонаж постепенно совершенствует свою колоду карт модификаторов атаки. Примените эффект полученного навыка к колоде модификаторов атаки персонажа. Если в неё

Уровень	Мин. опыт
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500


нужно добавить новую карту, возьмите её из специальной колоды модификаторов атаки из коробочки класса персонажа. Если напротив навыка изображено несколько клеток для отметок, это значит, что такой навык можно получить несколько раз (по одному за каждый случай получения навыка).

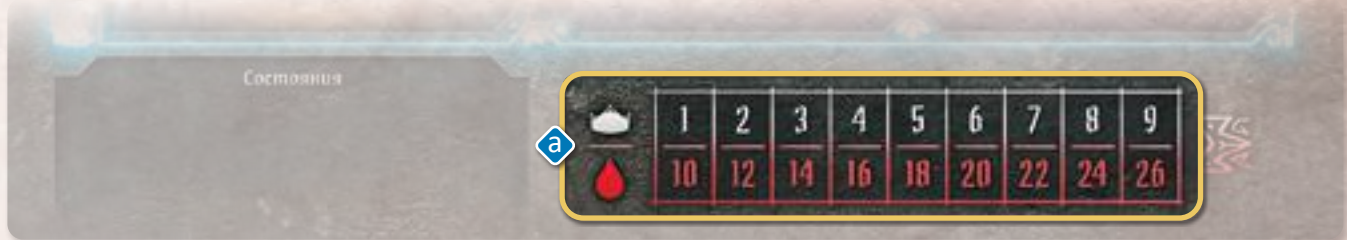
Символ колоды дикаря

Пример: дикарь отмечает клетку напротив навыка «Поменяйте 1 карту  на 1 карту », поэтому он убирает из своей колоды модификаторов атаки карту  и добавляет карту , взяв из колоды модификаторов атаки дикаря.

Поменяйте 1 карту  на 1 карту 



Также при повышении уровня персонажа увеличивается его максимальное количество ОЗ  (в соответствии с таблицей на планшете персонажа). Повышение уровня **не влияет** на предел карт на руке персонажа. Это постоянное значение для каждого класса.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ




Каждый раз, когда вы успешно завершаете сценарий и при этом персонаж выполняет своё боевое задание, он получает 1 или 2 галочки, которые игрок отмечает в поле заметок на бланке персонажа. За каждые 3 отметки в этом поле персонаж немедленно получает дополнительный навык: он отмечает 1 клетку напротив выбранного навыка на своём бланке персонажа и применяет его эффект к своей колоде модификаторов атаки. Если после получения навыка ещё остались неотмеченные галочки за выполнение боевого задания, начинайте отмечать ими клетки следующего навыка. Таким образом персонаж может получить не больше 6 дополнительных навыков.



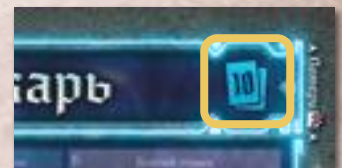
<input type="checkbox"/>	Добавьте 1 карту с эффектом «  ОГЛУШЕНИЕ  »
<input type="checkbox"/>	Добавьте 1 карту с эффектом «  РАЗОРУЖЕНИЕ  » и 1 карту с эффектом «  СМЯТЕНИЕ  »
<input type="checkbox"/>	Добавьте 1 карту с эффектом «  ДОБАВИТЬ ЦЕЛЬ  »
<input type="checkbox"/>	Добавьте 1 карту  с эффектом «Щит  1 (на себя)»
<input type="checkbox"/>	Игнорируйте отрицательные эффекты предметов и добавьте 1 карту 

Заметки		
✓: □□□	✓: □□□	✓: □□□
✓: □□□	✓: □□□	✓: □□□

СОСТАВЛЕНИЕ РУКИ КАРТ

Когда вы впервые играете персонажем какого-либо класса, мы рекомендуем взять на руку только карты 1-го уровня (с символом  под названием карты). Тем не менее каждому персонажу сразу доступны 3 карты уровня . Как правило, эти карты более сложные для розыгрыша и менее универсальные по сравнению с картами 1-го уровня. Когда вы освоитесь с основными способностями класса, попробуйте взять на руку одну или нескольких карт уровня , убрав такое же количество карт 1-го уровня, чтобы не превысить предел карт на руке.

С повышением уровня персонажа он будет получать карты способностей более высоких уровней, добавляя их в свой резерв доступных карт. Несмотря на то, что количество карт в вашем резерве будет расти, максимальное количество карт, которые вы можете взять на руку перед прохождением сценария, остаётся неизменным (равным пределу карт на руке персонажа). Поэтому в начале сценария каждый игрок должен **выбрать из своего резерва доступных карт столько карт, каков предел карт на руке его персонажа**. Эти карты составляют руку игрока, и только эти карты он может использовать при прохождении сценария.




Предел карт на руке персонажа


МАСШТАБИРОВАНИЕ СЛОЖНОСТИ СЦЕНАРИЯ

С повышением уровней персонажей будет расти и рекомендуемый уровень сценария (см. раздел «Уровень сценария» на стр. 15). При этом увеличится уровень монстров, урон повреждающих ловушек, количество золотых за 1 монету и количество опыта за прохождения сценария.

ПОЖЕРТВОВАНИЯ СВАТИЛИЩУ

Один раз за посещение Мрачной гавани каждый персонаж может пожертвовать 10 золотых в святилище Великого дуба (сочетающего в себе функции храма и больницы города). За это персонаж, сделавший пожертвование, добавляет 2 карты «БЛАГОСЛОВЕНИЕ»  в свою колоду модификаторов атаки. С этими картами он начнёт прохождение следующего сценария, по окончании которого они по обычным правилам убираются из колоды.

УЛУЧШЕНИЕ КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ

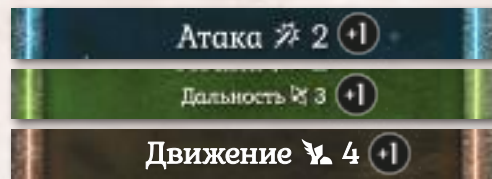
Как только игроки получают общее достижение «Возможность улучшений», то при посещении Мрачной гавани они смогут тратить золотые на улучшение своих карт способностей. Для этого игрок выбирает наклейку с листа наклеек улучшений и приклеивает её на специальный кружок  на любой карте способностей из своего резерва доступных карт. Эта наклейка обозначает **постоянное** улучшение способности.

Карты способностей можно улучшить разными эффектами, каждый из которых стоит определённое количество золотых. Эту стоимость должен заплатить персонаж, карту которого вы улучшаете.

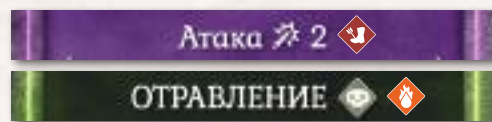
Наклейки улучшений разных типов имеют разные функции, и у каждого из типов есть ограничения на его размещение. Понятие «основная строка действия» относится к действию, напечатанному крупным шрифтом (в отличие от дополнительных параметров, которые напечатаны мелким шрифтом под основной строкой действия).



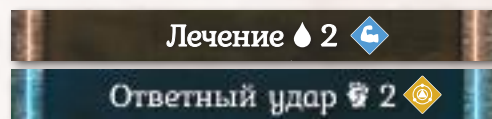
Можно наклеить на любую строку действия или на строку базовой характеристики призванного создания, у которых есть числовой показатель. Этот показатель увеличивается на 1.




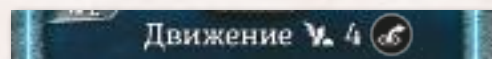
Можно наклеить на любую основную строку действия, целью которой являются враги. Указанное состояние получают все враги, ставшие целью такого действия.




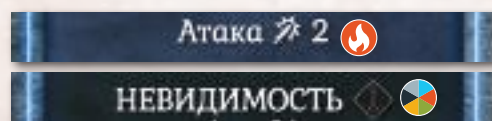
Можно наклеить на любую основную строку действия, эффект которой применяется «на союзников» или «на себя». Действие «Движение» не считается действием с эффектом, применяющимся «на себя». Указанное состояние получают все, к кому применялся эффект этого действия.



Можно наклеить на любую строку действия «Движение». Это движение получает эффект «Прыжок» .



Можно наклеить на любую основную строку действия. Когда вы будете выполнять такое действие, вы будете повышать заряд указанной стихии. Если используется улучшение , игрок по обычным правилам сам выбирает, заряд какой стихии повысить.


























Можно приклеить рядом с изображением целевой области атаки для увеличения этой области. Эта дополнительная клетка добавляет новую цель атаки.







Базовая стоимость каждого улучшения зависит от **типа** наклейки и от того, какое **действие** она улучшает. Если вы улучшаете действия, нацеленные на нескольких фигурок, заплатите удвоенную стоимость (за исключением дополнительных клеток атаки). Также стоимость увеличивается в зависимости от уровня карты способностей и от количества ранее наклеенных улучшений на одну и ту же **способность** (половину карты).

Суммарное количество улучшенных карт в колоде способностей класса должно быть **меньше или равно** уровню процветания города. Убирать наклейки улучшений после их размещения на карте уже нельзя. **Эти улучшения сохраняются для всех персонажей данного класса, даже после того как они уходят на покой.**

Базовая стоимость (в золотых)		Надбавка (в золотых) за уровень карты способностей	
Улучшение	Другие эффекты		
Движение  30	ОТРАВЛЕНИЕ  75	1	+ 0
Атака  50	РАНА  75	2	+ 25
Дальность  30	СМЯТЕНИЕ  50	3	+ 50
Щит  100	ПАРАЛИЧ  100	4	+ 75
ОТТОЛКНУТЬ  30	РАЗОРУЖЕНИЕ  150	5	+ 100
ПРИТЯНУТЬ  30	ПРОКЛЯТИЕ  75	6	+ 125
ПРОБОЙ  30	УСИЛЕНИЕ  50	7	+ 150
Ответный удар  100	БЛАГОСЛОВЕНИЕ  50	8	+ 175
Лечение  30	Прыжок  50	9	+ 200
Цели  50	Заданная стихия  100	за число предыдущих улучшений	
для карт призванных созданий  100	Любая стихия  150		
Удвойте стоимость улучшения любого действия с несколькими целями.		0	+ 0
Клетка атаки  200 золотых, делённые на количество клеток, составлявших целевую область атаки до улучшения (с округлением вниз)		1	+ 75
		2	+ 150
		3	+ 225



Пример: дикарь хочет улучшить верхнюю способность своей карты, добавив +1  к атаке . Базовая стоимость улучшения равна 50 золотых, но она удваивается, потому что у этой атаки несколько целей. Кроме того, это карта способностей  3-го уровня, поэтому к стоимости добавляется ещё 50 золотых, и общая стоимость составляет 150 золотых. Затем дикарь хочет добавить к действию ещё одну клетку атаки . Базовая стоимость такого улучшения составляет 66 золотых (200 золотых, делённые на 3 клетки с округлением вниз), но к ней снова добавляется 50 золотых за то, что это карта 3-го уровня, и ещё добавляется 75 золотых за то, что эта способность уже была улучшена один раз. Общая стоимость этого улучшения — 191 золотой.

УХОД НА ПОКОЙ

Если у персонажа выполнено личное задание в тот момент, когда он находится в Мрачной гавани, он **должен** объявить уход на покой. Этот персонаж может перед этим выполнить любые другие действия в городе, но больше не может участвовать в новых сценариях. Он достиг своей цели в жизни, и у него больше нет повода исследовать кишасие монстрами руины. Все игровые компоненты этого персонажа верните в соответствующие коробочки; предметы, принадлежавшие персонажу, верните в колоду предметов, которые можно купить в городе, а все деньги в личном запасе персонажа пропадают. **Затем повысьте процветание города на 1.**

За выполнение личных заданий вы всегда будете получать доступ к новым игровым компонентам. В качестве награды за выполнение личного задания игрок открывает запечатанную коробочку или конверт, которые, как правило, открывают доступ к новому классу персонажа. Если в какой-то момент вы получаете указание открыть коробочку или конверт, а эта коробочка или конверт уже были распечатаны (вследствие каких-либо предыдущих игровых эффектов), вместо этого в качестве награды получите случайный чертёж предмета и случайный побочный сценарий (см. соответствующие разделы на стр. 39). Когда персонаж выполняет своё личное задание, уберите карту этого задания из игры.


Каждый раз, когда один из игроков отправляет на покой персонажа, **этот игрок** также получает 1 дополнительный навык **для всех персонажей**, которых он создаст в будущем. Этот эффект суммируется: когда игрок отправит на покой второго персонажа, его следующий персонаж получит 2 дополнительных навыка. Из этого правила есть одно исключение: если один игрок управляет сразу несколькими персонажами в кампании (например, он использует правила игры в одиночку), то для этого бонуса он должен считать, что каждым персонажем управляют разные игроки, и отдельно записывать постоянные дополнительные навыки для каждого из них.

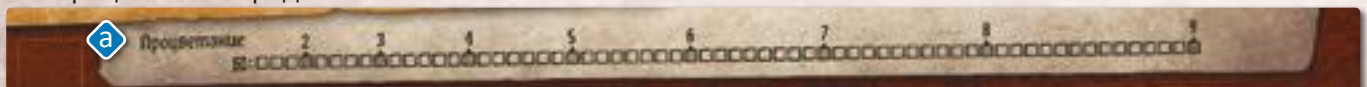
Если персонаж **уходит на покой** и до этого на покой не уходил **ни один персонаж того же класса**, как правило, в колоды «Город» и «Дорога» нужно добавить по одной новой карте события. Номер этих карт событий указан в правом нижнем углу на обратной стороне планшета персонажа (**правое число**). Кроме того, каждый раз, когда **вы получаете доступ** к новому классу персонажей (при уходе персонажей на покой или по другим причинам), в колоды «Город» и «Дорога» также нужно добавить по одной новой карте события. Номер этих карт событий указан в правом нижнем углу на обратной стороне планшета персонажа **нового класса (левое число)**. Каждый из этих номеров обозначает как карту городского, так и карту дорожного события.

Когда персонаж уходит на покой, управлявший им игрок может выбрать себе нового персонажа, вытянув для него 2 новые карты личных заданий, оставив одну себе и сбросив вторую. Вы можете выбрать для него класс, за который уже играли, но, поскольку выполнение личного задания обычно открывает доступ к новому классу, у вас появляется отличная возможность попробовать новые стили игры на протяжении всей кампании. Вы можете создать нового персонажа любого уровня, который меньше или равен уровню процветания города.

Возможна ситуация, когда у вас закончатся карты личных заданий. Если при создании нового персонажа в запасе нет ни одной карты личного задания, то персонаж не получает личного задания. Персонаж без личного задания не может уйти на покой, хотя управляющий им игрок по-прежнему может поменять его на другого персонажа, когда захочет.

ПРОЦВЕТАНИЕ МРАЧНОЙ ГАВАНИ

Пока растут уровни персонажей, растёт и **процветание** Мрачной гавани. Процветание Мрачной гавани повышается при розыгрыше некоторых событий и при успешном завершении некоторых сценариев. Отмечайте процветание на соответствующей шкале в нижней части поля кампании . Когда вы поставите отметку в закрашенной ячейке, уровень процветания города повышается.




Когда город достигает нового уровня процветания, вы получаете сразу 2 бонуса:



- в соответствии с таблицей на стр. 44 в городе появляются новые предметы, которые можно будет купить;
- вы можете создавать новых персонажей любого уровня, который меньше или равен уровню процветания города. Кроме того, любой персонаж, уровень которого меньше уровня процветания города, может немедленно повысить свой уровень. В любом из этих случаев последовательно выполните все шаги, описанные на стр. 44–45. Количество опыта этого персонажа становится равным минимальному количеству опыта, необходимому для его нового уровня.

Завершение сценария

Когда вы успешно завершаете сценарий в режиме кампании, ваш отряд, как правило, получает за это ряд наград. Они перечислены в конце данного сценария в книге сценариев. Награды могут включать в себя общие достижения и достижения отряда, дополнительные золотые или опыт для каждого члена отряда (или суммарно на весь отряд), повышение процветания города, получение доступа к новым сценариям, новые предметы или чертежи предметов. Аналогично правилам, описанным на стр. 43, если награда за сценарий предписывает персонажам потерять что-либо, они не могут потерять больше, чем имеют.

Получив доступ к новому сценарию, найдите его номер при помощи координатной сетки на поле кампании и наклейте поверх него соответствующую наклейку сценария . **Примечание:** кружки с номерами сценариев, встречающиеся в художественном тексте, не открывают доступ к новым сценариям — они служат ссылками на события, упомянутые в описании сценария. Если в качестве награды указано **название предмета**, найдите одну копию этого предмета в общей колоде предметов и выберите одного из текущих членов отряда, который её получит. Если в качестве награды указан **чертёж предмета**, найдите все копии этого предмета в общей колоде предметов и добавьте их в колоду предметов, которые можно купить в городе.

Новые локации

Склад Мрачной гавани  (В-18)
Алмазная шахта  (М-2)

Достижение отряда














Планы Джексеры

Награда











Все получают по 15 золотых
+1 к процветанию



Особые условия открытия коробочек и конвертов

- 5 раз получено общее достижение «Древняя технология» — откройте конверт **А**
- Получены достижения отряда «Предложение дрейка» и «Сокровище дрейка» — добавьте в колоду «Город» карту события 75, а в колоду «Дорога» — карту события 66, а также получите общее достижение «Помощь дрейку»
- Пожертвовано суммарно 100 золотых святилищу Великого дуба — откройте конверт **Б**
 -  +10  +10  +10  +10  +10  +10  +10  +10  +10  +10  +10
- Репутация отряда равна 10 или больше — откройте коробочки 
- Репутация отряда равна 20 — добавьте в колоду «Город» карту события 76, а в колоду «Дорога» — карту события 67
- Репутация отряда равна -10 или меньше — откройте коробочки 
- Репутация отряда равна -20 — добавьте в колоду «Город» карту события 77, а в колоду «Дорога» — карту события 68
- Персонаж ушёл на покой — откройте книгу «Городской архив»

Вариант игры: уменьшение влияния случайности

Если вы хотите снизить разброс наносимого урона, вызванный эффектами карт модификаторов атаки  и , то можете считать карты «БЛАГОСЛОВЕНИЕ »  и стандартные карты  картами модификатора «+2» , а карты «ПРОКЛЯТИЕ »  и стандартные карты  — картами модификатора «-2» . Вы по-прежнему должны в конце раунда замешивать сброс в колоду модификаторов атаки, из которой была вытянута одна из таких карт.

Вариант игры: окончательная смерть

Если вы хотите бросить себе вызов и усложнить игру, то можете попробовать вариант с окончательной смертью. Любой персонаж, количество ОЗ которого опустится ниже 1, не становится изнурённым, а окончательно умирает. Персонажи всё так же становятся изнурёнными, если не могут отдохнуть или разыграть карты (как и по обычным правилам), но при этом их фигурки остаются на поле и могут становиться целью атак монстров. Такой персонаж не совершает ходы, а при выборе монстрами целей его инициатива считается равной 99. Он по-прежнему может получать состояния, и его можно лечить. Если вы проигрываете сценарий, доиграйте до конца раунд, в котором это произошло. Все персонажи, которые не умерли к этому моменту, считаются выжившими и могут продолжать кампанию.

Когда персонаж умирает, верните все его игровые компоненты в соответствующие коробочки; предметы, принадлежавшие персонажу, верните в колоду предметов, которые можно купить в городе; все деньги в личном запасе персонажа пропадают; карту его личного задания замешайте в колоду личных заданий, а бланк персонажа уберите из игры. Игрок, персонаж которого умер, должен создать нового персонажа (см. раздел «Создание нового персонажа» на стр. 43), чтобы продолжить кампанию.

Вариант игры: колода случайных подземелий

Вместо того чтобы проходить готовый сценарий из книги сценариев, вы всегда можете отправиться в случайное подземелье. Прохождение случайных подземелий никак не влияет на кампанию, но в них вы по-прежнему будете получать опыт, деньги, галочки и делать пометки для выполнения личных заданий персонажей.

Каждое случайное подземелье состоит из 3 комнат, созданных случайным образом, и задача всегда состоит в том, чтобы убить монстров во всех комнатах. Создание комнат проводите поочерёдно: каждую последующую комнату создавайте только после того, как откроете ведущую в неё дверь. Чтобы создать каждую комнату, нужно взять карту комнаты и карту монстров. Для этого перемешайте отдельно колоду комнат и колоду монстров и вытяните по одной карте с верха каждой из них.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ КОМНАТЫ

- Первая часть названия **а**. В сочетании с названием карты монстров образует полное название комнаты.
- Схема расположения фрагмента или фрагментов поля, используемая при создании комнаты. На схеме 12 клеток обозначены номерами — на них при создании комнаты размещаются различные компоненты, указанные на карте монстров **б**. Также на карте может быть указано, куда нужно положить накладные жетоны препятствий. Может так произойти, что при создании второй или третьей комнаты у вас закончатся определённые накладные жетоны. В этом случае используйте наиболее похожие накладные жетоны того же типа.
- Обозначения входа **в** в комнату и выхода **г** из неё, а также их типов (подробнее см. ниже). Входы и выходы всегда соответствуют ближайшей полуклетке фрагмента, на которой находится его соединительная часть. Если это первая комната подземелья, вы можете поставить фигурки своих персонажей на любые пустые клетки в пределах 2 клеток от входа. Если в первой комнате есть несколько входов, вы можете совместно выбрать, рядом с каким входом начать.



ПОЯСНЕНИЯ ШТРАФОВ НЕКОТОРЫХ КАРТ КОМНАТ

Дорога (малый и большой), **лагерь** (большой): монстры, которых вы возвращаете на поле, появляются на тех же клетках, на которых находились при создании комнаты.

- Тип входа в этой комнате, указанный на рубашке карты **Д**. Входы бывают двух типов: А и Б. Если вы выходите из комнаты через выход А, то вы должны войти в следующую комнату, используя вход А. То же правило касается входов и выходов Б. Если тип входа, указанный на верхней карте в колоде комнат, не соответствует типу используемого вами выхода из предыдущей комнаты, сбросьте верхнюю карту и все последующие за ней, пока на рубашке верхней карты не будет указан нужный тип входа.
- Если в комнате есть два выхода, вы можете использовать любой из них, после чего второй выход закрывается. Если в комнате есть два входа, вы должны использовать тот из них, который соответствует выходу из предыдущей комнаты.
- Штрафы за открытие комнаты **е**. Каждый раз, когда вы открываете и создаёте новую комнату, вы можете получить штраф, зависящий от конкретной комнаты и выбранного вами уровня сложности. Стандартный уровень сложности предполагает не применять штраф в первой комнате, применять малый штраф при открытии второй комнаты и большой штраф — при открытии третьей комнаты. Вы можете по желанию увеличивать или уменьшать количество и тип штрафов. На максимальном уровне сложности применяются большие штрафы при открытии всех трёх комнат. Если штраф первой комнаты применяется к персонажу, открывшему дверь, то вы можете выбрать, кого из персонажей назначить целью этого штрафа. Если штраф первой комнаты зависит от предыдущей комнаты, то ничего не происходит.
- Используемый при создании комнаты фрагмент (или фрагменты) поля **Ж**.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ МОНСТРОВ

- Вторая часть названия **3**. В сочетании с названием карты комнаты образует полное название комнаты.
- Обозначение 12 пронумерованных клеток на карте комнаты **И**. У каждого монстра есть метки для 2, 3 и 4 персонажей, как и при подготовке к обычному сценарию.
- Описание награды за любой жетон сокровища **К**. И хотя в жетонах сокровищ случайного подземелья вы никогда не найдёте важные для кампании награды, в них можно обнаружить ряд полезных бонусов.
- Описание типов ловушек **Л**. **Примечание:** символ **М** означает повреждающую ловушку.



Создатели игры

Автор игры: Айзек Чилдрес

Дизайнеры: Джош Макдауэлл, Айзек Чилдрес

Художники: Александр Еличев, Альваро Небот, Джош Макдауэлл

Создание фигурок: Джеймс ван Шайк

Редакторы: Джим Спайви, Мэтью Сомерс, Марсель Квертечка

Сюжет и создание мира: Айзек Чилдрес

Особая благодарность выражается Кристин Чилдрес, Кэти, Финну, Аде и Корре Макдауэлл, Харилаосу Бахарису, Клинтону Брэдфорду, Брэндону Батчеру, Трэвису Ченсу, Джозефу Чилдресу, Робу Давио, Полу Грогану, Брэндону Холлу, Ричарду Хэму, Касперу Хансену, Уокеру Хардину, Чаку Хеннеманну, Скотту Хортону, Брайану Хантеру, Давиду Исакову, Александру Клатте, Карлу Клукце, Брайну Ли, Нику Литлу, Кевину Мэннингу, Яну Мейбергу, Тимо Мултамяки, Рэю Фэю, Джоан Пратс, Эндрю Ричи, Адаму Сэдлеру, Брэди Сэдлеру, Эрику Сэнсону, Скотту Старки, Джей Си Тромбли, Арне Вихагену, Майклу Уилкинсу, Штефану Цаппе и всем, поддержавшим игру на платформе Kickstarter.

Автор выражает отдельную благодарность участникам кампании, разработавшим официальные сценарии для игры: Марсело Квертечке, Тиму и Ким де Смет, Джареду Гиллеспи, Давиду Исакову, Джереми Кэммеру и Мэтью Соммерсу.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Редакторы художественного текста: Евгения Некрасова, Анна Полянская, Елена Кушнир

Переводчики: Иван Шелуханов, Морана Таратынова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректоры: Ольга Португалова, Мария Шульгина

Креативный директор: Николай Пегасов

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.2



Основные символы



Уровень сценария (стр. 15)

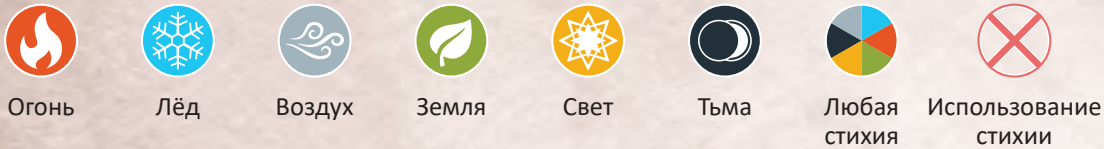
(Средний уровень)/2 с округлением вверх

Уровень сложности	Поправка к уровню
Лёгкий	-1
Обычный	+0
Тяжёлый	+1
Очень тяжёлый	+2

УС	М	З	УЛ	ОП
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

- УС — уровень сценария
- М — уровень монстров
- З — кол-во золотых за монету
- УЛ — урон повреждающей ловушки
- ОП — опыт за прохождение

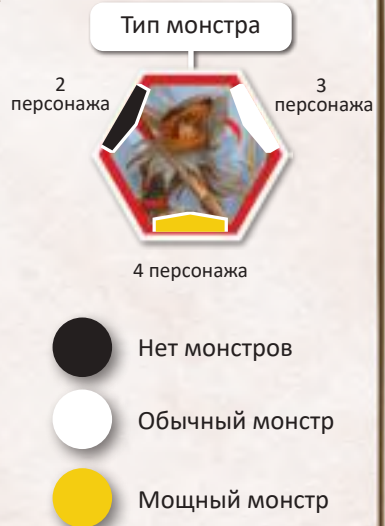
Символы стихий (стр. 25)



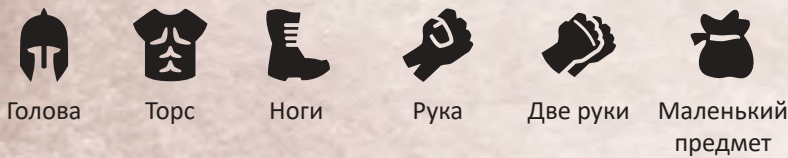
Состояния и эффекты (стр. 23–24)



Метки монстров (стр. 13)



Типы предметов (стр. 8)



Улучшение

Атака 3

стр. 46–47

Карты

