



DESCENT™

— СКАЗАНИЯ ТЬМЫ

ВОЙНА ИЗМЕННИКА

ДОПОЛНЕНИЕ

Баронство Фортин охвачено пламенем после наступления могучей владычицы драконов Левиракс, грозящей прорваться на юг и захватить весь Терринот. Разъярённые орды утхук йи'ллан устраивают кровавые набеги по всей стране, а совет Баронов погружается в гражданскую войну после неожиданного возвращения тринадцатого барона, Вайкара Бессмертного.

Шестеро бесстрашных героев, оказавшись в горниле войны кто волей случая, кто по собственному желанию, кто из нужды, ведут караван беженцев из Фортина в Аркаут, резиденцию совета Баронов. Но если Терринот не сможет сплотиться, то и стены Цитадели не защитят обездоленных...

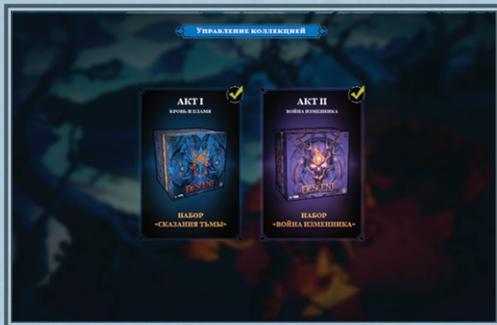
ОБЗОР ИГРЫ

«**Война Изменника**» — это дополнение для игры «**Descent: Сказания тьмы**», продолжающее историю кампании после событий первого акта «**Кровь и пламя**». В этой серии динамичных сценариев герои выступают против новых врагов на просторах разрозненного Терринота.

Герои продолжают творить собственную легенду, начатую в «**Крови и пламени**»: их решения, успехи и провалы изменяют Терринот, приведут к перестройке Цитадели и познакомят их с новыми союзниками и соперниками перед лицом неясного будущего.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

Прежде чем начать первый сценарий «**Войны Изменника**», обновите приложение **Descent: Legends of the Dark** и добавьте это дополнение в коллекцию на экране управления коллекцией. После этого в сценариях появятся новые фигурки, жетоны и элементы местности, а по мере прохождения кампании игроки получат доступ к новым картам.



Экран управления коллекцией

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Каждая карта и фрагмент поля этого приложения отмечены символом дополнения «**Война Изменника**», который позволит вам отличить их от компонентов базовой игры «**Descent: Сказания тьмы**».



КАК НАЧАТЬ НОВЫЙ АКТ

Чтобы продолжить кампанию и начать «**Войну Изменника**», загрузите сохранение с пройденным актом «**Кровь и пламя**» и выберите событие во Фростгейте, которое отправит героев в Аркаут.



Событие перехода между кампаниями

При начале новой кампании приложение предоставит вам выбор: начать с первого акта «**Кровь и пламя**» или создать сохранение во втором акте «**Война Изменника**», содержащее сюжетную вставку с кратким изложением событий первого акта.

СБОРКА КОМПОНЕНТОВ

Перед началом первой игры с этим дополнением соберите элементы местности, следуя инструкции по сборке компонентов, входящей в состав игры.

СОДЕРЖАНИЕ

- Состав игры 3
- Герои..... 4
- Правила дополнения 6
 - » Жетон умбры..... 6
 - » Карта героя 6
 - » Легенда 6
 - » Механизм..... 7
 - » Напряжён (состояние) 7
 - » Ошеломлён (статус) 7
 - » Победён (ключевое слово) 7
 - » Совместите (ключевое слово)..... 7
 - » Сокрыт (состояние) 7
 - » Спутник..... 7
 - » Техника боя (ключевое слово) 9
 - » Устойчивость..... 9
 - » Элементы местности 9
- Часто задаваемые вопросы 10
- Краткий справочник..... 12

СОСТАВ ИГРЫ



Инструкция по сборке компонентов



3 фрагмента поля



26 пластиковых фигурок
(1 спутник, 19 врагов,
6 героев)



34 элемента местности



2 подложки



6 карт героев



24 карты навыков
и 1 карта спутника



18 карт легенд



27 карт оружия



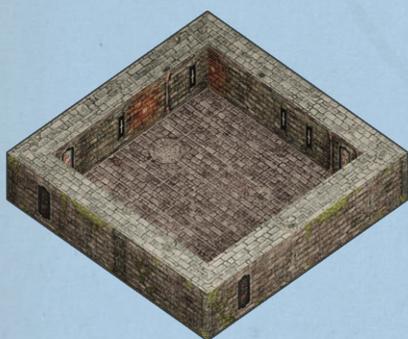
9 карт брони



8 карт аксессуаров



12 карт расходных предметов



1 игровой ложемент
(платформа и подвал)

ДРАКОН

Так как дракон является уникальной фигуркой, к нему нет необходимости прикреплять пластиковый маркер. Его портрет в приложении имеет новую белую окантовку, обозначающую врагов без маркера.

НОВЫЕ ФИГУРКИ ГЕРОЕВ

В «*Войне Изменника*» представлены новые фигурки для каждого героя, демонстрирующие их новый облик и альтернативное оружие. Каждый герой может использовать ту фигурку, которая ему больше нравится: как новую, так и из первого акта.

Кроме того, феникс Индрис, верная спутница Сиры, теперь имеет отдельную фигурку и может перемещаться независимо от него (см. «Спутники» на стр. 7).



60 жетонов состояний
(по 20 сокрытия
и напряжения,
по 4 остальных типов)



3 жетона
умбры



21 жетон
истощения
и 2 жетона
исследования/
обзора

ГЕРОИ

Шестеро героев игры **«Descent: Сказания тьмы»** продолжают приключения, причём они значительно выросли в силе и мастерстве. Все шестеро героев доступны с самого начала **«Войны Изменника»**.

Бринн, человек-баронесса

Когда-то Бринн была законницей Цитадели, но после смерти тётки она с неохотой заняла пост главы баронства Фортина. Её вступление в должность произошло в самый тяжёлый для Фортина момент: баронство пало под натиском войск драконьей владычицы Левиракс и племени утхук йи'ллан.

Используя своё мастерство на поле боя, Бринн стремится защитить беженцев Фортина!

Бринн без устали бросается в бой, сражаясь с врагами и защищая союзников. В её новых способностях используется ключевое слово **«Техника боя»**, которое даёт доступ к новым мощным эффектам, зависящим от типа её оружия. (См. раздел **«Техника боя (ключевое слово)»** на стр. 9.)



Шанс, хирринкс — ходящий в тени

Перевоспитавшийся разбойник Шанс вырвался из-под власти коварного Принца Воров и вместе с новыми друзьями отправился навстречу приключениям. Но эти приключения кишат опасностями: война, разрушения, зловещая магия — всё это грозит уничтожить будущее, которое Шанс планирует построить.

Шансу понадобится использовать свои криминальные таланты и новые способности, чтобы защитить себя и своих друзей.

Шанс — непревзойдённый мастер скрытности и неожиданных атак, а тени всё так же на его стороне. Его новые способности позволяют помещать на поле и перемещать по нему жетоны умбры, с помощью которых он может ускользать от врагов, помогать друзьям и нападать из темноты. (См. раздел **«Жетоны умбры»** на стр. 6.)



Галаден, эльф — дальний следопыт

После месяцев упорных поисков Галаден наконец узнал имя демона, убившего его друзей и семью: Бельзиффар. Но Бельзиффар опасен и скрытен, и связь этого демона с полчищами утхуков, опустошающими страну, — всего лишь одна из его многовековых интриг.

Пока Галаден идёт по следу своего заклятого врага, всё его обучение — как охотника и как дипломата — будет непрерывно подвергаться испытаниям.

Галаден в совершенстве умеет использовать свои навыки тактики и адаптации, чтобы помогать союзникам, накладывая на них полезные состояния, и мешать врагам, накладывая на них осложняющие жизнь статусы. Он искусно пользуется состоянием сокрытия и статусом ошеломления, чтобы контролировать и затруднять вражеские атаки. (См. **«Ошеломлён (статус)»** и **«Сокрыт (состояние)»** на стр. 7.)

Кели, дварфийка-изобретательница

После изгнания как из гильдии кузнецов, так и из лиги алхимиков Кели Дилфайр упорно куёт своё главное творение: её собственную историю. Кели всегда знала, что создана для героизма и великих дел, и не сойдёт с пути из-за какого-то пустяка вроде катастрофической войны, грозящей уничтожить обе её родины. Чтобы построить лучшее будущее, Кели нужны лишь её молот, арбалет и хитроумные изобретения.

Кели расширяет свой арсенал трюков и инструментов, чтобы поддерживать друзей и оказывать давление на врагов. Новые навыки позволяют ей помещать механические устройства, благодаря которым её присутствие ощущается на всём игровом поле. (См. «Механизмы» на стр. 7.)



Сир, человек-арканист

Над Терринотом нависла угроза самого тяжёлого за последние восемьсот лет кризиса, и Сир Индалу старается сделать всё, что в его силах. Сейчас миру нужен второй Тимморран Локандер, несравненный чародей, который вывел свободные народы из Первой Тьмы и чьё наследие не забыто по сей день. Если Сир не выступит в этой роли, то кто?

При поддержке друзей и духа феникса Индрис Сир совершенствует свои магические способности и отправляется на поиски наследия Тимморрана.

По мере того как Сир овладевал магией элементов, укрепилась и его связь с Индрис, его спутницей-фениксом. Теперь Индрис может самостоятельно перемещаться по полю и согласовывать свои действия с Сиrom, чтобы совершать выдающиеся подвиги. (См. «Спутники» на стр. 7.)

Ваерикс, полудракон-пророк

Некоторым шрамам необходимо много времени на исцеление, а раны Ваерикса очень глубоки. Несмотря на боль, ему удалось найти полудраконов, открытых для его послания: его народ должен найти новый путь. Теперь, когда Ваерикс открыл в себе талант к Словам Творения, на этом пути появилось больше возможностей, чем когда-либо.

Хотя старый мир погибает, мудрость и сила Ваерикса готовы послужить на благо будущему.

Ваерикс доказал, что достоин произносить Слова Творения — могущественные проявления чистой драконьей магии. Его новые навыки с атрибутом «Слово» обладают мощными, но затратными эффектами, которые после использования помещают на другие карты жетоны напряжения. (См. «Напряжён (состояние)» на стр. 7.)



Правила дополнения

В этом разделе описаны новые правила для представленных в этом дополнении материалов, упорядоченные в алфавитном порядке.

Жетон умбры

Некоторые способности Шанса позволяют ему помещать на поле и перемещать по нему **жетоны умбры**. Способность на его карте героя позволяет ему поместить 1 жетон умбры, а некоторые из его новых карт навыков повышают число жетонов умбры, которыми он может одновременно владеть. Если Шанс разыгрывает способность, помещающую жетон умбры, но у него нет доступных жетонов, перед её розыгрышем он может сбросить 1 жетон умбры с поля, чтобы поместить новый.



Если способность позволяет жетону умбры совершить **шаг X**, он перемещается на расстояние, не превышающее указанное число. При перемещении жетон умбры подчиняется тем же правилам местности и вертикальности, что и герои. Жетоны не могут быть **задержаны** и могут перемещаться на клетки с другими фигурками и через них (но не могут перемещаться на клетки с элементами местности и через них). Соответственно, жетоны умбры могут помещаться на клетки с фигурками, и фигурки могут перемещаться или помещаться на клетки с жетонами умбры.

Карта героя

При прохождении **«Войны Изменника»** герои используют карты героев из второго акта, содержащие новые способности, увеличенное здоровье и улучшенные характеристики. Хотя герои не могут использовать карты героев из первого акта, они могут использовать любые другие карты, разблокированные в предыдущей кампании, такие как навыки и оружие.

Дополнительная

заряжаемая способность

На карте каждого героя, представленной во втором акте, есть дополнительная **заряжаемая способность**. Во время любого из своих бросков герой может потратить выброшенные заряды (⚡), чтобы активировать заряжаемые способности на своей карте героя. За каждый потраченный заряд герой может активировать одну заряжаемую способность. Каждую заряжаемую способность можно использовать только один раз за бросок.



На карте героя Кели указаны две разные заряжаемые способности. Во время броска она может потратить заряд, чтобы активировать любую из них

Легенда

Легенды — это новый тип карт, представленный в **«Войне Изменника»**. Эти карты двухсторонние, но, в отличие от многих других карт в игре, их нельзя перевернуть в течение партии.

Получение легенд

В течение кампании каждый герой, принимая решения и проходя сценарии, может получить доступ к трём или меньше уникальным картам легенд. Герои могут сделать доступной для использования в кампании только одну сторону каждой карты легенды; в течение этой кампании вторая сторона карты будет недоступна.

Использование легенд

В течение сценария легенды дают доступ к различным пассивным и постоянным способностям. Способности легенд не помещают жетоны истощения и доступны всё время, пока экипирована соответствующая карта легенды. В отличие от навыков, легенды нельзя переворачивать и на них нельзя класть жетоны.

У каждой легенды есть стоимость в очках опыта (OO). Во время подготовки к сценарию каждый герой может экипироваться любой комбинацией доступных карт, суммарная стоимость которых в OO равняется его текущему количеству OO. Стоимость экипировки в OO может быть у спутников, легенд, навыков и оружия.



На экране героев указано, какие спутники, легенды и навыки доступны каждому герою и какими из них он может экипироваться в начале сценария



МЕХАНИЗМ

Механизмы — это особый тип элементов местности, не отслеживаемый приложением. Некоторые из новых навыков Кели позволяют ей помещать на поле механизмы. Эти навыки определяют эффекты и способности помещаемых механизмов в дополнение к описанным в этом разделе свойствам.

Поскольку механизмы являются элементами местности, они не могут находиться на одной клетке с фигурками, жетонами и другими элементами местности. Механизмы блокируют перемещение, но не блокируют линию видимости. Если фигурка должна быть помещена на клетку с механизмом, герои перемещают механизм на ближайшую пустую клетку по своему выбору.

Также см. «Совместите (ключевое слово)» справа.

НАПРЯЖЁН (СОСТОЯНИЕ)

Жетоны напряжения — это жетоны состояния героев, которые могут помещаться на карты вследствие различных эффектов, указывающих герою «напрячь» карту.



Перед тем как сбросить один или несколько жетонов состояний с карты, на которой есть жетон напряжения, герой должен получить 1 истощение (●) на любую свою карту. (По обычным правилам за каждый жетон истощения, который герой не может положить на свои карты при получении истощения, он получает 1 урон.)

ОШЕЛОМЛЁН (СТАТУС)

«Ошеломлён» — это новый статус, который может быть наложен на врага при помощи атак и способностей. Когда герой ошеломляет врага, он отмечает на его экране в приложении соответствующий статус. При своей следующей активации ошеломлённый враг выполнит особую активацию и с некоторой вероятностью не будет атаковать или даже атакует другого врага.



Этот призыватель рока ошеломлён. При активации он выполнит указанную на его экране активацию вместо обычной

ПОБЕЖДЁН (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО)

Если в рамках одной атаки спутник получает урон, который после защиты равен его здоровью или превышает его, контролирующий его герой разыгрывает текст способности после ключевого слова «Побеждён» на карте этого спутника. См. «Спутники» справа.

СОВМЕСТИТЕ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО)

Новые навыки Кели содержат уникальные действия, указывающие ей **СОВМЕСТИТЬ** свои механизмы, если возможно. Если в игре уже есть механизм, вместо помещения ещё одного механизма на другую клетку Кели разыгрывает ключевое слово «Совместите» и помещает новый механизм на верх предыдущего. Пока один или несколько из этих **СОВМЕЩЁННЫХ** компонентов не будут убраны, они считаются одним компонентом.



Механизм



Совмещённый механизм

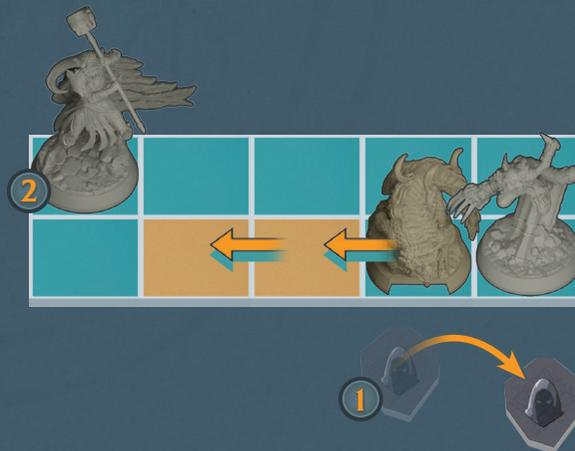
СОКРЫТ (СОСТОЯНИЕ)

Жетоны сокрытия — это жетоны состояния героев, которые могут помещаться на карты вследствие различных эффектов, указывающих герою «сокрыть» карту.



Когда активируется враг, каждый герой может сбросить 1 жетон сокрытия. До конца активации этого врага эти герои не могут быть целями его атак и не **ЗАДЕРЖИВАЮТ** его.

ПРИМЕР СОКРЫТИЯ



Когда активируется саламандра, Шанс сбрасывает жетон сокрытия (1). Вследствие этого саламандра выбирает целью своей атаки Бринн и не **ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ** Шансом. Она перемещается на 2 клетки прочь от Шанса и атакует Бринн (2).

СПУТНИК

Спутник — это дружественный персонаж под контролем героя, представленный фигуркой и двухсторонней картой. Спутники не являются врагами или героями и относятся к отдельному типу фигурок. Во втором акте представлен только один спутник, Индрис.

После того как герой, экипированный картой спутника, помещается на поле, он может поместить фигурку этого спутника на соседнюю пустую клетку. Когда герой убирается с поля, фигурка его спутника убирается вместе с ним.



движения в соответствии со скоростью (♣), указанной на карте этого спутника.

Спутник не может переместиться на клетку с врагом или элементом местности, но он может переместиться на клетку с другим героем или спутником, если после этого он сразу же покинет эту клетку. Спутник **ЗАДЕРЖАН**, если он стоит на соседней с врагом клетке. Спутники подчиняются тем же правилам местности и вертикальности, что и герои.

— СПУТНИКИ И ВРАГИ —

Если враг стоит на соседней со спутником клетке, этот враг **ЗАДЕРЖАН**. Враги не могут перемещаться на клетку со спутником или через неё. Спутник может стать целью активировавшегося врага, только если этот враг не может атаковать ни одного героя. Если у активировавшегося врага несколько целей, спутник может входить в их число, только если этот враг не может атаковать ни одного героя.

Когда враг атакует спутника, контролирующий этого спутника герой защищается и бросает кубики, указанные на карте спутника. За каждый выброшенный успех (★) он снижает урон от этой атаки на 1. Герой может потратить один или несколько зарядов (⚡), полученных во время этого броска, чтобы активировать заряжаемые способности на других своих картах. После защиты герой сравнивает сниженный урон от атаки со здоровьем спутника (♥).

Если сниженный урон равен здоровью спутника или превышает его, герой разыгрывает ключевое слово «**ПОБЕЖДЁН**» на карте этого спутника. Если вражеская атака не побеждает спутника, он не получает от неё урона.

Спутники никаким образом не могут получать урон; они могут только быть побеждены вражескими атаками, как описано выше.

Карты спутников двухсторонние, с разными способностями и характеристиками на каждой стороне. Герои могут помещать на карты своих спутников жетоны истощения и состояний. Когда спутник получает состояние (например, переместившись на клетку с углями), контролирующий его герой помещает на карту этого спутника жетон состояния, если возможно. Если на карту спутника нельзя поместить жетон состояния, этот герой помещает его на любую свою карту.

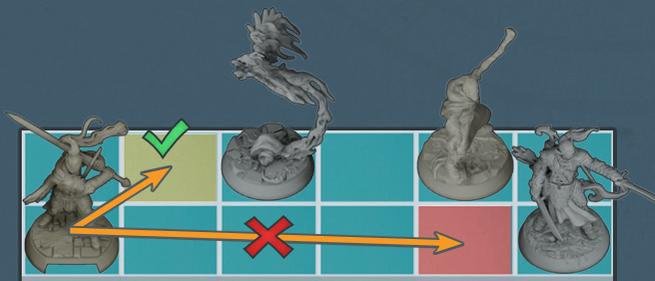
Герой может использовать действие обновления или жетон подготовки, чтобы перевернуть карту спутника. Сделав это, герой сбрасывает с этой карты все жетоны.

— ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СПУТНИКОВ —

Спутник может потратить 1 очко движения, чтобы переместиться на соседнюю клетку. Когда герой совершает действие манёвра, каждый его спутник получает очки

ПРИМЕР АТАКИ ПО СПУТНИКУ

1. Активировавшийся оранжевый наёмник не может переместиться к Сиру или Галадену, потому что тогда его задержит Индрис. Поэтому он перемещается на соседнюю с Индрис клетку и атакует её.



2. Атака наёмника наносит 7 урона (⚡), и Сир защищается, бросая 2 оранжевых кубика, указанных на карте Индрис.
3. Сир помещает 1 истощение (♣), чтобы заменить усилие (♣) на успех (★), и тратит заряд (⚡), чтобы использовать заряжаемую способность на своей карте героя и добавить 1 ★. В результате Сир получает 5 ★ и снижает урон с 7 до 2.
4. Здоровье Индрис (♥) выше, чем нанесённый урон, так что Индрис не побеждена.



— Техника боя (ключевое слово) —

Способность с ключевым словом **«Техника боя»** получает дополнительный эффект, если карта атаки героя содержит указанный тип урона. Если карта атаки героя содержит несколько типов урона, которые можно использовать для активации более чем одного эффекта **ТЕХНИКИ БОЯ**, герой выбирает, какой эффект активировать.

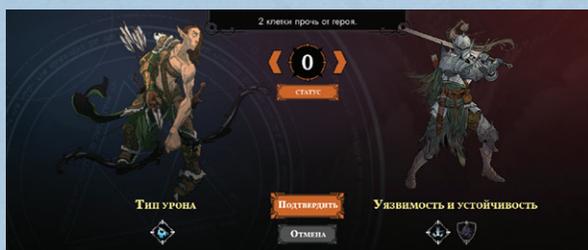


Бринн использует навык «Контрудар», чтобы атаковать врага. Так как её клинок Цитадели обладает рубящим типом урона, после этой атаки Бринн и каждый соседний герой могут перевернуть 1 карту по своему выбору

— Устойчивость —

Враги могут получать устойчивость к одному или нескольким типам урона. Когда герой атакует врага, каждый потраченный успех наносит на 1 урон меньше за каждый тип урона используемого оружия, к которому у этого врага есть устойчивость. Эти расчёты производятся приложением.

Типы урона, к которым у врагов есть устойчивость, изначально обозначены в приложении вопросительным знаком. Когда такой враг впервые получает урон того типа, к которому у него есть устойчивость, она раскрывается игрокам и остаётся видной до конца кампании.



У этого врага есть уязвимость к оружию с ударным типом урона и устойчивость к оружию с типом урона «Мортос»

— Элементы местности —

В **«Войне Изменника»** представлено несколько новых типов элементов местности. Если элемент местности доступен для взаимодействия через приложение, герои могут взаимодействовать с ним при помощи действия исследования. Кроме того, некоторые типы элементов местности содержат особые способности, не требующие взаимодействия с приложением.

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

— Блокирующие элементы местности —

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



Колокол



Алтарь



Очень высокая колонна



Статуя

— Огонь —

Как герои, так и враги могут использовать огонь, чтобы сделать свои атаки мощнее.

Если соседний с огнём герой атакует врага, этот герой добавляет к своей атаке 1 успех (★).

Если соседний с огнём враг атакует героя, этот враг добавляет к своей атаке 1 урон (✖).

Кроме того, количество элементов огня на поле может повысить количество урона, который получают сокрушённые враги в фазе тьмы. Эти расчёты производятся приложением.

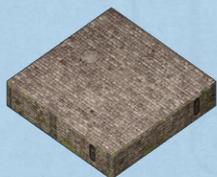


Горящая баррикада

Во время сценария элементы огня могут либо помещаться на поле, либо добавляться к другим элементам местности, превращая их в горящие (например, баррикада с прикрепленным к ней огнём становится горячей баррикадой). Когда приложение указывает добавить огонь к элементу местности, прикрепите к этому элементу местности элемент огня. Для горящих элементов местности доступны новые взаимодействия в приложении, и для всех эффектов, включая описанные здесь, такие элементы местности считаются огнём.

— ПЛАТФОРМА И ПОДВАЛ —

Один из ложементов внутри коробки используется в некоторых сценариях в качестве элемента местности. В зависимости от положения он может быть либо платформой, либо подвалом. В обоих положениях его клетки могут использоваться для размещения и перемещения фигурок, жетонов и других элементов местности.



Платформа



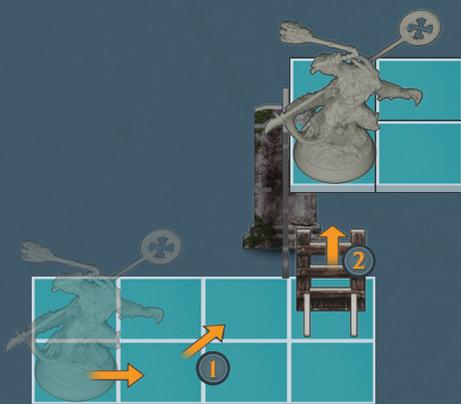
Подвал

Клетки, составляющие поверхность платформы и стены подвала, находятся на третьем уровне (на той же высоте, что и фрагмент поля, вставленный во вторую снизу выемку на колонне). Как с поверхности платформы и стен подвала, так и до них можно отсчитывать дальность и линию видимости.

— ПРИСТАВНЫЕ ЛЕСТНИЦЫ —

Герои могут использовать приставные лестницы, чтобы перемещаться между уровнями на разной высоте. При перемещении фигурка может использовать 2 очка движения, чтобы переместиться с соседней с приставной лестницей клетки на любую другую соседнюю с той же лестницей клетку, игнорируя вертикальность. Когда фигурка совершает шаг, она может потратить 2 клетки из указанных в описании этого движения, чтобы использовать приставную лестницу.

ПРИМЕР ПРИСТАВНОЙ ЛЕСТНИЦЫ



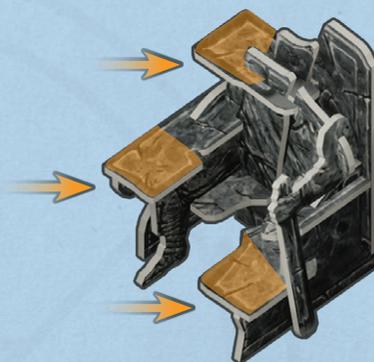
Ваерикс совершает действие манёвра и получает 3 очка движения в соответствии со своей скоростью (▲). Он перемещается на 2 клетки и оказывается на соседней с приставной лестницей клетке (1).

У него осталось только 1 очко движения, которого не хватает для использования лестницы. Он совершает ещё одно действие манёвра и получает ещё 3 очка движения. Затем он использует 2 очка движения, чтобы взобраться по лестнице (2). У него осталось ещё 2 очка движения, и он может продолжить перемещение.

— СТАТУЯ —

На статуе расположены 3 клетки. Малые фигурки могут перемещаться на эти клетки с соседних клеток на том же или более высоком уровне, но не могут перемещаться на них с более низкого уровня. Фигурка может свободно перемещаться с клетки на статуе на любую соседнюю клетку на том же или более низком уровне. Малые фигурки, игнорирующие вертикальность (такие как Индрис и рой фей), могут перемещаться на эти клетки с любых соседних клеток. Большие фигурки не могут перемещаться на клетки на статуе.

При взаимодействии со статуей герои могут быть помещены на одну из клеток на ней. Клетки на статуе считаются соседними с ней, так что герой, стоящий на статуе, может с ней взаимодействовать.



На эти клетки на статуе могут помещаться малые фигурки

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

— Что происходит, когда я получаю расходный предмет во время сценария?

Когда герой получает расходный предмет во время сценария, он помещает его карту в свою игровую зону, даже если в ней находятся 3 расходных предмета, экипированных во время подготовки. Герой может использовать этот расходный предмет во время сценария. В конце каждого сценария все экипированные расходные предметы сгорают, но при выборе экипировки перед каждым сценарием герои могут снова экипироваться теми из расходных предметов, для которых у них есть рецепты.

— Если я нахожу во время сценария новую карту оружия, могу ли я немедленно экипироваться ей?

Нет. Картой, которая добавляется в инвентарь отряда (например, картой оружия или аксессуара), можно экипироваться только при следующей подготовке к сценарию. Когда герой «получает» карту (например, расходный предмет), он добавляет её напрямую в свою игровую зону.

— Могу ли я во время атаки сбросить жетон подготовки, чтобы перевернуть свою карту атаки?

Нет. Эффекты, которые разыгрываются «во время» определённого периода срабатывания, не могут разыгрываться, пока разыгрывается другой эффект. В приведённом случае разыгрывается атака (та её часть, где тратятся результаты броска), поэтому герой не может разыгрывать способности, которые разыгрываются «во время» его хода, пока не закончит разыгрывать атаку (включая нанесение урона).

— Что происходит, когда я переворачиваю карту, на которой находится несколько жетонов состояний, включая жетон напряжения? Я получаю 1 истощение за каждый сброшенный жетон состояния?

Если несколько эффектов разыгрываются одновременно, герои могут выбрать, в каком порядке их разыгрывать.

Поэтому, когда герой сбрасывает несколько состояний, включая жетон напряжения, он может сперва разыграть эффект сброса жетона напряжения и получить только 1 истощение. Его можно поместить либо на переворачиваемую карту (если она не достигла предела истощения) и сразу же сбросить, либо на другую карту. Как обычно, если герой не может поместить жетон истощения на свои карты, не превысив предел истощения, вместо этого он должен получить 1 урон.

— Что происходит, если герой должен получить жетон состояния, но у него не осталось карт, на которые можно его поместить?

Герой не получает этот жетон.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Филип Д. Генри, Брукс Флугар-Лэвитт и Аарон Хэлтом

Дополнительная разработка: Брэндон Пардью

Продюсер: Джейсон Уолден

Художественный текст: Дэниел Ловат Кларк

Редактура: Джереми Густафсон

Специалист по правилам игры: Алекс Вернер

Ответственный за разработку: Крис Уайнбрэннер-Пало

Контроль за художественной составляющей игры: Кара Сентелл-Данк

Креативный директор сюжета и мира игры: Катрина Острандер

Оформление дополнения: Кристофер Хош и Лоренс Смит

Расположение картонных компонентов: Джозеф Д. Олсон

Ответственный за оформление: Мерседес Офейм

Иллюстрации на компонентах: Франческа Бэральд, Йоанн Буассонне, Татьяна Максимюк и Андрей Шапочкин

Арт-директоры: Джефф Ли Джонсон и Кейт Суэйзи

Старший арт-директор: Тони Брэдт

Скульпторы: Дэвид Феррейра, Ровена Френцель, Гаэль Гомон и Луиджи Терци

Старший скульптор: Адам Мартин

Специалист по дизайну фигурок: Кевин ван Слоун

Разработка приложения: Майкл Карни, Сэм Джинкс, Ксавье Марло и Стом Отис

Художник приложения: Гари Сторкамп

Координатор работы приложения: Эмма Хант

Интерактивный руководитель: Пол Клекер

Контроль качества: Зак Тевалтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Директор по развитию продукта: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Директор студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Сэмюэль Бенъиз, Грегори Бербидж, Криста Бергойн, Эдди «Флип» Бергойн, Пауло Кастаньо, Кристина Конрой, Бенджамин Камминс, Брэндон «Бифф» Дензер, Коллин Дензер, Оуэн Дензер, Сэм Фурмэн, Вероника Гатика Вирманн, Джефф Гам, Джесси Р. Хёрстон, Джанетт Джуэл, Торстейн Лах, Мика Лайнинджер, Люк Мюэнк, Расти Паттерсон, Дерек Рэдфорд, Фил Шадт, Джессика Саудер и Чарльз Уильямс

TM/® & © 2023 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Мария Шульгина

Переводчики: Мария Шульгина и Луиза Кретова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Режиссёр озвучания: Алексей Тихонов

Корректор: Наталья Валько

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

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.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

СТАТУСЫ ВРАГОВ

- **Сокрушён.** В фазе тьмы каждый сокрушённый враг получает 4 урона или больше.
- **Ошеломлён.** Когда ошеломлённый враг активируется, он проводит альтернативную активацию.
- **Ослеплён.** Когда герой атакует ослеплённого врага, шанс срабатывания дополнительных способностей оружия героя увеличивается на 10%.
- **Обречён.** В конце раунда все обречённые враги теряют статус «Обречён», но все остальные их статусы остаются и переносятся на следующий раунд.
- **Ослаблен.** Урон от атаки ослабленного врага снижается на 20%.
- **Отвлечён.** Отвлечённый враг получает на 20% больше урона от атак.
- **Замедлен.** Скорость замедленного врага уменьшается до 1.

СОСТОЯНИЯ ГЕРОЕВ



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



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



Напряжён. Перед тем как сбросить хотя бы 1 жетон состояния с карты, на которой есть жетон напряжения, герой должен получить 1 истощение. (По обычным правилам за каждый жетон истощения, который герой не может положить на свои карты при получении истощения, он получает 1 урон.)



Испуган. Во время этапа «Течение времени» в фазе тьмы герой получает 1 жетон истощения на каждую свою карту с жетоном испуга. (По обычным правилам за каждый жетон истощения, который герой не может положить на свои карты при получении истощения, он получает 1 урон.)



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



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



Сокрыт. Когда активируется враг, каждый герой может сбросить 1 жетон сокрытия. До конца активации этого врага эти герои не могут быть целями его атак и не задерживают его.

ДЕЙСТВИЯ

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

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

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

- **Выпад.** С помощью оружия с этим ключевым словом герой может атаковать фигурки в пределах 2 клеток от себя (если линия видимости до цели не заблокирована).
- **Запас.** После того как герой переворачивает карту (или размещает её в своей игровой зоне в начале сценария), если на её лицевой стороне указано «**ЗАПАС**», он кладёт на неё жетоны того типа и в том количестве, которые указаны после этого слова. Когда на такой карте не остаётся жетонов указанного типа, она переворачивается.
- **Побеждён.** Если в рамках одной атаки спутник получает урон, который после защиты равен его здоровью или превышает его, контролирующий его герой разыгрывает текст способности после ключевого слова «**ПОБЕЖДЁН**» на карте этого спутника.
- **Раскрытие.** После того как герой переворачивает карту (или размещает её в своей игровой зоне в начале сценария), если на её лицевой стороне указано «**РАСКРЫТИЕ**», он немедленно разыгрывает эффект, указанный после этого слова.
- **Совместите.** Когда эффект указывает герою **СОВМЕСТИТЬ** компонент, этот герой помещает этот компонент на верх другого компонента того же типа. Пока один или несколько из этих компонентов не будут убраны, они считаются одним компонентом.
- **Техника боя.** Когда герой разыгрывает способность с ключевым словом «**ТЕХНИКА БОЯ**», он может разыграть дополнительный эффект, если на его карте атаки есть указанный тип урона.
- **Шаг.** С помощью этого ключевого слова фигурка может переместиться на указанное количество клеток или меньше. При таком перемещении фигурка игнорирует правила задерживания, но подчиняется всем правилам местности.