

MASSIVE DARKNESS

2

HELLSCAPE

МОРОК ПІТЬМИ
ПЕКАПРОХОДЦІ

ПРАВИЛА ТА ПРИГОДИ



ЗМІСТ

ВМІСТ ГРИ	3	ПРИГОДИ	37
ПЕРЕДІСТОРІЯ	6	НАВЧАННЯ	37
ОГЛЯД ГРИ	7	ШЛЯХ ДО ПЕКА	38
ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ	8	ДВЕРІ В НЕВІДОМЕ	39
КУБИКИ	8	ДЕМОНСЬКИЙ АРТЕФАКТ	40
ПЛАНШЕТ ГЕРОЯ	8	ПРОКЛЯТИЙ МЕЧ	41
КАРТА ГЕРОЯ	9	ДИАВОЛЬСЬКИЙ ЛАБІРИНТ	42
КАРТА ВМІННЯ	9	МОТОРОШНЕ ЧУДОВИСЬКО	43
МІШЕЧОК СКАРБІВ	9	ЗВІЛЬНЕННЯ МИХАІЛА	44
КАРТИ СПОРЯДЖЕННЯ	10	ЗБИРАЧІ ДУШ	46
КАРТИ ВОРОГІВ	10	КЛЮЧІ-ДУШІ	48
ФРАГМЕНТИ ІГРОВОГО ПОЛЯ	12	ВТЕЧА З ПЕКА	50
КАРТИ ДВЕРЕЙ	12	КОРОТКИЙ ОГЛЯД ГРИ	52
ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ	13		
ПЕРЕБІГ ГРИ	16		
1. ФАЗА ГЕРОЇВ	16		
2. ФАЗА ВОРОГІВ	23		
3. ФАЗА РОЗВИТКУ	25		
4. ФАЗА ШТЯМИ	26		
ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА	26		
ТЕМРЯВА ТА СВІТЛО	26		
РІВЕНЬ ПІДЗЕМЕЛЛЯ	26		
БОСИ	27		
ОСОБЛИВІ СИЛИ	28		
ЖЕТОНИ СТАНІВ	28		
ОСОБЛИВІ ЖЕТОНИ Й ЗОНИ	29		
ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ	29		
ПЕРЕВІРКА МОРОКОМ	29		
ВИБІР ШЛЯХУ	29		
КЛАСИ ГЕРОЇВ	30		
ЧАКАУН	30		
ПАЛАДИН	32		
БЕРСЕРІ	32		
СПРИТНИЦЯ	33		
ШАМАНКА	34		
СЛІДОПИТ	35		
ПЕРЕМОГА ЧИ ПОРАЗКА	35		
АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК	36		

◆ БЕЗПЛАТНИЙ ЦИФРОВИЙ РЕСУРС ◆

ОТРИМАЙТЕ ЩЕ **ПРИГОДИ УКРАЇНСЬКОЮ**
БІЛЬШЕ ВРАЖЕНЬ **ШУКАЙТЕ НА САЙТІ**
ЗАВДЯКИ БЕЗПЛАТНИМ **ВИДАВНИЦТВА**
ОНЛАЙН-ПРИГОДАМ! **БЕЕКАСН GAMES.**

Англійською: смон.com/q/MD015/r

ТВОРЦІ

Автори гри: Алекс Олтяну (основний) і Марко Португал
Автор оригінальної гри: Рафаель Гітон, Жан-Батист Люльєн і Ніколя Рауль • Розроблення: Фабіо Кюрі (основний)
Правила: Майкл Джон Герлі • Виробництво: Гільєрме Гулар (основний), Ракель Фукуда (основна), Тьяго Аранья, Марсела Фабреті, Ребекка Го, Ізадора Лейт, Тьяго Меєр, Шафік Різван, Кеннет Тан і Грегорі Варгезе • **Артдиректор**: Мат'є Арло • **Художнє оформлення**: Едуард Гітон (основний), Нолан Колумбані, Ніколя Фрукто, Марк Гіббонс, Джавана Гімараєш, Джорджія Ланза, Стефано Мороні та Проспер Тіпальді • **Графічний дизайн**: Луїз Комбал (основний), Марк Бруйлон, Фабіо де Кастро
Фотографування мініатюр: Жан-Батист Гітон • **Створення фігурок**: Хуан Наварро, Студія McVey, BigChild Creatives, Арагорн Маркс, Тьєррі Массон, Алехандро Муньйос, Наталія Ромеро та Рауль Фернандес • **Проектування фігурок**: Вінсент Фонтен • **Візуалізація**: Едгар Рамос • **Написання текстів**: Ерік Келлі • **Видавець**: Дейвід Преті.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «БЕЕКАСН GAMES»

Керівник проєкту: Олександр Ручка • Перекладачі: Юрій Голубенко, Анастасія Артюх • Редактори: Сергій Лисенко, Святослав Михаць • Коректорка: Алла Костовська
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко • Особлива подяка: Володимир Кузнецов, Владислав Дубчак, Анна Вакуленко, Дмитро Науменко, Сергій Ішук та Сергій Тодоров.

ВМІСТ ГРИ

6 ПЛАНШЕТІВ ГЕРОЇВ



6 ПІДСТАВОК ДЛЯ ГЕРОЇВ



18 МАРКЕРІВ РІВНІВ



6 ФІГУРОК І КАРТ ГЕРОЇВ



Гета

Сер Ронен

Нагіяс



Ірк

Фейдра

Матрин



18 КУБИКІВ

3 жовті кубики атаки



5 синіх кубиків захисту



1 кубик Темряви



3 оранжеві кубики атаки



6 кубиків ворогів



1 планшет амулета заклинань



1 планшет стихій



2 карти-пам'ятки духів



1 жетон духа льоду



4 жетони стихій



1 жетон духа полум'я



1 карта ефектів шаманки



1 жетон стану берсерка



1 планшет берсерка



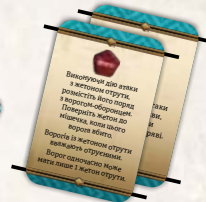
14 карт стріл слідопита



1 мішечок злодійських інструментів



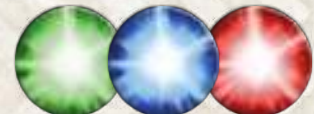
24 жетони спритниці



2 карти ефектів спритниці



1 планшет паладина



3 жетони посвяти

8 двосторонніх фрагментів ігрового поля



1 трек Пітьми



1 маркер Пітьми



1 двосторонній планшет боса

62 ФІГУРКИ ВОРОГІВ



6 грішних янголів

1 лідер грішних янголів

6 мертвяків

1 лідер мертвяків

6 чортів

1 лідер чортів

6 демонів

1 лідер демонів

6 пекельників

1 лідер пекельників

6 скелетів

1 лідер скелетів

6 бісів

1 лідер бісів

6 гаргулів

1 лідер гаргулів

Упир

Лїйдан, повелитель інкубів

Андра

Ітерія, королева мертвяків

Архангел Михаїл

Жнець

78 КАРТ УМІНЬ

13 карт
паладина

13 карт
спритниці

13 карт
чаклуна



13 карт
берсерка

13 карт
слідопита

13 карт
шаманки



6 карт
могутності набору
«Ядуча Темрява»



30 карт
дверей

220 КАРТ СПОРЯДЖЕННЯ

160 карт спорядження
(початкове, звичайне, рідкісне й легендарне)

60 карт спорядження зграй



24 КАРТИ ЗГРАЙ

12 КАРТ БРОДЯЧИХ МОНСТРІВ



2 плитки мосту



6 плиток рівнів



58 жетонів очок здоров'я
(4 різні значення)



45 жетонів очок
мани (2 різні
значення)



5 жетонів
мети



54 жетони скарбів
(звичайні, рідкісні
й легендарні)



4 жетони
фонтанів



28 жетонів
здобичі



25 жетонів
вогню/льоду



12 жетонів
часу/скверни



15 жетонів
появи



3 жетони
звичайних
порталів



1 жетон порталу
бродячого монстра



4 жетони
ведмежих
пасток



15 жетонів
звичайних
скринь



4 жетони
великих
скринь



6 жетонів
активації



3 жетони
відродження



15 жетонів
дверей



6 жетонів
шипованих
пасток



4 жетони
кузень



6 жетонів
колон



1 мішечок скарбів



◆ ПЕРЕДІСТОРІЯ ◆

Десять років тому насунув морок Пітьми. Щоб урятувати світ, Світлоносцям довелося стати кимось більшим, ніж простими шукачами пригод. Урешті-решт вони здолали морок Пітьми, накопичили скарби та заснували організацію на свою честь – гільдію Світлоносців. До неї входили герої та митці, пригодники та дослідники, воїни та дипломати. Вони поставили собі за мету знову об'єднати світ, і прагнули домогтися цього за будь-яку ціну, не гребуючи силою та зброєю.

Протягом останнього десятиліття ця місія мала неабиякий успіх, переважно завдяки підтримці церков і заступництву імператриці Крондару. Як нам відомо, церквам не вдалося врятувати свою паству під час першого мороку Пітьми, тож вони були готові на все, щоб повернути віру людей. А невеличка, але вельми впливова держава Крондар уже давно стоїть на варті правди та справедливості. Її столиця вигідно розташована на перетині найважливіших у світі водних і наземних шляхів.

Саме тому Крондар називають Перехрестям світу. Ліпшого місця для штаб-квартири організації Світлоносців годі й знайти.

Очільники різних країн створили в місті Раду Крондару. Її мета – підтримувати мир, допомагати нужденним і просвітлювати маси. Ця Рада захищає цивілізовані країни від розбійників, монстрів та інших зовнішніх небезпек, а також від насильницьких і руйнівних сил хаосу.

Певний час організація діяла досить успішно. У світі панував мир. Було кілька щасливих років, коли жодна нація не боролася з іншою за територію чи ресурси, не з'являлося талановитих ватажків на землях розбійників і навіть монстри наче зникли десь у дідька на рогах.

А потім почалися сновидіння.

Чарівники та віщуни, відьми та знахарі... усі, хто мав хист до магії, бачили в снах, як зникав світ у роззявленій пащі пекла. Усюди кипіли моря лави, а попіл здіймався в повітря. У страшому полум'ї зникали всі раси, які населяли землю – від людей до ельфів, від півмірків до гномів, від кентаврів до велетнів.



Нічого дивного, якби це були окремі випадки. Чи вибрики свідомості. Але це вже схоже на знак.

На попередження.

Так зване Первинне королівство – одне з багатьох, що існують у багатовимірному всесвіті. Іноді ці королівства перетинаються, займаючи той самий простір. Тоді відкриваються справжні портали між ними, що призводить до катастрофічних наслідків. Таке відбувається доволі рідко, зіткнення триває недовго, а портали відкриті щонайбільше кілька днів.

Так було досі.

А тепер демони та янголи лізуть крізь нові тріщини та змітають вся і всіх зі свого шляху.

Морок Пітьми повертається.





ОГЛЯД ГРИ

«Морок Пітьми. Пеклопроходці» – кооперативна настільна гра для 1–6 гравців від 14 років, події якої відбуваються в моторошному підземеллі. Вибравши світлоносців, героїв з відповідними компонентами й особливими властивостями, гравці спробують зупинити Пітьму, яка насувається не щоднини, а щогодини.

«Морок Пітьми. Пеклопроходці» – самостійне продовження гри «Морок Пітьми». Цього разу безстрашним світлоносцям доведеться вирушити в самісіньке пекло, щоб знайти джерело цієї Пітьми, тепер густішої, ніж будь-коли. Виберіть пригоду, дослідіть підземелля, здолайте чудовиськ, станьте ще сильнішими й покладіть край Пітьмі раз і назавжди.

Для перемоги гравці повинні досягти мети, описаної в пригоді. Якщо умову виконано, гра негайно закінчується перемогою всіх гравців. Гравці зазнають поразки, якщо виконується будь-яка умова програшу вибраної пригоди або якщо гравцям треба скористатися жетоном відродження, але ті вичерпалися.

Партія в **«Морок Пітьми. Пеклопроходці»** триває кілька ігрових раундів, кожен з яких складається з таких 4 фаз:

1. ФАЗА ГЕРОЇВ

Кожен гравець активує свого героя: досліджує підземелля, б'ється з монстрами або обмінюється спорядженням. Докладніше про Фазу героїв на с. 16.

2. ФАЗА ВОРОГІВ

Вороги можуть дати відсіч і здолати героїв! Докладніше про Фазу ворогів на с. 23.

3. ФАЗА РОЗВИТКУ

Гравці витрачають здобуті очки досвіду, щоб удосконалити своїх героїв – підвищити рівень умінь, здобути нові сили й покращити шанси знайти ліпше спорядження. Докладніше про Фазу розвитку на с. 25.

4. ФАЗА ПІТЬМИ

Пітьма густішає, і в підземеллі з'являються нові вороги. Докладніше про Фазу Пітьми на с. 26.

Коли всі фази розіграно, поточний раунд завершується і починається наступний. Так триває, доки герої не досягнуть своєї мети або їх не здолає Пітьма!

ЧИ БОЇШЕЯ ТИ ТЕМРЯВИ?





Пітьма – це і загадковий супротивник, і за певних обставин союзник, якщо подивитися на ігрове поле. Темрява має особливе значення у грі: рано чи пізно світлоносцям доведеться відступити в морок, щоб зіграти в смертельні хованки зі своїми жаскими ворогами.














ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

КУБИКИ

У грі є 5 видів кубиків, які відрізняються кольором.

- : жовті й оранжеві – кубики атаки, які використовують і герої, і вороги. Жовті дають нападнику більше мани, а оранжеві дозволяють завдати більше пошкоджень.
- : сині – кубики захисту, які використовують і герої, і вороги, відбиваючи атаки.
- : коли герой атакує з зони Темряви, крім звичайних кубиків атаки, він кидає фіолетовий кубик Темряви. Цей кубик дає додаткові бонуси. Його кидають лише герої.
- : кубиком ворогів користуються лише вороги для атаки й захисту.

РЕЗУЛЬТАТИ КИДКА КУБИКІВ

- : кожен  дає 1 влучання під час атаки. Якщо його не відбивають, воно завдає поранення.
- : кожен  відновлює 1 ману герою, що атакує.
- : кожен  відбиває 1 влучання під час атаки.
- : дозволяє герою скористатися своєю силою Темряви.
- : кожен  завжди завдає 1 поранення герою, що атакує чи захищається.  неможливо відбити.
- : активує особливі сили ворога, як описано на його карті.

ПЛАНШЕТ ГЕРОЯ


У кожного гравця є власний планшет, де він стежить за показниками свого героя, його досвідом, рівнем та екіпірованим спорядженням.

Комірка героя. Тут лежить карта вибраного героя.

Трек досвіду. Герої здобувають очки досвіду, вбиваючи ворогів і досягаючи цілей пригод. Потім вони використовують ці очки, щоб підвищити свій рівень. Цей трек показує, скільки очок досвіду здобув герой.



Комірки для спорядження. Тут розміщують різне спорядження, яке герой знаходить під час пригод. Тільки розміщене в цих комітках спорядження вважають активним.

Є 6 комірок: голова , тулуб , ноги , інше  та 2 комірки для рук . У комірці  розміщують спорядження, для якого потрібні обидві руки.

Трек рівня. Усі герої починають пригоду з 1-го рівня. Коли герой здобуває достатньо очок досвіду, він підвищує свій рівень на цьому треку.

◆ КАРТА ГЕРОЯ

Малюнок. Кожному герою відповідає фігурка, зображена на його карті.

Ім'я
Клас. Кожен герой належить до певного класу, який впливає на ігровий процес і вводить у гру особливі компоненти. Докладніше про кожен клас на с. 30.



Сила героя. Тут описано особливу силу героя.

Сила Темряви. Кожен герой володіє особливою силою Темряви, що активується, коли герой викидає на кубуку.

Початкові значення. Максимальна кількість очок здоров'я та мани на початку гри. Герой не може мати понад вказаний максимум, але цей максимум збільшується, коли герой розвивається.

◆ КАРТА ВМІННЯ

Назва вміння. Римська цифра в назві – це рівень вміння, що може підвищуватися в міру розвитку героя. Герой може здобути наступний рівень вміння, тільки якщо має таке вміння попереднього рівня.

Приклад. «Смертельний гнів» – вміння берсерка. На початку гри він має «Смертельний гнів I». Протягом гри це вміння може стати «Смертельним гнівом II».



Клас героя. Герой кожного класу має свій набір карт вміння.

Потрібний рівень героя. Кожне вміння вимагає, щоб у героя був певний мінімальний рівень. Якщо рівень героя нижчий, ніж вказаний на карті, герой не може опанувати це вміння.

Ефект. Тут описано ефект вміння. Кожне вміння має свою вартість, умову й час застосування. Докладніше на с. 28.

◆ МІШЕЧОК СКАРБІВ

Упродовж гри герої знаходять різні спорядження, як-от магічну зброю, обладунки, зілля тощо. Усе це називають скарбами. Щоразу, коли за правилами гри або пригоди гравець повинен додати жетони скарбів на ігрове поле або карту ворога, він навмання бере вказану кількість жетонів скарбів з мішечка скарбів і розміщує їх на вказаному місці. Якщо в мішечку не залишилося жетонів скарбів, цю дію ігнорують.

У грі «Морок Пітьми. Пеклопроходці» є 3 рівні скарбів і відповідних їм жетонів:

- **Звичайні скарби** – найпоширеніші та найменш цінні для героїв, хоч теж корисні.
- **Рідкісні скарби** знайти важче, ніж звичайні. Завдяки ним герої зазвичай здобувають ліпше спорядження.



• **Легендарні скарби** – дуже особливі скарби, що містять спорядження дивовижної сили.



Коли гравець підбирає жетон скарбу, він бере карту з відповідного стосу карт спорядження. Потім жетон скарбу повертають у мішечок скарбів.

Протягом гри правила вказують гравцям змінити склад жетонів скарбів у мішечку скарбів, щоб шанси героїв знайти ліпші скарби збільшилися.



◆ КАРТИ СПОРЯДЖЕННЯ

Зображення спорядження

Комірка спорядження. Щоб користуватися спорядженням, герой повинен ним екіпіруватися. Символ комірки спорядження вказує, в якій комірці на планшеті героя треба розмістити карту спорядження, щоб герой був екіпірований ним.  вказує на дворучне спорядження, що займає обидві комірки для рук на планшеті героя. Щоб скористатися одноразовими предметами , їх не треба розміщувати на планшеті героя.

Сила. Якщо спорядження має особливий ефект, він описаний тут.

Кубики атаки або захисту. Якщо спорядження збільшує кількість кубиків, які повинен кидати герой, то це вказано тут. Зброя зазвичай збільшує кількість кубиків атаки, а обладунки – кубиків захисту.

Карти спорядження розподіляють на 7 стосів залежно від їхніх зворотів. Є стос початкового спорядження, по 1 стосу для кожного рівня спорядження (звичайне, рідкісне й легендарне) та 3 стоси карт спорядження зграй – їх можна здобути як винагороду за вбивство відповідної зграї.

◆ КАРТИ ВОРОГІВ


Упродовж пригод у підземеллі героям траплятимуться 3 види ворогів: зграї, бродячі монстри й боси. Зграя – це згуртовані чудовиська, серед яких є лідер та 1 чи більше посіпак. Бродячі монстри – сильні вороги, що блукають підземеллями наодинці. Боси мають унікальні сили й часто пов'язані з метою пригод.

Назва спорядження



Спорядження, яким герой не екіпірований, перебуває в його резерві. У резерві героя може бути скільки завгодно карт спорядження. Тримайте такі карти біля планшета героя.

Колір карти. Цей колір вказує на рідкісність та іноді на застосування спорядження:


- зелений – звичайне спорядження;
- синій – рідкісне спорядження;
- фіолетовий – легендарне спорядження;
- бежевий – початкове спорядження, належить до звичайного;
- сірий – одноразовий предмет , належить до звичайного спорядження (див. с. 22);
- предмети з наборів мають унікальні кольори та дають особливі сили, якщо герой екіпірується кількома предметами з одного набору спорядження (див. с. 22). Їхню рідкісність вказано на звороті карти.

ЗГРАЇ

Назва зграї

Винагорода. Кількість жетонів скарбів, які дістають з мішечка скарбів і кладуть на карту зграї під час її появи. Скарби з карт зграї забирає герой, який убиває її лідера.

Малюнок. Ліворуч тут зображено лідера зграї, а праворуч – його посіпак. Ці зображення відповідають фігуркам, виставленим під час появи зграї.

Особлива сила. Більшість зграй володіють особливою силою, яка активується, якщо на кубіку ворогів випадає . Докладніше про атаку зграї на с. 23.



Здоров'я. Це кількість очок здоров'я кожної фігурки у зграї, зокрема лідера.

Захист. Тут показано кількість і колір кубиків захисту, які зграя додає до кидка, захищаючись від атаки.

Рівень. Сила зграї зростає, коли збільшується рівень підземелля. Ці значення вказують, на яких рівнях підземелля використовують цю карту зграї (див. с. 26).

БРОДЯЧІ МОНСТРИ

Винагорода. Кількість жетонів скарбів, які навантаження дістають із мішечка скарбів і кладуть на карту бродячого монстра під час його появи.

Визначена винагорода. Її беруть не з мішечка скарбів.

Порядок активації. Кожен бродячий монстр має свої правила активації.

Особлива сила. Кожен бродячий монстр володіє особливою силою, яка активується, якщо на кубики ворогів випадає ☞.

Скарби з карти бродячого монстра забирає герой, який його вбиває. Крім звичайної винагороди, для кожного бродячого монстра вказано тип і кількість визначеної винагороди. Її не беруть із мішечка скарбів і не кладуть на карту, але вона становить частину винагороди монстра.

БОСИ

Для босів діють окремі правила, які пояснено далі (див. с. 27). Про кожного боса відомо таке:

Особливі сили. Кожен бос володіє певними особливими силами, які активують, коли на кубики ворогів випадає ☞.

Дії. Кількість дій, які виконує бос у фазі ворогів.

Малюнок. Кожному босу відповідає фігурка, зображена на його карті.

Ім'я боса

Трек боса. Цей трек замінює трек Питьми, щойно починається битва з босом. Зазвичай могутність боса росте, коли він просувається цим треком під час кожної фази Питьми.

Ім'я бродячого монстра

Здоров'я. Загальне значення здоров'я бродячого монстра залежить від кількості героїв у грі.

Малюнок. Кожному бродячому монстру відповідає фігурка, зображена на його карті.

Кубики атаки й захисту. Кількість і тип кубиків, які бродячий монстр кидає для атаки й захисту.

Рівень. Могутність бродячого монстра зростає, коли збільшується рівень підземелля. Ці значення вказують, на яких рівнях підземелля використовують цю карту бродячого монстра (див. с. 26).



Кубики активації. Кількість кубиків ворогів, які бос кидає під час кожної дії.

Кубики атаки й захисту. Кількість і тип кубиків, які бос кидає для атаки та захисту.

Здоров'я. Загальне значення здоров'я боса залежить від кількості героїв у грі.

Бойові сили. Ефекти, які бос може застосувати під час атаки чи захисту.

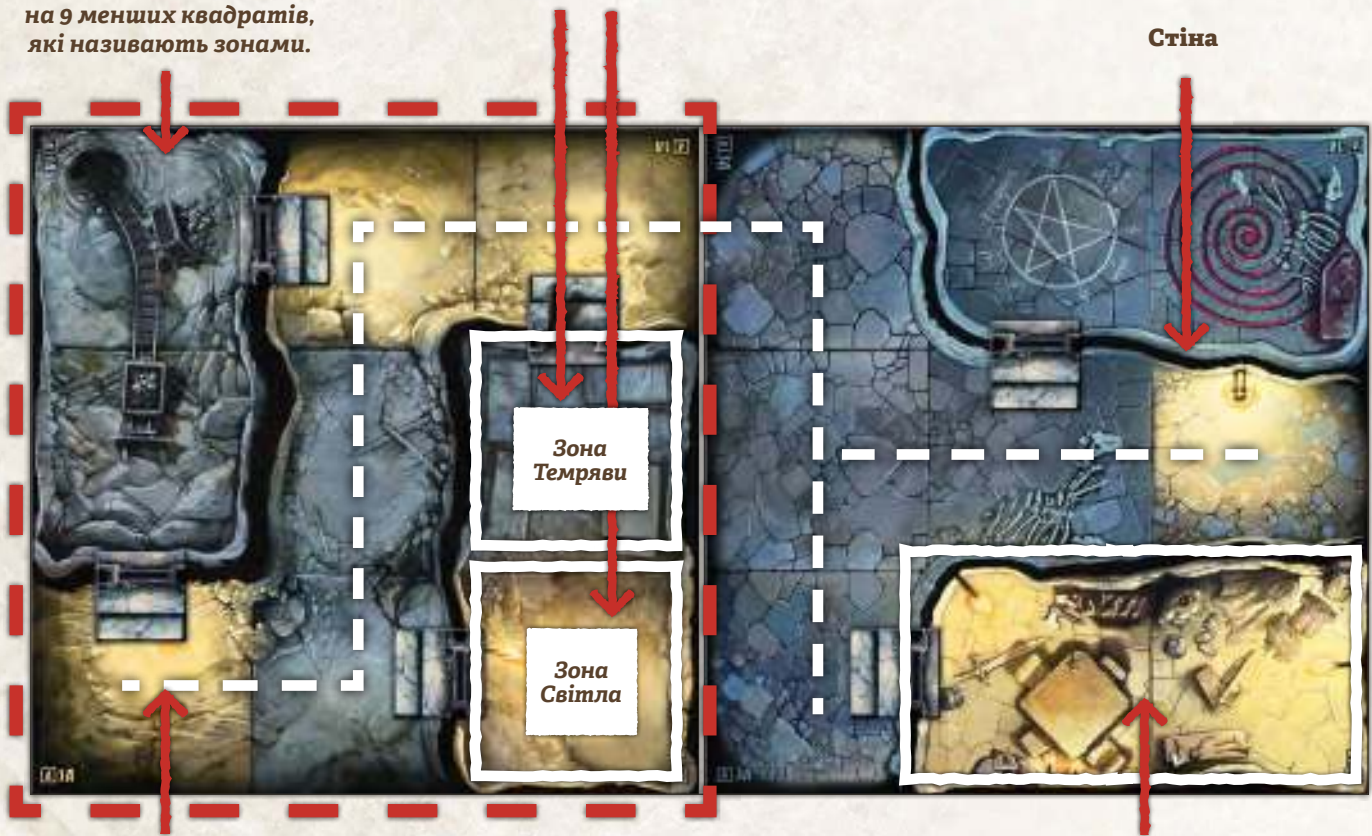


Постійні сили. Кожен бос володіє особливими силами, що завжди активні. Вони часто пов'язані з треком боса.

◆ ФРАГМЕНТИ ІГРОВОГО ПОЛЯ

Фрагменти. Кожен фрагмент ігрового поля (або просто фрагмент) – це велика плитка, розділена на 9 менших квадратів, які називають зонами.

Зони. Кожен з 9 квадратів на фрагменті – зона. На ігровому полі є зони Темряви та зони Світла. Герой, що стоїть у зоні Темряви, може скористатися додатковими силами Темряви. Усе, крім зон Темряви – це зони Світла. Одночасно в одній зоні може перебувати будь-яка кількість фігурок.



Коридори. Цю зону не вважають частиною кімнати. Для коридорів немає особливих правил.

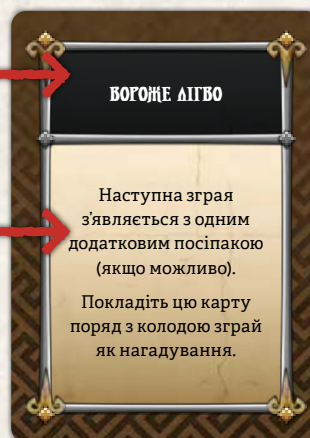
Кімнати. Кімната – це кілька зон, звідусіль оточених стінами. Більшість кімнат складаються з 2 чи 3 зон, але можуть бути й більшими. Герої та вороги можуть потрапляти в кімнати через двері, позначені жетонами дверей, які викладають під час приготування до пригод.

Зони вважають суміжними, якщо вони розташовані ортогонально й не відділені стінами чи зачиненими дверима.

◆ КАРТИ ДВЕРЕЙ

Назва карти

Щоразу, коли герой уперше відчиняє двері в кімнату, негайно розіграйте таку подію (до розміщення в кімнаті ворогів і жетонів скарбів).



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



1. Кожен гравець вибирає героя і бере відповідну карту й фігурку. Візьміть також пластиковий планшет героя і розмістіть карту вашого героя в комірку героя (А). Потім вставте фігурку героя в підставку вибраного вами кольору (Б). Покладіть плитку рівнів у комірку для треку рівнів на планшеті (В). Візьміть набір маркерів рівнів того самого кольору, що й підставка героя, і вставте по 1 маркеру на поділку «0» треку досвіду та на поділку «1» треку рівнів (Г). Візьміть 1 жетон рідкісного скарбу й три жетони легендарних скарбів і покладіть їх біля плитку рівнів. Візьміть жетон активації та розмістіть його біля планшета героя синім боком догори (Д). Візьміть таку кількість очок здоров'я і мани, як показано на карті героя (Е). Нарешті візьміть усі компоненти, що належать герою цього класу (див. с. 30).

2. Кожен гравець вибирає карту вміння рівня 1 зі свого класу й розміщує її у відповідному місці залежно від класу. Відкладіть убік усі інші карти вмінь. Їх можна здобути пізніше під час фази розвитку.



3. Покладіть на стіл усі карти початкового спорядження горлиць. Кожен гравець може вибрати 1 карту початкової зброї («Заржавілий меч», «Простенька сокира», «Короткий лук», «Дерев'яний посох», «Кинджал», «Трухлява палиця», «Племінний спис», «Чарівна окарина»), а потім взяти 1 карту «Облуплені шкіряні обладунки» та 1 зілля (здоров'я або мани). Розмістіть вибрану зброю та обладунки у відповідних комітках на планшеті героя. Покладіть вибране зілля біля планшета героя. Усі інші карти початкового спорядження поверніть у коробку.



Примітка. У грі в'яють чи вишють використовують особливу сторону карт «Облуплених шкіряних обладунків».

4. Покладіть на стіл певну кількість жетонів відродження синім боком догори залежно від кількості героїв у грі:

- 1 чи 2 \uparrow герої – 1 жетон відродження;
- 3 чи 4 \uparrow герої – 2 жетони відродження;
- 5 чи 6 \uparrow героїв – 3 жетони відродження.

Усі інші жетони відродження поверніть у коробку.



5. Розділіть карти зграй на окремі стоси залежно від кольору їхнього звороту й перетасуйте кожен стос окремо.



6. Розділіть карти бродячих монстрів на окремі стоси залежно від кольору їхнього звороту й перетасуйте кожен стос окремо.



7. Розділіть карти спорядження на окремі стоси залежно від кольору їхнього звороту й перетасуйте кожен стос окремо.



8. Розділіть карти спорядження зграй на окремі стоси залежно від кольору їхнього звороту й перетасуйте кожен стос окремо.



9. Перетасуйте карти дверей і покладіть їх колодою долілиць.



10. Розмістіть біля ігрової зони всі фігурки ворогів.

11. Разом гравці вибирають, у яку пригоду хочуть зіграти (див. с. 37–51). Розмістіть фрагменти ігрового поля, формуючи підземелля, відповідно до вказівок пригоди.

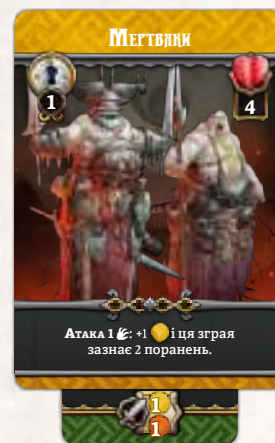
12. Розмістіть двері та інші жетони згідно зі вказівками вибраної пригоди. Кількість жетонів здобичі, яку треба покласти в кожній указаній зоні, залежить від кількості героїв у грі:

- 1 чи 2 герої – 1 жетон;
- 3 чи 4 герої – 2 жетони;
- 5 чи 6 героїв – 3 жетони.

Коли треба додати долілиць жетони пасток, скринь і фонтанів, не дивіться їхній лицьовий бік. Покладіть жетони порталів, як указано в пригоді, відповідно до кількості героїв, якщо можливо.

13. Візьміть по 1 карті зі стосу зграй рівня 1–2 за кожен символ, зображений на схемі пригоди, і розмістіть відповідні фігурки: 1 фігурку лідера й стільки фігурок посіпака, скільки героїв у грі.

14. Покладіть під кожен карту зграї, відкриту на попередньому кроці, 1 карту зі стосу спорядження зграй рівня 1–2 так, щоб було видно тільки нижню частину. Зверху кожної карти зграї покладіть по 1 жетону скарбу з мішечка.





15. Розмістіть усі героїв у початковій зоні, як показано в пригоді.



16. Створіть запас жетонів здоров'я, мани, вогню та льоду. Усі кубики покладіть у межах досяжності всіх гравців.



17. Візьміть усі жетони скарбів  і 5 жетонів скарбів , покладіть їх у мішечок скарбів і перемішайте. Покладіть усі інші жетони поряд з ігровою зоною.

18. Розмістіть біля підземелля трек Пітьми стороною з 9 поділками догори, а маркер Пітьми поставте на поділку «1».



◆ ПЕРЕБІГ ГРИ ◆

Гра «**Морок Пітьми. Пеклопроходці**» триває кілька раундів, кожен з яких складається з таких фаз:

- 1) фаза героїв;
- 2) фаза ворогів;
- 3) фаза розвитку;
- 4) фаза Пітьми.

◆ 1. ФАЗА ГЕРОІВ

У цій фазі герої виконують дії, щоб битися з ворогами, переміщуватися підземеллям, здобувати спорядження та досягати цілей пригоди.

Щораунду гравці разом вирішують, у якому порядку активувати героїв. Під час активації герой може виконати 3 дії на власний розсуд. Потім треба перевернути жетон активації сірою стороною догори, показуючи, що цього героя вже активували в поточному раунді. Фаза героїв закінчується після активації всіх героїв.

Активний герой може виконати 3 дії в довільному порядку. Він може навіть вибрати ту саму дію кілька разів. Герою доступні такі дії:

- переміщення;
- атака;
- відновлення;
- обмін й екіпування;
- особлива дія.



ПЕРЕМІЩЕННЯ

Для виконання цієї дії герой має 2 очки переміщення (ОП). Кожне очко переміщення можна витратити на щось одне:

- переміститися в сусідню зону;
- відчинити двері у своїй зоні;
- взаємодіяти з жетоном у своїй зоні.

Усі невикористані очки герой втрачає наприкінці дії переміщення.

ПЕРЕМІСТИТИСЯ В СУСІДНЮ ЗОНУ

Гравець витрачає 1 ОП, щоб перемістити фігурку свого героя в сусідню зону. Герої не можуть переміщатися по діагоналі та крізь стіни й зачинені двері. Якщо герой виходить із зони, де є вороги, він зазнає по 1 пораненню за кожен фігурку ворога в тій зоні (**неминуча втрата**). У деяких зонах є жетони пасток, які спрацьовують, коли герой заходить у таку зону (докладніше про пастки на с. 29).

В одній зоні може перебувати будь-яка кількість фігурок.





ВІДЧИНИТИ ДВЕРІ

Кімнати й коридори з'єднані дверима, які позначають жетонами дверей. На початку пригоди всі двері вважають зачиненими, якщо не вказано інакше. Герої та вороги не можуть проходити крізь зачинені двері. Крім того, зачинені двері блокують лінію видимості (див. с. 19).



Зачинені
двері



Відчинені
двері

Герой, що стоїть у зоні з зачиненими дверима, може витратити 1 ОП, щоб відчинити двері й перевернути жетон дверей відчиненим боком догори. Відчинені двері більше не зачиняють. Коли герой уперше відчиняє двері кімнати, кімнату вважають **відкритою**.

ВАЖЛИВО. Відчинення дверей не завершує переміщення героя.


Відкриття кімнати

Коли кімнату відкривають, треба послідовно виконати такі кроки:

- 1) узяття і розіграш карти дверей;
- 2) поява ворогів;
- 3) розміщення скарбів.

1) **Узята карта дверей** описує подію, яку треба розіграти до появи ворогів і розміщення жетонів скарбів. Після розіграшу скиньте карту дверей, якщо не вказано інакше.

Примітка. Якщо карти дверей вичерпалися, перетасуйте скид і створіть нову колоду.



2) **Поява ворогів.** Відповідно до рівня підземелля (див. с. 26) візьміть по 1 карті зграї за кожен  у кімнаті й розмістіть відповідні фігурки зграй. У кімнаті з'являється 1 лідер зграї та стільки його посіпак, скільки героїв у грі. Візьміть таку кількість жетонів скарбів з мішечка, як вказано на карті зграї, та покладіть їх на цю карту. Зграї б'ються як група, використовуючи власне спорядження. Візьміть 1 карту зі стосу спорядження зграй, що відповідає рівню підземелля, і покладіть її під карту зграї так, щоб було видно тільки низ карти спорядження зграї. Вважають, що лідер зграї тримає це спорядження.

Примітка. Якщо карти зграй або карти їхнього спорядження вичерпалися, перетасуйте скинуті карти поточного рівня підземелля, щоб утворити новий стос. Якщо у скиді немає карт зграй або карт їхнього спорядження, візьміть карту з наступного рівня підземелля (якщо можливо).

Вилучіть жетон  після появи ворогів.

Якщо ви взяли карту зграї, а такий ворог уже є в підземеллі, то ще раз розміщувати його не треба. Натомість замініть поточну карту зграї новою картою наступного рівня й виконайте зграєю 1 дію (докладніше про активацію зграй на с. 23). Замінюючи карти ворогів у такий спосіб, не міняйте й не прибирайте ніяких поранень, спорядження зграй, жетонів станів і скарбів, які вже має зграя.

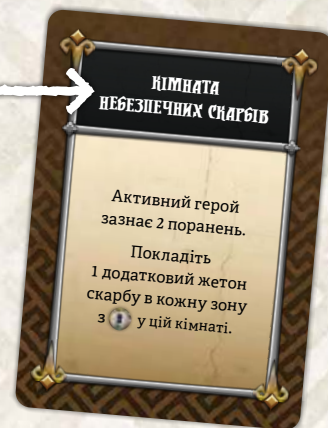
Примітка. У рідкісних ситуаціях, коли на взятій карті ворог нижчого рівня, ніж той, що зараз у підземеллі, замінювати карту не треба – просто скиньте її та виконайте дію.

3) **Розміщення скарбів.** Візьміть 1 жетон скарбів з мішечка за кожен  у відкритій кімнаті й покладіть його в тій зоні. Після цього скиньте жетони . Герої можуть потім підібрати жетони скарбів (див. с. 18).


Якщо в героя залишилися очки переміщення, він може використати їх після відкриття кімнати.







Гета бере карту дверей «Кімната небезпечних скарбів» і застосовує її ефект. Вона зазнає 2 поранень і розміщує 1 додатковий жетон скарбів.





Гета повинна розмістити зграю на . Вона в підземеллі рівня 3, тому бере карту зі стосу зграй рівня 3-4. Це зграя мертвяків. У грі з герої, тому в зграї буде 1 лідер і 3 посіпаки.



Далі Гета бере по 1 жетону скарбів з мішечка за кожен  у відповідній зоні, тобто 3 жетони скарбів (1 за кожен символ  + 1 завдяки ефекту карти дверей). Узяті 2 жетони звичайних скарбів та 1 жетон рідкісного скарбу треба покласти замість , а жетони  скинути.



Крім того, Гета бере 1 жетон скарбу й кладе його на карту зграї, а також бере для мертвяків карту зі стосу спорядження зграй рівня 3-4.

У Гети ще залишилося 1 ОП, яке вона використовує, щоб переміститися в сусідню зону і увійти в кімнату.

ВЗАЄМОДІЯТИ З ЖЕТОНОМ / ПІДВРАТИ ЖЕТОН

У багатьох зонах є жетони, що можуть зацікавити героїв. Наприклад, герой захоче відімкнути скриню, напитися з фонтану або взяти спорядження. Якщо герой перебуває у зоні, де немає ворогів, він може витратити по 1 ОП за кожен взаємодію з жетоном або за кожен підібраний жетон, розташований у цій зоні.

Якщо герой підбирає жетон скарбу, він здобуває скарб – бере 1 карту спорядження зі стосу, що відповідає жетону скарбу (звичайний, рідкісний чи легендарний). Він залишає карту собі, а жетон скарбу повертає в мішечок.

Коли герой підбирає спорядження, він може негайно екіпіруватися ним, поклавши у відповідну комірку на планшеті героя (докладніше про обмін й екіпірування на с. 22). Будь-яке спорядження, яким герой не екіпірований – це неактивне спорядження. Воно лежить у його резерві біля планшета героя.

Коли герой підбирає спорядження, він може передати його іншому герою в тій самій зоні. Отриманим у такий спосіб спорядженням можна відразу екіпіруватися (але не іншим спорядженням).



Гета бере 1 карту зі стосу звичайного спорядження й отримує «Срібний перстень», дуже корисну річ! Вона негайно екіпірується ним.



Після цього вона повертає жетон скарбу в мішечок скарбів. У Гети ще залишається 1 ОП, тож вона може продовжити переміщення.








АТАКА

У підземеллі мешкають наймерзенніші монстри, що жадають знищити героїв. Монстрів не вдасться переманити на свій бік, тому їх треба вбити!

Герой, що виконує дію атаки – **нападник**, а його ціль – **оборонець**. Їх обох вважають учасниками бою.

Для атаки герою потрібні ціль і зброя. Кожну зброю можна використати принаймні для 1 типу атаки.

Типи атаки:

- **Ближня атака** . Нападник та оборонець повинні бути в одній зоні.
- **Магічна атака** . Нападник може бути в одній зоні з оборонцем або на відстані 1 зони від нього. Якщо оборонець на відстані 1 зони, він повинен перебувати на лінії видимості нападника (див. нижче).
- **Дальня атака** . Оборонець повинен бути на відстані 1 чи більше зон від нападника й перебувати на лінії видимості. Ціль для дальньої атаки не може перебувати в одній зоні з нападником.

Подібно до переміщення, атаку розігрують ортогонально. Герої та вороги ніколи не атакують по діагоналі.

ЛІНІЯ ВИДИМОСТІ

Цілі атаки повинні перебувати на лінії видимості. Оборонця вважають розташованим на лінії видимості нападника, якщо по прямій лінії між ними немає стін чи зачинених дверей. Інші герої та вороги не блокують лінію видимості.



Фейдра використовує зброю дальньої атаки. Лінії видимості позначено пунктирними лініями. Тож вона може атакувати або зграю бісів, або зграю скелетів. Якщо вона вирішить атакувати гаргулів, то її атаці трохи завадить колона, проте не перешкодить повністю (докладніше про колону на с. 29).



Щойно герой-нападник визначиться з ціллю в зоні своєї досяжності й на лінії видимості, він повинен узяти потрібні кубики та провести атаку.

КУБИКИ

Щоб приготувати потрібні кубики, виконайте ці кроки:

1. Візьміть такі типи й кількість кубиків, як вказано на зброї нападника. Зауважте, що деяка зброя може одночасно належати до кількох типів (наприклад, до дальньої та ближньої атаки), тому візьміть тільки ті кубики, які потрібні для атаки певного типу. Якщо герой-нападник використовує 2 зброї, що належать до одного типу, візьміть кубики для кожної зброї.
2. Якщо герой-нападник перебуває в Темряві, додайте кубик Темряви.
3. Візьміть також усі кубики захисту оборонця.
4. Якщо в бою бере участь зграя, додайте по 1 кубик ворогів за кожного посіпаку в зграї.
5. Можете також узяти вказані бонусні кубики. Завдяки деяким умінням, силам чи спорядженню в певних ситуаціях можна додавати кубики атаки й використовувати їх під час приготування кубиків або проведення атаки. Іноді корисно приберегти деякі бонуси на потім.

ВАЖЛИВО. Для кидка можна взяти щонайбільше по 3 кубики атаки кожного кольору, 5 синіх кубиків захисту, 1 кубик Темряви й 6 кубиків ворогів. Усі надлишкові кубики втрачаються.



Гета атакує своїм «Негалебно велетенським мечем» зграю скелетів, що складається з 1 лідера і 2 посіпак. Вона не в Темряві, тож не може використати кубик Темряви, але її зброя дає їй 1 жовтий та 1 оранжевий кубик атаки.



Скелети захищаються за допомогою 1 синього й 2 чорних кубиків (по 1 за кожного посіпаку).







Отже, для кидка потрібні такі кубики.




Гета також вирішує скористатися своїм умінням «Смертельний гнів», тож витрачає 1 жетон і додає ще 1 жовтий кубик.

ПРОВЕДЕННЯ АТАКИ

Після того як кубики приготовано, розігрують атаку. Треба обов'язково й послідовно виконати такі кроки:

- 1) **Кидок кубиків.** Зберіть усі кубики нападника, кубики захисту оборонця, будь-які кубики ворогів і киньте їх усі разом. Не забудьте також кинути кубик Темряви, якщо герой-нападник перебуває в Темряві.
- 2) **Застосування сил та ефектів.** Під час бою можна застосувати різні сили й ефекти. Застосовуючи сили й ефекти, гравець, що кидає кубики, повинен у довільному порядку розіграти всі випали результати. Після розіграшу ефекту з кубика (як-от , ,  чи ), він більше не може перекидати цей кубик, модифікувати значення чи змінювати грань кубика.
- 3) **Додавання ✂ та віднімання ◊.** Застосувавши всі сили й ефекти, треба додати всі ✂. Потім за кожен ◊ відняти 1 ✂. Кількість позostalих ✂ вважають пораненнями, яких зазнала ціль, на додачу до будь-яких поранень, завданих іншими силами й ефектами. Покладіть біля фігурки жетони здоров'я на стільки очок, скільки поранень вона зазнала.

ВАЖЛИВО. Герой-нападник завжди зазнає поранення від , навіть якщо він недосяжний для атаки ворога-оборонця.

Якщо після виконання цих кроків кількість поранень ворога дорівнює значенню його здоров'я, він гине. Вилучіть його фігурку з підземелля. За кожну вбиту фігурку ворога герой-нападник здобуває 1 очко досвіду. Якщо вбита фігурка – лідер зграї або бродячий монстр, **усі герої** здобувають очки досвіду: по 2 очки за лідера зграї та по 4 очки за бродячого монстра.

Під час атаки на зграю всі фігурки однієї зграї вважають одним оборонцем. Якщо внаслідок атаки завдано більше поранень, ніж здоров'я одного члена зграї, вилучіть 1 фігурку, а потім продовжуйте завдавати поранень наступній фігурці. І так далі, доки не завдасте всіх поранень. Посіпаки завжди захищають свого лідера: лідер зграї може зазнати поранень лише після того, як усіх його посіпак знищено, навіть якщо це станеться під час однієї атаки.

Герой, що завдав убивчого удару лідеру зграї або бродячому монстру, перевіряє жетони скарбів на карті ворога й бере карту спорядження зі стосу, що відповідає кожному жетону скарбу (звичайному, рідкісному чи легендарному). Після вбивства бродячого монстра також подивіться визначені винагороди, указані на карті, і візьміть відповідні карти спорядження. Герой залишає собі карти, а жетони скарбів повертає в мішечок. Якщо вбито лідера зграї, герой також отримує його спорядження. Потім карту ворога треба скинути або в окремий скид карт зграй, або в скид карт бродячих монстрів. Після проведення атаки дія завершується незалежно від того, убито ворога чи ні.



Примітка. Якщо герой вбив ворога силою чи ефектом, що не є атакою, він здобуває очки досвіду. Якщо ворог гине без участі героїв, гравці можуть вибрати, який герой здобуде очки досвіду.

ВАЖЛИВО. Герой не обов'язково повинен бути в одній зоні з ворогом, щоб отримати спорядження й винагороди. Як і в ситуації, коли герой підбирає спорядження, він так само може відразу екіпіруватися отриманим спорядженням або віддати його іншому герою в тій же зоні.



Гета атакує зграю гаргулів. Вона кидає кубики й отримує зображений вище результат.

Вона не має сил, завдяки яким може додати більше кубиків до атаки. Вона вирішує спочатку розіграти на кубик ворогів, що завдає їй 1 поранення і дозволяє здобути 1 очко люті (докладніше про берсерків на с. 32).



Вона вирішує використати очки люті для досягнення стану кривавої люті, що дозволяє їй перекинути кубик. Гета вже не може перекинути кубик ворогів з результатом , тому вона перекидає синій кубик з результатом . Утім, на жаль, знову випадає .



Потім Гета вирішує розіграти й отримує 1 очко мани. Тепер вона повинна розіграти позосталі , що дає гаргулям . Після застосування всіх сил й ефектів Гета рахує всі та : 6 та 2 означає, що вона завдала гаргулям 4 поранень. На цьому її атака закінчується.



ОБМІН Й ЕКІПРУВАННЯ

Герой може витратити 1 дію, щоб провести обмін у своїй зоні. Усі герої, що стоять у цій зоні, можуть вільно обмінюватися й екіпіруватися спорядженням. Спорядження, яким герой ще не екіпірований, лежить у його резерві біля планшета героя.

Якщо герої в зоні хочуть екіпіруватися, а не обмінюватися спорядженням зі свого резерву, 1 герой у цій зоні все одно повинен виконати дію обміну й екіпірування.

ВІДНОВЛЕННЯ

Герой може витратити 1 дію, щоб відновитися. Завдяки цій дії герой може отримати до 2 очок здоров'я і мани (або 2 очки здоров'я, або 2 очки мани, або 1 очко здоров'я та 1 очко мани).



НАБОРИ СПОРЯДЖЕННЯ

Предмети з позначкою «Набір» – складові одного магичного набору спорядження. На лицьовому боці кожної карти певного набору написано назву цього набору, як-от «Ядуча Темрява». Предметами з набору можна екіпіруватися окремо, як й іншим спорядженням, але справжня могутність набору проявляється, коли ви екіпіруєтеся кількома предметами одночасно. Кожен набір містить по 1 карті предмета, особливий для кожного класу, та інші карти, якими можуть користуватися всі класи. Якщо герой екіпірувався принаймні 2 предметами з одного набору, він отримує відповідну карту могутності набору для свого класу та може використовувати малу могутність, доки екіпірований щонайменше 2 предметами з одного набору. Якщо герой застосував 4 або більше предметів з набору, він може використовувати велику могутність, указану на карті могутності набору. Якщо герой вирішує скинути карту предмета й має менше екіпірованих предметів, ніж треба, він втрачає відповідну могутність набору. Вазова коробка гри «Морок Пітьми. Пеклопроходці» містить 1 набір спорядження – «Ядуча Темрява».

Примітка. Якщо герой бере карту спорядження для класу, якого немає в грі, він повинен її скинути й взяти нову з того самого стосу.

ОСОБЛИВІ ДІЇ


Деякі вміння, сили та спорядження дають героям можливість виконати особливі дії. Якщо на карті написано «Дія», то герой може використати 1 зі своїх дій, щоб активувати вказаний ефект.



Приклад. Під час свого ходу Матрин витрачає одну зі своїх дій, щоб скористатися силою, указаною на його карті героя, й отримати 3 очки мани. Або ж він може скористатися дією, указаною на його карті «Срібний перстень», щоб скористатися ефектом і відновити 3 здоров'я.



ОДНОРАЗОВІ ПРЕДМЕТИ

Кarti одноразових предметів спорядження, як-от зілля, мають сірий колір тла й символ . Їх кладуть не на планшет гравця, а біля нього. Ними можна скористатися будь-коли до або після дії (навіть під час фази ворогів). Деякі одноразові предмети додають кубики під час бою (карти таких предметів можна зіграти тільки під час бою). Карти одноразових предметів спорядження скидають після розіграшу.

Герої можуть прибирати з будь-якої комірки свого планшета карти спорядження, якими вони екіпіровані, і класти їх у свій резерв, коли забажають.

◆ 2. ФАЗА ВОРОГІВ

Кожну зграю і бродячого монстра в підземеллі активують окремо. Гравці самі визначають порядок активації ворогів.

Зграї та бродячі монстри поведуться по-різному, як пояснено нижче.



АКТИВАЦІЯ ЗГРАЇ

Щоразу під час активації зграя виконує 2 дії. Кожною дією зграя намагається атакувати ціль у межах досяжності, якщо можливо. Якщо атака неможлива, зграя переміщується.


АТАКА ЗГРАЇ

Зграї завжди намагаються виконати цю дію, щоб атакувати героїв. Зграя намагається напасти на найближчого героя в межах досяжності своєї атаки (а також на лінії видимості, якщо це дальня чи магічна атака). Якщо зграя має кілька цілей на однаковій відстані, гравці самі вибирають героя-оборонця.

На карті спорядження зграї показано, зброю якого типу вона має (для ближньої, дальньої чи магічної атаки), типи й кількість кубиків, які вона кидатиме. Деяке спорядження зграї можна використовувати для різних атак (наприклад, і для ближньої, і для дальньої), тому зграя застосовуватиме найефективнішу зброю для конкретної ситуації. Щоб провести ближню атаку, зграя повинна перебувати в одній зоні з героєм-ціллю. Для магічної атаки зграя повинна бути в одній чи сусідній зоні з героєм-ціллю. Щоб виконати дальню атаку, герой-ціль повинен перебувати на лінії видимості зграї, але не в одній зоні з нею.

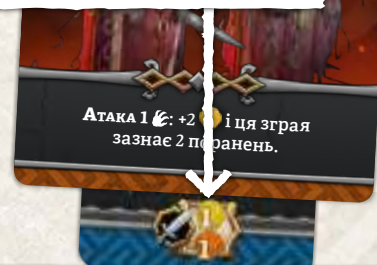
Примітка. Якщо внаслідок якогось ефекту лідер зграї втратив спорядження, вважають, що зграя може виконати ближню атаку (кинути тільки кубик ворогів), а лідер додає +1 до атаки, якщо можливо.

Усі фігурки зграї атакують як група. Атаку зграї розігрують подібно до атаки героя, але з такими змінами:

- тепер героя вважають оборонцем, а зграю – нападником;
- вороги не отримують ;
- вороги не кидають кубик Темряви;
- герої втрачають по 1 очку здоров'я (скидаючи жетон здоров'я) за кожне зазначене поранення (на відміну від ворогів, які накопичують жетони здоров'я після зазначених поранень).












Приготуйте їхні кубики атаки: 1 жовтий та 1 оранжевий + 2 кубики ворогів (по 1 за посіпаку). Хоча вони й у зоні Темряви, вороги не кидають кубик Темряви.



Додайте 1 синій кубик Гети, який вона має завдяки своїм обладункам, і киньте ці всі кубики.



Гета вирішує спочатку розіграти , що завдає їй 1 поранення і дає 1 очко люті (докладніше про берсерків на с. 32).

Ніхто не отримує , яка випала на жовтому кубуку, бо нападник – зграя. Тепер Гета повинна розіграти 2 . Сила мертвяків завдає їм самим 2 поранень, але вони можуть кинути по 2 додаткові жовті кубики атаки за кожен символ . Мертвяк-посіпака вже має 1 поранення і вмирає від 4 поранень. 4 додаткові жовті кубики перевищують кількість дозволених жовтих кубиків атаки, тому кидають тільки ще 2. На них випадає порожня грань та 1 . Гета рахує  і : маючи 4  і 2 , вона завдає 2 поранень.





ПЕРЕМІЩЕННЯ ЗГРАЇ

Зграї переміщуються тільки тоді, коли не можуть атакувати. Вони не здобувають очок переміщення, але можуть витратити 1 дію, щоб переміститися в 1 сусідню зону. Під час переміщення зграя вибирає найкоротший шлях до героя. Якщо кілька героїв стоять на однаковій відстані від зграї, гравці самі вирішують, до якого героя наблизиться зграя. Зграї не можуть відчиняти двері, взаємодіяти з жетонами й активувати пастки.



АКТИВАЦІЯ БРОДЯЧОГО МОНСТРА



Бродячі монстри – могутні вороги з унікальними силами. Вони зазвичай з'являються у фазі Питьми (див. с. 26), але можуть з'явитися і внаслідок ефектів карт дверей чи за правилами пригоди. Під час активації вони дотримуються вказівок на своїх картах.

• Насамперед перевірте першу умову. Якщо вона виконується, застосуйте перший ефект і на цьому закінчіть активацію бродячого монстра.

• Інакше перевірте другу умову. Якщо вона виконується, застосуйте другий ефект і на цьому закінчіть активацію бродячого монстра.

Якщо обидві умови не виконуються, бродячого монстра активують як звичайну зграю з 2 доступними діями.

Атаку бродячого монстра розігрують так само, як і атаку зграї, але він не використовує карти спорядження зграї. Натомість його кубики атаки й ворогів вказано на його карті.

Коли всіх ворогів активовано, фаза ворогів закінчується.

НЕПРИТОМНІСТЬ

Якщо внаслідок поранень у героя не лишається очок здоров'я, він непритомніє. Покладіть його фігурку на бік і скиньте усі його жетони станів. Якщо на початку раунду є непритомний герой, гравці повинні витратити жетон відродження (перевернути його сірою стороною догори), щоб повернути цього героя до тьми й до гри. Це не вважають дією. Герой відроджується з 3 очками здоров'я і всіма жетонами мани, які в нього були. Він просто продовжує брати участь у пригоді. Однак, якщо героям треба скористатися жетоном відродження, а їх більше не залишилося, пригода негайно закінчується поразкою героїв.

Примітка. Якщо герой зазнає поранень і непритомніє під час власної атаки, атаку все одно треба повністю розіграти, перш ніж герой знепритомніє.

Непритомний герой не може виконувати дій або бути ціллю атаки чи сил ворогів, поки його не повернуть до тьми на початку раунду. Якщо всі герої знепритомніли в підземеллі, ворогів не активують. Після застосування гравці не скидають, а накопичують жетони відродження. Усі герої до кінця гри можуть користуватися постійними ефектами «Бій: » на цих жетонах.



◆ 3. ФАЗА РОЗВИТКУ

Протягом фази розвитку герої **повинні** витратити свої накопичені очки досвіду (ОД), щоб підвищити свій рівень до максимально можливого. Потрібна для підвищення рівня кількість ОД показана на плитці рівнів або тут нижче:

РІВЕНЬ	
1	
2	+1 Макс. +1 Макс.
3	+1 Макс. +1 Макс.
4	+2 Макс. +2 Макс.
5	+2 Макс. +2 Макс.

- для переходу з рівня 1 на рівень 2 треба витратити 5 ОД;
- для переходу з рівня 2 на рівень 3 треба витратити 10 ОД;
- для переходу з рівня 3 на рівень 4 треба витратити 12 ОД;
- для переходу з рівня 4 на рівень 5 треба витратити 18 ОД.

ВАЖЛИВО. Розвиток **обов'язковий**. Якщо герой може підвищити свій рівень, він **повинен** це зробити.

Коли герой підвищує свій рівень, виконайте послідовно такі кроки:

1. Зменште кількість своїх накопичених ОД на відповідну кількість (як показано вище).
2. Перемістіть маркер рівня на планшеті героя на наступний рівень.
3. Збільште максимум мани й/або здоров'я: новий максимум мани або здоров'я героя – це сума його початкового максимуму + значення, указане на новому рівні. Якщо максимум мани й/або здоров'я збільшився, візьміть жетони мани й/або здоров'я відповідно до того, наскільки збільшився максимум.
4. Додайте в мішечок скарбів стільки жетонів скарбів і такого типу, як показано біля відповідного рівня.
5. Здобудьте нове вміння.

ЗДОБУТТЯ ВМІНЬ

Щоразу, коли герой розвивається, він здобуває нове вміння, яке можна вибрати з доступних умінь для його класу. Нове вміння повинне бути такого самого рівня або нижчим, ніж новий рівень героя.



Багато вмінь мають ступені, тобто їхня могутність зростає зі збільшенням рівня героя. Назви ступеневих умінь написано з римськими цифрами, як-от «Тіньова форма I» й «Тіньова форма II» спритниці. Такі вміння обов'язково здобувають послідовно, а вміння вищого ступеня замінює вміння попереднього ступеня (тобто герой не може одночасно мати однакові вміння різних ступенів).

У фазі розвитку Фейдра має 17 ОД, і цього їй достатньо, щоб перейти з рівня 3 на рівень 4. Вона витрачає потрібні 12 ОД і зменшує загальну кількість своїх ОД до 5.



Вона переміщує свій маркер рівня на поділку «4».

На рівні 4 її максимальне значення здоров'я збільшується на 1 (було максимум «+1», стало максимум «+2»), тому вона негайно отримує жетон з 1 очком здоров'я з запасу. Вона бере жетон легендарного скарбу з запасу біля свого планшета й кладе його в мішечок скарбів.

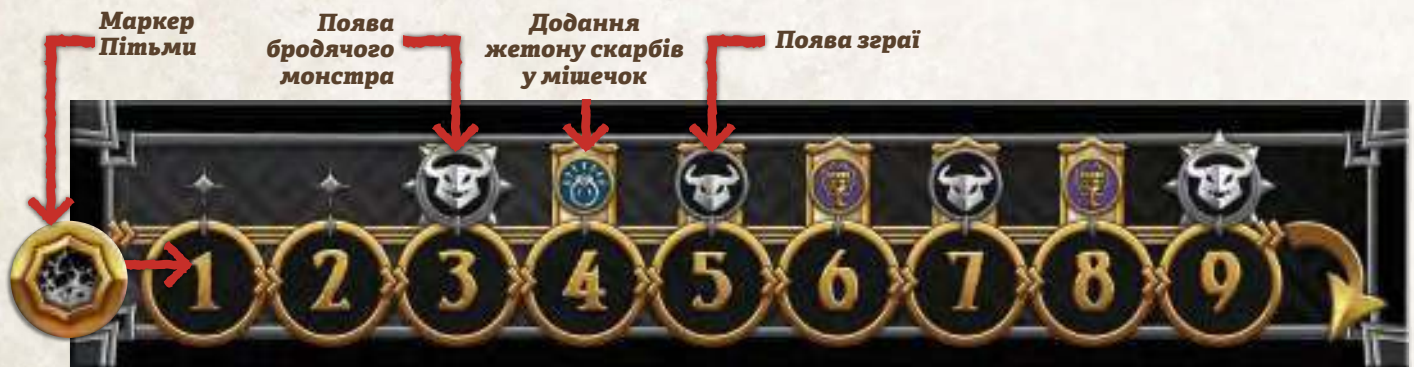






Насамкінець вона здобуває вміння й вирішує підвищити ступінь «Тіньова форма I» до «Тіньова форма II».



◆ 4. ФАЗА ПІТЬМИ

У підземеллі стає все небезпечніше, загроз щораунду більшає. Якщо герої не досягнуть мети своєї пригоди, їх зрештою погублять сили зла.



Під час кожної фази Пітьми маркер просувають треком Пітьми на 1 поділку. Коли маркер Пітьми опиняється на , у кожній зоні з **будь-яким порталом** з'являється зграя (див. с. 17). Коли маркер Пітьми досягає , у **зоні з порталом бродячого монстра** з'являється бродячий монстр. Коли маркер Пітьми буде на  або , додайте 1 жетон скарбу відповідного типу в мішечок скарбів.

Коли маркер Пітьми треба пересунути далі поділки «9», переверніть трек Пітьми й поставте маркер Пітьми на першу поділку. Користуйтеся цією стороною треку Пітьми до кінця гри. Коли маркер Пітьми треба буде пересунути далі четвертої поділки, поставте його знову на першу поділку (трек не перевертайте).

ПОЯВА БРОДЯЧИХ МОНСТРІВ

- візьміть карту бродячого монстра відповідно до рівня підземелля (див. далі на с. 26);
- візьміть із мішечка скарбів стільки жетонів, скільки вказано на карті бродячого монстра, і покладіть їх на цю карту (жетони за визначені винагороди брати не треба);
- потім розмістіть відповідного ворога в зоні з порталом бродячого монстра;
- подібно до зграї, якщо повинен з'явитися бродячий монстр, але у стосі вичерпалися карти, перетасуйте скинуті карти поточного рівня і створіть новий стос. Якщо у скиді немає карт бродячих монстрів потрібного рівня, візьміть карту зі стосу наступного рівня (якщо можливо). Якщо на взятій карті бродячого монстра зображено ворога, який уже перебуває в підземеллі, ще один ворог цього типу не з'явиться. Натомість замініть поточну карту бродячого монстра його ж картою наступного рівня і виконайте 1 дію бродячого монстра (про активацію бродячих монстрів див. с. 24). Замінюючи карти ворогів у такий спосіб, не міняйте й не прибирайте ніяких поранень, жетонів станів і скарбів, які вже має ворог.




Після фази Пітьми переверніть усі жетони активації героїв синьою стороною догори.



◆ ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА ◆

◆ ТЕМРЯВА ТА СВІТЛО

Усі фігурки, що стоять у зоні Темряви, перебувають у Темряві. Деякі вміння і сили можна застосувати тільки в Темряві. Крім того, перебування в Темряві вигідне для героїв.

Світлоносці – відважні герої, навчені битися саме в Пітьмі. Атакуючи в Темряві, кидайте також кубик Темряви. Завдяки цьому кубіку можна отримати  або , а ще краще, якщо випаде  – тоді активується сила Темряви героя.

Усі фігурки, що стоять у зоні Світла, перебувають на Світлі. Деякими вміннями й силами можна користуватися тільки на Світлі.

◆ РІВЕНЬ ПІДЗЕМЕЛЛЯ

Рівень підземелля впливає на тип ворогів і спорядження, які з'являються протягом пригоди. Рівень підземелля дорівнює найвищому рівню, який має хтось із героїв. Наприклад, якщо три герої мають рівень 2, а четвертий герой має рівень 3, то поточний рівень підземелля – 3.



БОСИ



Боси – незвичайні вороги, що чекають вас у деяких пригодах (зазвичай їх треба здолати, щоб виграти). У пригоді вказано, де треба розмістити боса під час приготування до гри. Це буде лігво боса. Боси не переміщуються, не активуються і не застосовують ніяких ефектів до початку битви з героями. Битва починається, коли виконано певні умови пригоди.

Коли починається битва з босом, виконайте таке:

- Перемістіть усіх героїв у лігво боса – у зони, указані в пригоді. Якщо вказано більше ніж 1 зону, герої можуть вибрати, куди переміститися.
- Відновіть рівні здоров'я і мани героїв до максимуму.
- Розіграйте фазу розвитку.
- Вилучіть усі фрагменти ігрового поля разом з компонентами на них, якщо це не частина лігва боса.
- Вилучіть трек Пітьми й покладіть біля підземелля планшет боса, розмістіть маркер Пітьми на крайній лівій поділці треку боса.
- Розпочніть нову фазу героїв.

Битва з босом відбувається за особливими правилами. Боси змінюють перебіг фази ворогів, яка тепер відбуватиметься не після фази героїв, а **після ходу кожного героя**. За кожну дію, яку може виконати бос, треба кинути його кубики активації та скористатися особливою силою, указаною на планшеті боса, що **відповідає** кількості викинутих  (для цього кидка не зважайте на ). За 1 дію бос може скористатися однією особливою силою.

У фазі Пітьми посуňte маркер Пітьми на одну поділку вперед на треку боса. Коли маркер опиниться на поділці з ефектом, активуйте його. Якщо маркер перебуває на останній поділці, його більше не переміщують у фазі Пітьми.


Примітка. У деяких пригодах з'являються вороги, пов'язані з метою пригоди. Коли ворог повинен з'явитися в такий спосіб, а на взятій вами карті зображено ворога, що вже є в підземеллі, замініть поточну карту ворога новою картою вищого рівня і виконайте 1 дію як завжди. Однак після розіграшу цієї карти візьміть нову карту для появи ворога. Повторюйте цей крок, доки не з'явиться потрібний ворог. У рідкісних ситуаціях, коли більше не залишилося ворогів, чия поява потрібна для досягнення мети пригоди, гра негайно закінчується поразкою героїв.



◆ ОСОБЛИВІ СИЛИ

Герої, вороги, спорядження і вміння можуть мати особливі сили з різними ігровими ефектами. Ці сили представлені в однаковому форматі для легшого сприйняття, а саме:

[Тип/Коли застосовується/Вартість/Вимога]: [Ефект]




Для деяких сил указано, коли їх можна застосувати, а для деяких – ні. Для застосування більшості сил треба сплатити певну вартість, як-от витратити  або мати певний результат на кубиках. Найпоширеніші умови розіграшу, вартість, вимоги й ефекти описано нижче.


ВАЖЛИВО. Якщо не вказано, коли застосовується сила, значить, її можна використати будь-коли під час ходу героя – до або після дії.

КОЛИ ЗАСТОСОВУЄТЬСЯ

- **АТАКА.** Силу може активувати тільки нападник 1 раз під час бою.
- **(ТИП) АТАКА.** Цю силу може активувати тільки нападник 1 раз під час бою зі вказаним типом атаки.
- **ЗАХИСТ.** Силу може активувати тільки оборонець 1 раз під час бою.
- **БІЙ.** Цю силу може активувати нападник або оборонець 1 раз під час бою.
- **ПЕРЕМІЩЕННЯ.** Силу можна активувати тільки 1 раз під час переміщення.
- **БУДЬ-КОЛИ.** Силу можна активувати навіть не в хід героя, до або після дії.

ВАРТІСТЬ АБО ВИМОГА



















- **ДІЯ.** Герой повинен витратити 1 свою дію, щоб активувати силу.
- **ТЕМРЯВА.** Силу можна активувати, тільки якщо герой чи ворог у Темряві.
- **СВІТЛО.** Силу можна активувати, тільки якщо герой чи ворог на Світлі.
- **X .** Герой повинен витратити X очок мани (скидаючи жетони мани), щоб активувати силу.
- **(Зазнайте X поранень).** Герой повинен зазнати X поранень, щоб активувати силу. У героя повинно бути принаймні X очок здоров'я, щоб активувати цю силу.
- **(X поранень).** Щоб активувати цю силу, герой уже повинен мати принаймні X поранень.
- **(Подвійне озброєння).** Герой може активувати цю силу, тільки якщо використовує відразу 2 зброї для атаки.
- **X .** Після кидка на кубиках ворога повинно випасти принаймні X , щоб активувати бойову силу.

ВАЖЛИВО. На відміну від сил героїв, бойові сили  можна активувати кілька разів під час одного кидка кубиків.

ОБМЕЖЕНА КІЛЬКІСТЬ КОМПОНЕНТІВ


Гравці обмежені кількістю компонентів у цій коробці. Якщо якісь жетони (чи інші компоненти) вичерпалися, не треба шукати їм заміну. Однак кількість жетонів здоров'я та мани вважають **необмеженою**, тому ви можете за потреби знайти їм заміну.

ЕФЕКТИ

- **+X .** Додає X  до результату кидка кубиків героя чи ворога під час атаки.
- **+X .** Додає X  до результату кидка кубиків героя чи ворога під час захисту.
- **+X .** Герой додає X очок  (беручи жетони мани), але не більше ніж його максимум.
- **+X  /  / .** Додає X кубиків вказаного кольору для кидка.
- **+X .** Додає X жетонів , які кладуть біля фігурки цілі.
- **+X .** Додає X жетонів , які кладуть біля фігурки цілі.
- **X .** Дозволяє перекинути X кубиків. Кожен кубик перекидають окремо, можна навіть перекидати кілька разів той самий кубик. Це може бути будь-який кубик у поточному кидку, навіть той, що додали вороги.
- **X .** Дозволяє перекинути X кубиків ворогів. Кожен кубик перекидають окремо, можна навіть перекидати кілька разів той самий кубик.
- **+X ОП.** Дає герою додаткові очки переміщення під час виконання дії переміщення.
- **-X .** Вилучає X  з результату кидка кубиків героя чи ворога під час захисту.
- **Ігнорувати X.** Не зважайте на X відповідного кубика чи результату кидка кубиків.
- **Відновити X.** Герой або ворог відновлює вказану кількість очок здоров'я. Коли цей ефект активує герой, він може повністю використати його для відновлення здоров'я іншого героя в тій самій зоні. Під час відновлення герой може вилучити по 1 жетону  за кожне очко відновлення замість лікування поранень. Коли цей ефект активує зграя, вона не може оживити вбитих посіпак.
- **(∞).** Дозволяє активувати ту саму силу кілька разів під час однієї дії.
- **(один раз на раунд) / (один раз під час бою).** Силу можна активувати лише один раз під час одного раунду / бою.

◆ ЖЕТОНИ СТАНІВ

Внаслідок деяких сил чи атак герої або вороги, які є ціллю, отримують жетони станів.

- **Вогонь.** Коли активується герой чи ворог, що має 1 чи більше жетонів , вилучить 1 такий жетон і киньте 1 кубик . Герой чи ворог зазнає 1 поранення за кожен викинутий . Продовжуйте робити це, доки в цього героя чи ворога не закінчатся жетони . Герой чи ворог зазнає поранень від усіх застосованих  разом, а не по одному. Якщо фігурку ворога вбито вогнем, гравці можуть вибрати 1 героя, який здобуває очки досвіду та інші винагороди.
- **Лід.** Якщо герой чи зграя повинна виконати дію, але має жетони , вилучить натомість 1 жетон . Якщо бродячий монстр повинен активуватися, але має 2 чи більше жетонів , вилучить 2 жетони , після чого він повністю втрачає свій хід. Якщо під час активації бродячий монстр має тільки 1 жетон , вилучить цей жетон без застосування ефекту. Боси отримують жетони , але під час активації вони вилучають усі жетони  без застосування ефекту.

◆ ОСОБЛИВІ ЖЕТОНИ Й ЗОНИ

За умовами пригод у зонах можуть розмішуватися жетони, які активуються в певну мить або їх можна підібрати.



ШИПОВАНА ПАСТКА

Якщо не вказано інакше, ці жетони завжди лежать синьою стороною догори (долілиць). Коли герой переміщується в зону з шипованою пасткою, він відразу перевертає жетон і зазнає вказаної кількості поранень. Якщо жетон порожній, герой не зазнає поранень. Після цього жетон треба вилучити.





ВЕДМЕЖА ПАСТКА

Якщо не вказано інакше, ці жетони завжди лежать синьою стороною догори (долілиць). Коли герой переміщується в зону з ведмежою пасткою, він відразу перевертає жетон. Якщо там вказано «Втрата 1 дії», герой відразу закінчує свою дію переміщення і втрачає 1 дію в цей хід. Якщо жетон порожній, нічого не відбувається. Після цього жетон треба вилучити.



КОЛОНА

Колони не блокують лінію видимості, але заважають магічним і дальнім атакам. Якщо атака відбувається з іншої зони через зону з колоною або оборонець перебуває в зоні з колоною, нападник кидає на 1  менше (якщо в атаці немає , нічого не відбувається).



ФОНТАН

Ці жетони завжди лежать ефектом донизу (долілиць). Герой може витратити 1 ОП, щоб скористатись жетоном фонтана, перевернути його й негайно відновити вказану кількість очок здоров'я. Після цього жетон треба вилучити.

СКРИНІ

Ці жетони завжди лежать скарбами донизу (долілиць).

Герой може витратити 1 ОП, щоб підібрати жетон **звичайної скрині**, перевернути його й негайно отримати 2 карти спорядження вказаного типу. Після цього жетон треба вилучити.



Герой може витратити 1 ОП, щоб підібрати жетон **великої скрині**, перевернути його й негайно отримати 3 карти спорядження вказаного типу. Після цього жетон треба вилучити.



КУЗНЯ

Герой може витратити 1 ОП, щоб скористатись жетоном кузні й виготовити щось важливе. Він може скинути 3 карти спорядження, щоб узяти 1 карту спорядження: її рівень повинен бути вищим на 1 від найнижчого рівня скинутої карти (звичайне спорядження – рідкісне спорядження – легендарне спорядження). Наприклад, якщо герой скинув 1 карту легендарного спорядження і 2 карти рідкісного спорядження, він бере 1 карту легендарного спорядження. У кузні початкове спорядження та одноразові предмети вважають звичайним спорядженням. Герої можуть кілька разів за 1 дію витратити ОП у кузні, щоб виготовляти спорядження.



МОСТИ

Плитки мостів вважають додатковими зонами. Кожен міст повинен прилягати до однієї зони ігрового поля, як вказано в пригоді. Мости – зони Темряви, для ігрових ефектів їх вважають окремими фрагментами ігрового поля.

БЕЗОДНЯ

У деяких зонах немає підлоги – це зони безодні. Вони непрохідні: ані герої, ані вороги не можуть увійти в зону безодні.



◆ ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ

Для соло-гри треба вибрати тільки 1 героя, а всі інші правила використовувати, ніби це гра з двома героями, як-от здоров'я бродячого монстра чи кількість посіпак у зграях. Герой у свій хід може виконати 4 дії замість 3.

◆ ПЕРЕВІРКА МОРОКОМ

Гравці можуть підвищити складність будь-якої пригоди, зменшивши на 1 кількість доступних жетонів відродження.

◆ ВИБІР ШЛЯХУ

Коли ігровий ефект має кілька рівнозначних варіантів застосування, гравці вибирають будь-який з цих варіантів, якщо не вказано інакше.



◆ КЛАСИ ГЕРОІВ ◆

Кожен клас має свій власний набір компонентів, які впливають на гру й сприяють створенню неповторної історії.

До одного класу належать 13 карт умінь. Під час приготування до гри візьміть усі карти умінь відповідного класу й розмістіть їх біля планшета вашого героя.

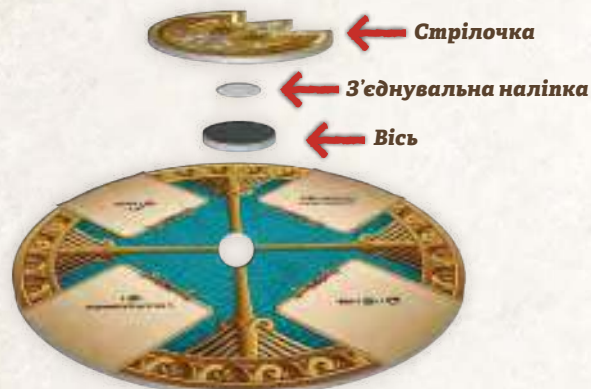


◆ ЧАКЛУН

Чаклуни – могутні заклиначі, що можуть спрямовувати магічний потік на ворогів і вражати їх полум'ям чи льодом. Вони здатні підсилювати свій захист і навіть керувати часом і простором, як їм вигідно.

Для своїх заклинань чаклун використовує амулет заклинань. Амулет поділений на 4 сектори, кожен з яких представляє якесь базове заклинання. Карти умінь чаклуна – це заклинання, які викладають на амулет, підвищуючи рівень попередніх заклинань, коли розвивається сам чаклун.

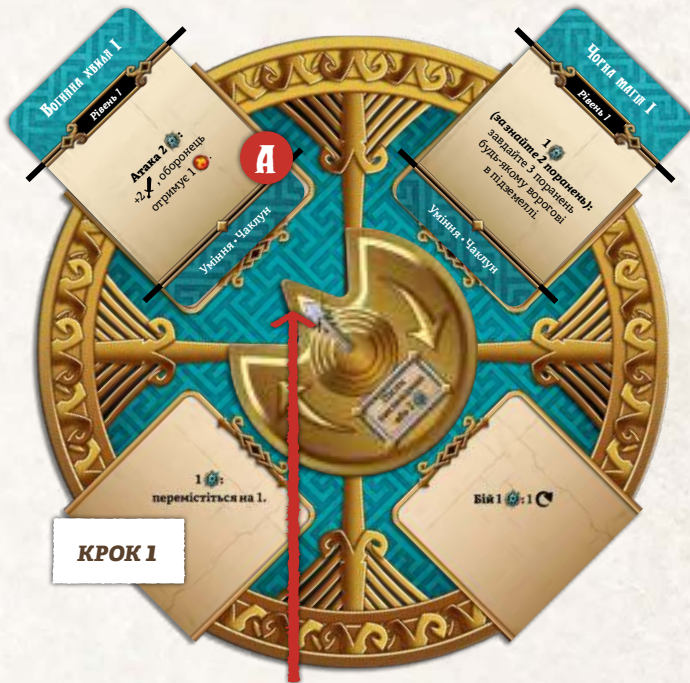
Приготування. Візьміть амулет заклинань і покладіть його біля планшета героя. Прикріпіть стрілочку до амулета заклинань (дивіться схему нижче, якщо граєте вперше). Направте стрілочку на будь-який сектор амулета на свій розсуд. Виберіть карту уміння чаклуна рівня 1 та розмістіть її в одну з частин амулета заклинань (замінюючи базове заклинання).






Ігролад. Чаклун не може застосовувати заклинання зразу одне за одним без великих витрат очок мани. Чаклун може застосувати лише те заклинання, на яке направлена стрілочка на його амулеті. Після застосування цього заклинання стрілочку треба прокрутити в наступний сектор за годинниковою стрілкою. Чаклун може прокрутити стрілочку будь-коли, витрачаючи 1 очко мани за кожен сектор (лише за годинниковою стрілкою).

Усі вміння чаклуна – це різні рівні кожного з 4 базових заклинань. Щоразу, коли чаклун здобуває нове вміння, треба покласти карту вміння в сектор на його вибір, замінюючи будь-яке заклинання, яке там було.

Атакувальне заклинання. Заклинання, що спрацюють під час атаки, називаються атакувальними. Щоб максимально скористатися таким заклинанням, чаклун повинен бути екіпований зброєю магічної атаки.



КРОК 1

На початку ходу Матрин його стрілочка спрямована на «Вогняну хвилю I» (А). Своєю першою дією він атакує зграю мертв'яків і використовує 2 , щоб застосувати атакувальне заклинання, завдяки якому він отримує 2 додаткові  до результату кидка кубиків і розміщує жетон  на своїй цілі.




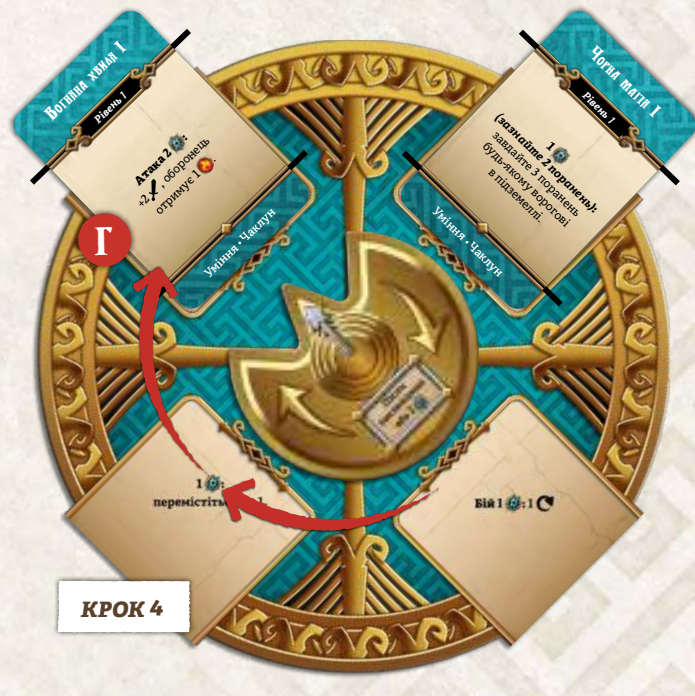
КРОК 2

Матрин повинен прокрутити стрілочку за годинниковою стрілкою, щоб вона показувала на заклинання «Чорна магія I» (Б) у наступному секторі.





КРОК 3

Після атаки Матрин накладає на себе заклинання «Чорна магія», зазнає 2 поранень і витрачає 1 , щоб завдати 3 поранень іншому ворогу. Це не вважають дією. Потім Матрин знову крутить стрілочку за годинниковою стрілкою, направляючи її на базове бойове заклинання (В) у наступному секторі.



КРОК 4

Матрин хоче знову атакувати зграю мертв'яків. Перед виконанням наступної дії він витрачає 2 очки , щоб прокрутити стрілочку, направивши її на сектор з атакувальним заклинанням (Г). Потім він витрачає свою другу дію на атаку й використовує 2 очки , щоб активувати «Вогняну хвилю I».

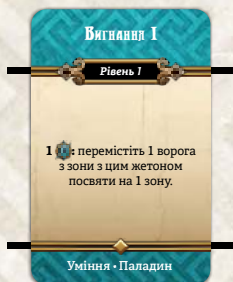


◆ ПАЛАДИН




Паладини – це святі воїни, які можуть підсилити себе й своїх союзників, освячуючи зони й даруючи благословення. Паладин – універсальний герой, що може стати як передовим бійцем, так і підмогою.

Приготування. Візьміть планшет паладина і 3 жетони посвяти й покладіть їх у відповідних місцях. Виберіть карту вміння рівня 1 та розмістіть її під будь-яким стовпцем планшета паладина.



Ігролад. Кожен жетон посвяти має початкову силу, описану на планшеті. Здобуваючи нову карту вміння, паладин може розмістити її під будь-яким стовпцем посвяти свого планшета. Ці ефекти додаватимуться до наявних ефектів посвяти. В одному стовпці може бути більше ніж 1 карта вміння.

У свій хід, до чи після виконання дії, паладин може витратити 1 , щоб розмістити жетон посвяти в зоні на своїй лінії видимості. Це не вважають дією.

Герої, які стоять в зоні з жетоном посвяти, можуть користуватись усіма вміннями цього жетона. Одночасно в зоні може лежати тільки 1 жетон посвяти. Паладин може безплатно забрати його звідти в будь-яку мить і покласти назад на свій планшет паладина.





На початку кожного раунду паладин може також благословити своє вміння, щоб тимчасово стати могутнішим. Для цього він перевертає 1 свою карту вміння. Паладин може одночасно володіти тільки 1 благословенним умінням. Наприкінці раунду карту благословенного вміння треба перевернути початковою стороною горілиць.



◆ БЕРСЕРК



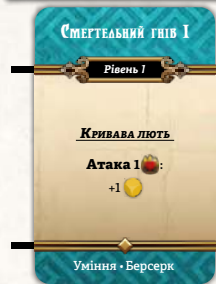
Берсерки – це бійці, які використовують свою лють, нехтуючи особистою безпекою. Їм вигідні власні поранення: що більше поранень, то могутнішим стає берсерк. Берсерк має 3 різні стани, які можна змінювати заради різних переваг. Стан кривавої люті збільшує могутність атаки, стан навіженості дає більше маневреності, а стан шалу карає ворогів за атаку на берсерка. Більшість умінь берсерка поліпшують здібності в певному стані.

Приготування. Розмістіть планшет берсерка біля планшета героя і покладіть жетон стану берсерка на той стан, з якого хочете розпочати. Виберіть карту вміння рівня 1 та покладіть її під відповідний стан. Зауважте, що деякі вміння можна розмішувати під будь-який стан.

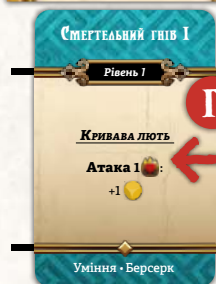
Ігролад. Щоразу, коли берсерк зазнає поранень, він може перемістити будь-які втрачені жетони здоров'я у сховище люті на планшеті берсерка. Жетони здоров'я у сховищі люті стають очками люті . У цьому сховищі не може бути більше ніж 7 жетонів (зайві жетони скидають). Використання деяких сил потребує очок люті . Щоб активувати такі сили, берсерк повинен оплатити окремо вартість кожної.


Кожен стовпчик стану починається з сили, для активації якої берсерк може витратити 1 очко люті . Дозволено застосовувати лише сили й уміння, розміщені під поточним станом. Берсерк може змінити стан протягом свого ходу, витративши 1 очко люті  до чи після виконання дії.

ПРИМІТКА. Деякі ігрові ефекти дозволяють берсеку додавати жетони у сховище люті, не зазначаючи поранень. У такому разі треба взяти жетони здоров'я з загально-го запасу й додати їх у сховище люті.



На початку свого ходу Гета перебуває у стані кривавої люті й має жетони на 4 очки здоров'я у сховищі люті. Вона витрачає 1 жетон зі сховища люті, щоб перейти у стан навіженості (А). Потім вона виконує дію переміщення і витрачає ще 1 жетон, щоб отримати додаткове очко переміщення (Б).



Гета переміщується на 3 зони до групи ворогів. Перш ніж виконувати наступну дію, вона витрачає 3-й жетон зі сховища люті, щоб знову перейти у стан кривавої люті (В). Потім вона виконує дію атаки й витрачає останній 4-й жетон зі сховища люті, щоб активувати «Смертельний гнів I» та отримати +1  для цієї атаки (Г).

◆ СПРИТНИЦЯ



Спритниці – хитрі воячки, які мають цілий мішечок інструментів і прийомів, що дають їм різноманітні бонуси. Спритниці бувають дуже могутніми, але водночас дуже непередбачуваними.

Приготування. Візьміть карти ефектів спритниці й мішечок злодійських інструментів і покладіть у нього 9 початкових жетонів спритниці (з чорним тлом). Виберіть уміння рівня 1 та покладіть указані жетони спритниці в мішечок. Покладіть інші жетони спритниці збоку. Залежно від вибраних умінь, їх можна буде додати в мішечок злодійських інструментів пізніше.



Ігролад. Дії спритниці пов'язані з її жетонами. Кількість її дій відповідає кількості взятих жетонів. На початку кожного раунду візьміть 3 жетони з мішечка злодійських інструментів і покладіть їх на стіл горілиць (використаною стороною долілиць). Щоразу виконуючи дію, спритниця **повинна** вибрати 1 жетон і перевернути його використаною стороною горілиць. Червоні жетони пов'язані з дією атаки, сині – з дією переміщення, зелені – з усіма діями. Якщо жетон **відповідає** дії, що зараз виконується, спритниця отримує бонус для цієї дії (наприклад, +1 ОП для дії переміщення або додатковий кубик для дії атаки). Якщо жетон **не відповідає** поточній дії, все відбувається як завжди (жетон не дає бонуса). Якщо у свій хід спритниця бере більше жетонів, вона може виконувати дії, поки не використає всі жетони. Невикористані жетони повертають використаною стороною горілиць наприкінці ходу. Якщо спритниця втрачає дію, вона все одно повинна перевернути невикористаний жетон використаною стороною горілиць. Якщо спритниця отримує нагоду виконати дію якимось іншим способом, вона робить це без повертання жетона.

ПРИМІТКА. У соло-грі спритниця щораунду бере 4 жетони з мішечка інструментів замість 3.



Наприкінці ходу всі перевернуті жетони відкладіть убік – у скид біля мішечка злодійських інструментів. Якщо в мішечку недостатньо жетонів, поверніть усі скинуті жетони спритниці в мішечок. У рідкісній ситуації, коли жетонів немає ні в мішечку, ні в скиді, не беріть додаткових жетонів.

• **Жетон отрути.** Використовуючи жетон отрути для проведення атаки, розмістіть його біля ворога-цілі. Коли отруєний ворог починає свою активацію, він знає ефектів отрути, що вказані на картах умінь спритниці. Коли отруєного ворога вбито, поверніть жетон отрути в мішечок інструментів. Одночасно ворог може мати тільки 1 жетон отрути.

• **Жетон Темряви.** Якщо жетон Темряви використовується для атаки, вважають, що спритниці перебуває в Темряві для виконання цієї дії, навіть якщо вона стоїть у зоні Світла.

На початку нового раунду Фейдра бере з жетони спритниці зі свого мішечка злодійських інструментів й отримує таке:



Вона вирішує виконати дію переміщення і перевертає 1 зі своїх жетонів «+1 ОП», щоб отримати загалом 3 ОП для цієї дії.



Потім Фейдра вирішує атакувати й перевертає жетон, який дає їй +1 для цієї дії атаки. Вона кидає всі кубики, які повинна кинути в цій атаці, а також додатковий завдяки жетону спритниці.



У свою 3-тю дію Фейдра вирішує знову атакувати, хоч і не отримує ніяких бонусів від жетона спритниці, тому що він не відповідає дії атаки. Вона повинна все одно перевернути жетон, щоб виконати дію.

ШАМАНКА



Шаманки мають міцний зв'язок з природою. Що сильніший зв'язок з кожною стихією, то більше можливостей.

Приготування. Візьміть карту ефектів шаманки, планшет стихій і 4 жетони стихій. Помістіть кожен жетон лицевою (бежевою) стороною горілиць у відповідне початкове (найнижче) місце. Виберіть карту вміння 1 рівня та покладіть її біля планшета стихій.

Ігролад. Щоразу коли шаманка повинна отримати, вона може натомість просунути трек стихій на 1 поділку за кожен, який би мала здобути. Зауважте, що шаманка не може використовувати зі свого запасу, щоб просуватися трек стихій.



Лицева сторона жетона стихії



Зворотна сторона жетона стихії

Очки стихії витрачають для активації сил шаманки, опускаючи відповідний жетон стихії на потрібну кількість поділок на треку. Коли жетон стихії досягає поділки «Макс.», шаманка може витратити всі очки цієї стихії, щоб перевернути жетон стихії та до кінця пригоди володіти постійною силою, указаною вгорі відповідного треку (для кожної стихії це можна зробити лише один раз за пригоду).



Духи полум'я та льоду. Дух полум'я і дух льоду – це союзники, яких шаманка може викликати за допомогою карт умінь духа. Кожен з них має свої особливості, зазначені на їхніх картах-пам'ятках. Шаманка може мати в підземеллі по 1 духові кожного типу, що представлені відповідними жетонами. Якщо духи полум'я та льоду перебувають у підземеллі, їх вважають героями під час вибору цілі (більше вони ні на що не впливають, як-от на кількість посіпак у зграї чи здоров'я бродячих монстрів тощо).

У свій хід шаманка може активувати кожного духа один раз, не витрачаючи дії, і може витратити дії, щоб активувати їх повторно. Активовані духи можуть виконувати дії атаки чи переміщення. На переміщення кожного духові дається 2 очки переміщення, як і будь-якому іншому герою. Однак духи не можуть взаємодіяти з жетонами, відчиняти двері, відновлюватися або мати спорядження. Вони також не кидають кубик Темряви, навіть атакуючи з Темряви. Щоразу, коли дух вбиває фігурку ворога, шаманка здобуває за це очки досвіду.

Більше інформації про атаку і захист можна знайти на карті-пам'ятці духа. Коли духа полум'я чи льоду вбивають, відповідний жетон повертається до шаманки (цього духа можна викликати знову, сплативши його вартість).

◆ СЛІДОПИТ



Слідопити – це кмітливі бійці й влучні стрільці. Це майстри з виживання, вони надзвичайно вправні зі зброєю дальньої атаки й здатні залякати навіть слуг Пітьми. Утім, слідопити не марнують пострілів, а ретельно оцінюють ситуацію та обдумують кожну дрібницю.

Приготування. Візьміть 14 карт стріл слідопита, перетасуйте й покладіть їх долілиць, утворюючи колоду стріл біля планшета героя. Виберіть карту вміння рівня 1 та покладіть її біля планшета героя.



Ігровий процес. Колода стріл слідопита показує, як ретельно він вибирає ціль і час для пострілу. Щоразу, коли слідопит проводить дальню атаку, він відкриває одну за одну карту з колоди стріл, викладаючи їх у ряд біля колоди, поки не вирішить зупинитися або поки на відкритих картах не буде 7 чи більше

Припинивши відкривати карти, слідопит застосовує в атаці ефекти залежно від кількості , зображених на відкритих картах:

- **Менше ніж 7** : **СПРИТНИЙ ПОСТРІЛ.** Слідопит вирішує більше не відкривати карти й застосовує середні ефекти на всіх відкритих картах (на бежевому тлі).
- **Більше ніж 7** : **ПЕРЕВІР!** Слідопит надто поклався на свою удачу й зайшов задалеко, тож повинен застосувати ефект на всіх відкритих картах (на червоному тлі).
- **Рівно 7** : **У ЯВЛУЧКО!** Слідопит поцілів саме туди, куди мітив, тож застосовує ефект на всіх відкритих картах (на білому тлі).

Після закінчення атаки скиньте всі відкриті карти стріл. Якщо колода стріл вичерпалася, перетасуйте скинуті карти стріл і створіть нову колоду стріл. Наприкінці свого ходу слідопит повинен затасувати всі скинуті карти стріл у колоду стріл.

◆ ПЕРЕМОГА ЧИ ПОРАЗКА ◆

Щоб здобути перемогу, гравці повинні досягти мети вибраної пригоди. Якщо умови перемоги виконано, гра негайно закінчується перемогою всіх героїв.

Поразка настає тоді, коли виконується будь-яка умова поразки або коли гравцям треба скористатися жетоном відродження, а вони закінчилися (про неприготовність див. с. 24).



◆ АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК ◆

Термін.....	Сторінка(-и)	
Активация.....	16, 23, 24, 27	Посіпака..... 10, 17
Активний герой.....	16	Поява..... 17, 26
Бій.....	19, 28	Пригода..... 37–51
Берсерк.....	32	Приготування кубиків..... 20
Ближня атака.....	19	Раунд..... 16
Бос.....	11, 27	Резерв..... 10
Бродячий монстр.....	11, 24, 26	Рівень героя..... 25
Будь-коли.....	28	Рівень підземелля..... 26
Взаємодія з жетоном / підібрати жетон.....	18	Світло..... 26, 28
Відновлення здоров'я.....	28	Сили..... 20, 28
Вміння.....	9, 25	Скарб (звичайний, рідкісний, легендарний)..... 9, 11, 18
Вогонь.....	28	Скриня..... 29
Ворог.....	10	Слідопит..... 35
Герой.....	8, 9	Спорядження..... 10
Дальня атака.....	19	Спорядження зграй..... 10
Двері.....	17	Спритниця..... 33
Дія.....	16, 28	Суміжний..... 12
Атака.....	19	Тип атаки (ближня, магічна, дальня)..... 19
Відновлення.....	22	Темрява..... 26, 28
Обмін й екіпірування.....	22	Трек Пітьми..... 26
Особливі дії.....	22	Фаза ворогів..... 23
Переміщення.....	16	Фаза героїв..... 16
Жетон відродження.....	24	Фаза Пітьми..... 26, 27
Жетон здобичі.....	17	Фаза розвитку..... 25
Жетон порталу.....	26	Фонтан..... 29
Жетон стану.....	28	Фрагмент ігрового поля..... 12
Захист.....	28	Хід..... 16
Зграя.....	10, 17, 23	Ціль..... 19
Здоров'я.....	9, 10, 11, 13	Чаклун..... 30
Зона (Темряви, Світла).....	12, 26	Шаманка..... 34
Ігнорувати.....	28	
Кімната.....	12, 17, 27	
Колона.....	29	
Кубики активації (бос).....	11, 27	
Кубики, результат кидка кубиків.....	8, 28	
Кузня.....	29	
Лід.....	28	
Лідер.....	17, 20	
Лінія видимості.....	19	
Магічна атака.....	19	
Мана.....	9	
Набори спорядження.....	22	
Неминуча втрата.....	16	
Непритомність.....	24	
Одноразовий предмет.....	10, 22	
Очки досвіду (ОД).....	20	
Очки переміщення (ОП).....	16	
Паладин.....	32	
Пастка (ведмежа, шипована).....	29	
Перекид кубиків.....	28	
Поранення.....	8, 20	



КОРОТКИЙ ОГЛЯД ГРИ

ІГРОВИЙ РАУНД

БІЙ

1. ФАЗА ГЕРОІВ

Кожен герой під час своєї активації може виконати 3 дії:

- **Переміщення.** Отримайте 2 ОП. Кожне ОП можна витратити, щоб:
 - переміститися в сусідню зону;
 - відчинити двері у своїй зоні. Візьміть і розіграйте карту дверей, щойно відкриєте кімнату;
 - взаємодіяти з 1 жетоном у своїй зоні.
- **Атака.** Виберіть зброю і ціль. Є 3 типи атаки:
 - ближня (дальність: 0);
 - магічна (дальність: 0-1);
 - дальня (дальність: 1+).
- **Обмін й екіпірування.** Розпочніть обмін у своїй зоні для всіх героїв у цій зоні: безплатно обмінюйтеся спорядженням і екіпіруйтеся ним.
- **Відновлення.** Отримайте 2 очки здоров'я або мани (у будь-якому поєднанні).
- **Особливі дії.** Деякі вміння, сили та спорядження дають героям можливість виконати особливі дії. Якщо на карті написано «Дія», то герой може використати одну зі своїх дій, щоб активувати вказаний ефект.

2. ФАЗА ВОРОГІВ

Активуйте окремо кожну зграю і бродячого монстра в підземеллі.

- **Активація зграї.** Зграя виконує 2 дії, кожною з яких атакує ціль у межах досяжності, якщо можливо. Якщо зграя не може атакувати, вона переміщується на 1 зону в напрямку своєї цілі.
Вибір цілі: зграя атакує **найближчого героя**.
- **Активація бродячого монстра.** Монстр дотримується вказівок на своїй карті. Коли виконується перша з можливих умов, активація закінчується. Якщо жодна умова не виконується, бродячий монстр активується як зграя.

БОСИ. Бос виконує фазу ворогів після ходу кожного героя, а не після фази героїв. За кожну дію боса киньте його кубики активації та скористайтеся відповідною силою.

3. ФАЗА РОЗВИТКУ

Герої **повинні** витратити свої накопичені ОД, щоб підвищити свій рівень до максимально можливого.

4. ФАЗА ПІТЬМИ

Просуньтеся треком Пітьми на 1 поділку. Коли маркер опиниться на:

- : у кожній зоні з жетоном порталу з'являється зграя;
- : у зоні з жетоном порталу бродячого монстра з'являється бродячий монстр;
- / : додайте 1 жетон скарбу відповідного типу в мішечок скарбів.

Приготування кубиків. Коли нападник вибрав тип атаки, а його ціль перебуває в межах досяжності й на лінії видимості, виконайте такі кроки:

- візьміть такі типи й кількість кубиків, які вказані на зброї нападника;
- візьміть кубики Темряви, якщо герой-нападник перебуває в Темряві;
- візьміть усі кубики захисту оборонця;
- якщо в бою бере участь зграя, додайте по 1 кубик ворогів за кожного посіпаку в зграї;
- візьміть усі доречні бонусні кубики.

Проведення атаки:

- киньте всі приготовані кубики;
- застосуйте сили й ефекти (обов'язково застосуйте і);
- додайте та відніміть , щоб завдати поранень оборонцю.

Здобуття ОД:

- кожна фігурка ворога дає 1 ОД герою, який вбив його;
- лідер зграї дає по 2 ОД всім героям;
- бродячий монстр дає по 4 ОД всім героям.

• **Рівень підземелля** впливає на тип ворогів і спорядження, які з'являються протягом пригоди. Рівень підземелля дорівнює поточному найвищому рівню будь-кого з героїв.

• **Вогонь** . Коли активується фігурка чи зграя, киньте 1 кубик за кожен наявний жетон вогню. Фігурка чи зграя зазнає 1 поранення за кожен викинутий . Потім вилучіть усі жетони .

• **Лід** . Якщо фігурка чи зграя повинна виконати дію, вилучіть натомість 1 жетон . Бродячий монстр не активується, якщо він має 2 жетони льоду. Боси отримують жетони льоду, але під час активації ці всі жетони вилучають без застосування ефекту.

