

# DESCENT



СТРАНСТВИЯ ВО ТЬМЕ

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

## ЗАБЫТЫЕ ДУШИ РАСПИРЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

# ВВЕДЕНИЕ

Небольшая деревенька Саммерс-Глейд тихо живёт в тени громадного замка. Вы забредаете в неё в надежде пополнить припасы и передохнуть. Опасные схватки порядком вас вымотали и утомили, но вашу волю к победе не сломить.

К вашему изумлению, деревня опустошена. Крыши и дорожки покрыты слоем чёрного пепла. Ни единой живой души не видно. То пламя, что поглотило селение, видимо, забрало и все жизни.

Вскоре перед вами падает тень, и на фоне заходящего солнца к вам приближается мальчик. Он медленно подходит, и отблеск надежды озаряет его измождённое лицо. «Вы пришли слишком поздно, — говорит он из последних сил. — Дракон ожил. Я покажу вам». И он с трудом шагает к входу в далёкий замок. Вы следуете за ним.

Едва вы оказываетесь внутри каменных стен, как вход захлопывается позади вас, а мальчик, злое ухмыльнувшись, тает в воздухе. Выхода нет — вам не остаётся ничего, кроме как углубиться в коридоры подземелья.

«Забывтые души» — новый способ играть в «Descent: Странствия во тьме». Теперь никому не нужно играть за Властелина. Героев ждёт полностью кооперативное приключение, в котором они будут плечом к плечу исследовать подземелье и преодолевать опасности, сражаться с нежитью и противостоять силам рока!

## КОМПОНЕНТЫ

10 КАРТ ОПАСНОСТИ



10 КАРТ АКТИВАЦИИ



12 КАРТ ИССЛЕДОВАНИЯ



1 ЛИСТ ДОБЫЧИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

1 ЛИСТ ВЛАСТЕЛИНА



# СИМВОЛ РАСШИРЕНИЯ «ЗАБЫТЫЕ ДУШИ»

Все карты и листы в этом расширении отмечены особым символом расширения «Забывтые души», чтобы их можно было отличить от компонентов базовой игры и других расширений.



## ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Перед тем как начать это кооперативное приключение, выполните следующие шаги (вместо описанных в базовых правилах):

- 1. Подготовьте колоду исследования:** составьте колоду из всех карт исследования (см. «Составление колоды исследования» на странице 5). Разместите её так, чтобы было удобно всем игрокам.
- 2. Подготовьте лист добычи и лист Властелина:** разместите их так, чтобы было удобно всем игрокам. Поместите оранжевый жетон героя на деление трека Властелина, соответствующее числу героев. Это жетон рока. Затем поместите фиолетовый жетон героя на верхнее деление того же трека. Это жетон судьбы. Поместите жетон усталости на нижнее деление трека добычи.

ЛИСТ ВЛАСТЕЛИНА

ЛИСТ ДОБЫЧИ



- 3. Подготовьте монстров:** группы монстров, требующиеся для этого приключения, перечислены на каждой карте активации. Возьмите все карты монстров Акта I и фигурки для соответствующих групп монстров и разместите их так, чтобы было удобно всем игрокам.



КАРТА АКТИВАЦИИ







## ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ НА 3 ИГРОКОВ



1. **Карты исследования:** подготовьте колоду исследования и положите лицевой стороной вниз.
2. **Лист добычи и лист Властелина.** Жетоны рока, судьбы, а также жетон усталости помещаются на соответствующие деления треков.
3. **Карты монстров,** соответствующих этому приключению.
4. **Колода активации:** перетасуйте её и поместите лицевой стороной вниз.
5. **Колода опасности:** перетасуйте её и поместите лицевой стороной вниз.
6. **Колода покупок Акта I:** перетасуйте её и поместите лицевой стороной вниз рядом с треком добычи.
7. **Колода покупок Акта II:** перетасуйте её и отложите лицевой стороной вниз в сторону.
8. **Начальное столкновение:** поместите эту карту исследования лицевой стороной вверх, чтобы показать, что она активна.
9. **Поле начального столкновения:** подготовьте поле согласно описанию в руководстве по столкновениям. Оставьте достаточно места для расширения поля.
10. **Карты классов:** игроки могут потратить на карты классов по 1 очку опыта, полученному в ходе общей подготовки.



## ХОД ИГРЫ

Игровой процесс состоит из череды раундов. Раунд состоит из двух фаз: фазы героев и фазы Властелина.

В течение фазы героев каждый герой делает один ход. Затем в фазе Властелина происходят активации монстров и другие игровые эффекты. После завершения фазы Властелина текущий раунд завершается и начинается новый.

## ФАЗА ГЕРОЕВ

В фазе героев каждый герой делает один ход, выполняя все этапы хода героя из правил базовой игры. Перед тем как другой герой начнёт свой ход, предыдущий герой должен полностью завершить свой ход. Очередность хода можно менять между раундами: в начале каждого раунда игроки решают, в каком порядке герои будут активироваться. Если договориться не получилось, передавайте ход по часовой стрелке, начиная со случайно выбранного героя. После того как все герои совершили по ходу, начинается фаза Властелина.

## ФАЗА ВЛАСТЕЛИНА

Фаза состоит из трёх следующих шагов:

1. **Эффекты Властелина:** срабатывают все эффекты, указанные в красной секции активной карты исследования (см. «Эффекты Властелина» на странице 14).
2. **Судьба:** если активной карты исследования нет, увеличьте судьбу на 1 и разыграйте одну карту опасности (см. раздел «Трек Властелина» на стр. 9).
3. **Активация монстров:** активируйте каждого монстра на поле (см. «Активация монстров» на странице 16).

Эти шаги подробно описаны на страницах 14–21. Все правила, относящиеся к картам Властелина и игроку-Властелину из базовой игры, в оперативном приключении не применимы.



## ПОБЕДА В ИГРЕ

Чтобы победить, герои должны успешно завершить третье основное столкновение приключения (см. «Основные столкновения и очки опыта» на странице 24). Герои побеждают или проигрывают вместе.

## ТРЕК ВЛАСТЕЛИНА

Жетоны рока (оранжевый) и судьбы (фиолетовый) двигаются друг к другу по треку Властелина, если герои проваливают столкновения, продвигаются слишком медленно или не справляются со смертоносными опасностями. Если оба этих жетона оказались на одном делении трека Властелина, герои **немедленно проигрывают**.

Если карта или эффект указывает игрокам увеличить судьбу, передвиньте жетон судьбы вниз по треку Властелина на указанное число делений. Если карта или эффект указывает игрокам увеличить рок, передвиньте жетон рока вверх по треку Властелина на указанное число делений.

Если карта или эффект указывает игрокам уменьшить судьбу, передвиньте жетон судьбы вверх по треку Властелина на указанное число делений. Игроки не могут передвинуть жетон рока вниз по треку Властелина.

Если карта или эффект указывает игрокам обновить судьбу, передвиньте жетон судьбы на верхнее деление трека Властелина.

1. РОК  
УВЕЛИЧИВАЕТСЯ  
НА 1



3. СУДЬБА  
УМЕНЬШАЕТСЯ  
НА 1



2. СУДЬБА  
УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА 1



4. СУДЬБА  
ОБНОВЛЯЕТСЯ





# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ГЕРОЕВ

В дополнение к обычным действиям, которые герой может совершать в свой ход, он теперь может исследовать и открывать новые столкновения.

## ИССЛЕДОВАНИЕ

Когда герой совершает действие-открытие двери, он выполняет следующие шаги:

1. Возьмите верхнюю карту колоды исследования и поместите её на стол лицевой стороной вверх. Эта карта исследования теперь **активна**. Пока карта исследования активна, она определяет правила столкновения.
2. Найдите столкновение в руководстве по столкновениям (на стр. 28) и подготовьте поле, как указано в руководстве. Вход нового столкновения должен соединяться с выходом предыдущего столкновения. Прочитайте вслух художественный текст под названием столкновения. Затем, следуя указаниям в соответствующей зелёной секции руководства по столкновениям (если есть), разместите монстров и жетоны, как показано.
3. Прочие правила, относящиеся к столкновению, указаны на карте исследования. Эффекты в синей секции карты исследования срабатывают сверху вниз. Текст, помеченный «После подготовки», применяется немедленно после подготовки столкновения. Правила для карт исследования, требующих активации монстров после подготовки, описаны в разделе «Активация монстров в ход героя» на странице 26.

Герой не может открыть дверь, если есть активная карта исследования. Двери нельзя закрывать.



## СТРОЕНИЕ КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ



1. **Символ столкновения:** если символ присутствует, он обозначает, что столкновение — начальное или основное.
2. **Название столкновения.**
3. **Правила столкновения:** это эффекты, работающие, пока карта исследования активна.
4. **Правила «после подготовки»:** эти эффекты срабатывают немедленно после подготовки столкновения.
5. **Художественный текст:** описывает, что происходит, когда срабатывают эффекты Властелина.
6. **Эффекты Властелина:** эти эффекты срабатывают в начале каждой фазы Властелина.



## ПРИМЕР ИССЛЕДОВАНИЯ



1. Томбл открыл дверь и начинает исследование. Игроки берут карту столкновения «Туманный коридор» из колоды исследования. Теперь это активная карта исследования.
2. Игроки находят нужные участки поля, как показано в руководстве по столкновениям, и собирают поле.
3. Игроки присоединяют вход нового столкновения к выходу предыдущего столкновения.
4. Игроки читают текст подготовки в соответствующей зелёной секции руководства по столкновениям и размещают зомби, жетоны задач и жетон поиска как показано (в зависимости от количества героев).



5. Игроки читают правила, относящиеся к столкновению, на карте исследования.

## ДОБЫЧА

Когда герой побеждает монстра, он помещает на трек добычи столько жетонов урона, сколько кляток занимала подставка фигурки монстра (например, если герой победил баргеста, положите 2 жетона урона на трек добычи). На одном делении может быть только один жетон. Каждый раз, когда нужно разместить новый жетон урона, кладите его на самое нижнее пустое деление на треке.

Если герой победил монстра-вожака, он передвигает жетон усталости на одно деление вверх по треку добычи. Это делается до размещения жетонов урона за победу над монстром. Жетон усталости не может подняться выше верхнего деления трека добычи.

**Предел добычи** определяется количеством героев в игре и показан серыми силуэтами героев на треке добычи. Когда количество жетонов урона на треке добычи станет равно пределу добычи, герой, последним помещавший жетон урона на трек, берёт из колоды покупок текущего акта карты в количестве, указанном жетоном усталости на треке. Он отдаёт одну из карт покупок любому герою по своему выбору и помещает оставшиеся карты под низ колоды покупок. Затем он удаляет все жетоны урона с трека добычи и перемещает жетон усталости обратно на самое нижнее деление.



**ПРЕДЕЛ ДОБЫЧИ  
ДЛЯ ДВУХ  
ГЕРОЕВ**



**ПРЕДЕЛ ДОБЫЧИ  
ДЛЯ ТРЁХ  
ГЕРОЕВ**



**ПРЕДЕЛ ДОБЫЧИ  
ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ  
ГЕРОЕВ**

Если вам нужно поместить на трек добычи больше жетонов урона, чем позволяет предел добычи, лишние жетоны игнорируются.

В любой момент своего хода герой может перевернуть лицевой стороной вниз одну из своих карт поиска, лежащих лицевой стороной вверх, чтобы поместить 2 жетона урона на трек добычи (игнорируя эффекты этой карты поиска).

## ПОДВИГИ

В кооперативной игре герой может совершить подвиг только один раз за всё приключение. В конце столкновений листы героев не переворачиваются обратно.



## СТРОЕНИЕ ТРЕКА ДОБЫЧИ





- 1. Секция накопления:** кладите жетоны урона на деления этой секции, пока не будет достигнут предел добычи.
- 2. Предел добычи:** эти деления показывают предел добычи в зависимости от количества героев.
- 3. Секция выплаты:** передвигайте жетон усталости по делениям этой части. Текущее деление показывает количество карт, которое нужно взять, когда будет достигнут предел добычи.

## ФАЗА ВЛАСТЕЛИНА В ДЕТАЛЯХ

Фаза Властелина происходит после завершения ходов героев. Игроки выполняют различные шаги, обозначающие действия монстров и опасности, возникающие в ходе приключения.

### 1. ЭФФЕКТЫ ВЛАСТЕЛИНА

Эффекты Властелина указаны в красной секции внизу карты исследования (см. «Исследование» на странице 10). В начале фазы Властелина срабатывают все эффекты Властелина активной карты исследования в порядке сверху вниз.

Рядом с некоторыми эффектами Властелина есть символ . Когда срабатывает один из таких эффектов, соответствующий текст не применяется. Вместо этого поместите 1 жетон усталости рядом с символом песочных часов. Если после этого число лежащих там жетонов усталости стало равно числу, указанному рядом с символом , соответствующий эффект срабатывает (при этом уберите эти жетоны). Продолжайте класть по 1 жетону усталости в ходе каждой фазы Властелина, пока эта карта исследования остаётся активной.



СЕКЦИЯ ЭФФЕКТОВ ВЛАСТЕЛИНА  
НА КАРТЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

### 2. СУДЬБА

Пропустите этот шаг, если есть активная карта исследования.

Если активной карты исследования нет, увеличьте судьбу на 1 (см. страницу 9) и разыграйте одну карту опасности.

### КАРТЫ ОПАСНОСТИ

На каждой карте опасности описаны эффекты, которые неприятно удивят героев. Разыгрывая карту опасности, совершите следующее:

- Возьмите 1 карту опасности.
- Если карта разделена на две секции, сделайте следующее:
  - Если на поле нет монстров, разыграйте эффект, описанный в верхней секции карты.
  - Если на поле есть монстры, разыграйте эффект, описанный в нижней секции карты.
- Если карта не разделена на две секции, просто примените её эффект полностью.
- Сбросьте карту опасности.

Если в колоде опасности закончились карты, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду опасности.

Эффекты опасностей не действуют на помощников, фигурки, считающиеся героями, и героев, не находящихся на поле.



### 3. АКТИВАЦИЯ МОНСТРОВ

Если в ходе этого шага на поле есть монстры, возьмите 1 карту активации и совершите следующее:

1. **Определите группу монстров:** порядок активации групп монстров определяется их положением на карте активации. Найдите первую по порядковому номеру группу из тех, которые находятся на поле и ещё не были активированы. Порядковые номера указаны ниже.



2. **Обратите внимание на активные эффекты для группы:** активные эффекты напечатаны курсивом непосредственно под названием группы.

3. **Выберите монстра:**

- Если описание разделено на красную и жёлтую секции, монстры-миньоны (описание на жёлтом фоне) и монстры-вожаки (описание на красном фоне) активируются раздельно. Порядок активации — сверху вниз; все монстры, относящиеся к верхней секции, активируются раньше монстров из нижней. Выберите одного монстра из верхней секции, который ещё не активировался. Если все такие монстры уже были активированы, выберите одного монстра из нижней секции, который ещё не активировался.
- Если описание не разделено на две секции, выберите любого монстра этой группы, который ещё не активировался.

4. **Совершите действия:** разыграйте все действия, перечисленные для этого монстра, в порядке сверху вниз. Повторяйте список действий, пока монстр не совершит два действия или пока он не сможет более совершить ни одного действия из списка.

5. **Продолжите или завершите активацию:** если на поле есть неактивировавшиеся монстры соответствующей группы, вернитесь к шагу 3. Если есть неактивировавшиеся монстры другой группы, вернитесь к шагу 1. Если все группы монстров были активированы, сбросьте карту активации.

Если действие будет совершено без эффекта, монстры его не совершают. Например, если текст действия гласит: «Атакуйте героя рядом», а рядом с активным монстром нет героев, то монстр не совершает это действие. Всегда следуйте базовым правилам для монстров (одна атака за активацию, два действия для монстра и так далее), если не указано иного.

Если у монстра есть несколько подходящих целей в ходе активации, выберите ближайшую к активируемому монстру цель.

Если у монстра есть состояние, которое можно сбросить действием (например, огушение), первым действием он должен сбросить это состояние. Если монстр находится на клетке ямы, первым действием он должен выбраться из ямы, переместившись на клетку рядом с собой, ближайшую к выходу текущего столкновения (см. «Текущее столкновение» на странице 25).

Термин «герой» на карте активации относится и к фигуркам, считающимися героями.

Если в колоде активации закончились карты, перетасуйте сброс и сформируйте новую колоду активации.

### СТРОЕНИЕ КАРТЫ АКТИВАЦИИ



1. **Название группы монстров.**
2. **Активация миньонов:** жёлтая секция описывает действия монстров-миньонов соответствующей группы.
3. **Активация вожаков:** красная секция описывает действия монстров-вожаков соответствующей группы.
4. **Активные эффекты:** эти эффекты активны в ходе активации соответствующей группы монстров.
5. **Общая активация:** эта секция описывает действия, совершаемые всеми монстрами соответствующей группы. Порядок активации монстров группы определяется игроками.



## ПРИМЕР АКТИВАЦИИ МОНСТРОВ

1. Во время шага активации монстров фазы Властелина игроки берут одну карту активации. На поле есть творцы плоти и зомби. Сначала активируются творцы плоти, а затем зомби.
2. Карта активации указывает творцу плоти — миньону заметить, а затем атаковать ближайшего героя в поле зрения. Миньон должен передвинуться на одну клетку, чтобы заметить Леорика Книжника (чтобы он попал в поле зрения — см. страницу 23). Леорик — ближайший к нему герой. Затем миньон атакует Леорика, и активация монстра завершается.
3. Миньоны были активированы, и настал черёд активации вожака творцов плоти. Карта активации указывает вожаку заметить самого дальнего героя, а затем атаковать всех

героев в поле зрения. Вожак должен передвинуться на две клетки, чтобы заметить Вдову Тарху. Вдова Тарха — самый дальний от него герой. Затем вожак совершает атаку, нацеленную на Леорика Книжника и Вдову Тарху, и активация монстра завершается.

4. Описание активации зомби не разделено для миньонов и вожаков, поэтому игроки решают сначала активировать зомби-вожака. Зомби-вожак передвигается на три клетки, чтобы приблизиться (попытаться передвинуться как можно ближе — см. страницу 23) к Вдове Тархе, ближайшему к зомби-миньону герою. Затем вожак-зомби атакует Вдову Тарху (она — единственный герой рядом с ним). Его активация завершается.

5. Затем активируется оставшийся зомби. Карта активации указывает зомби-миньону приблизиться к ближайшему герою и атаковать того героя рядом, у которого наименьшее оставшееся здоровье. Зомби-миньон передвигается на 3 клетки (значение скорости зомби), чтобы приблизиться к Вдове Тархе, ближайшему к зомби-миньону герою. У зомби ближняя атака, рядом с ним нет героев, и он не может совершить действие-атаку. Список действий повторяется.

6. Зомби-миньон должен снова приблизиться к герою, но его свойство «Неуклюжая походка» не даёт ему совершить второе действие-движение. Действие-приближение выполнить нельзя. Рядом с зомби по-прежнему нет героев, и он не может совершить действие-атаку. Игроки прошли весь список действий, и ни одного нового действия нельзя совершить — активация монстра завершается.





## СТРОЕНИЕ КАРТЫ ОПАСНОСТИ



1. **Художественный текст:** описывает возникшую угрозу.
2. **Эффект без монстров:** применяется, если на поле нет монстров.
3. **Эффект с монстрами:** применяется, если на поле есть монстры.

## БОЙ

Когда монстр совершает атаку, герой, который бросает кубики защиты, также бросает и кубики атаки за этого монстра.

## ЗАПАЛ

Совершая атаку, монстр может получить один или несколько результатов  $\blacklightning$ . Если монстр должен потратить  $\blacklightning$ , он тратит их в порядке, указанном в списке ниже. Если монстр потратил  $\blacklightning$  и у него остались ещё  $\blacklightning$ , вернитесь к началу списка. Продолжайте, пока у монстра остаются  $\blacklightning$  и он может их потратить.

1. **Умения героев:** монстр тратит  $\blacklightning$ , если определённые умения, свойства и подвиги героев требуют от монстра потратить  $\blacklightning$  для атаки.
2. **Дальность:** монстр тратит  $\blacklightning$  на увеличение дальности, если текущее значение дальности не позволяет монстру атаковать все требуемые цели.
3. **Особые свойства:** монстр тратит  $\blacklightning$  на особые свойства, только если они окажут эффект хотя бы на одну из целей монстра (например, монстр не будет пытаться отравить уже отравленного героя). Особые свойства — это все свойства монстра, кроме пробы, увеличения дальности и урона.

4. **Пробой:** монстр тратит  $\blacklightning$  на пробой, только если на кубиках защиты хотя бы одной из целей монстра выпал хотя бы один  $\heartsuit$ .
5. **Урон:** когда монстр тратит  $\blacklightning$  на  $\heartsuit$ , сначала используйте свойство с наибольшим  $\heartsuit$ .

## ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗАПАЛОВ



1. Зомби-вожак из Акта II атакует героя. Играющий за героя бросает и кубики атаки, и кубики защиты.
2. Играющий за героя смотрит список свойств для расходования  $\blacklightning$  и отмечает, что у зомби есть особое свойство  $\blacklightning$  «Болезнь». Однако зомби не наносит  $\heartsuit$ , и это свойство использовать нельзя. Игрок смотрит список дальше.
3. Следующий подходящий пункт списка — «Урон», а у зомби есть  $\blacklightning$  +2  $\heartsuit$ . Итак, зомби использует первый  $\blacklightning$  на это свойство.
4. Нужно потратить ещё  $\blacklightning$ , и игрок возвращается к началу списка. Теперь зомби наносит урон и сможет использовать  $\blacklightning$  «Болезнь». Герой заболевает.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА МОНСТРОВ

**Теневые драконы:** целью свойства «Огненное дыхание» должно быть максимально возможное количество героев. Путь нельзя отсчитывать через другие фигурки монстров.





# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЕ

Монстры не могут ступать на клетки ландшафта, если это передвижение нанесёт им урон.

## ТЕРМИНЫ ДЛЯ ДВИЖЕНИЯ

На картах активации используется ряд новых терминов, применяемых только для кооперативной игры. Игрокам следует ознакомиться с ними.

**В направлении к.** Когда фигурка передвигается в направлении к цели, она передвигается на клетку цели, если возможно. Иначе фигурка должна завершить движение на ближайшей возможной к цели клетке согласно обычным правилам движения. Фигурка всегда передвигается по маршруту, на который тратится наименьшее число очков движения.

**В направлении от.** Когда фигурка передвигается в направлении от цели, она должна увеличивать число клеток между собой и целью с каждой пройденной клеткой. Если это невозможно, фигурка не передвигается.

**Самый дальний.** Цель, которая находится в наибольшем количестве клеток в направлении от монстра.

**Ближайший.** Цель, которая находится в наименьшем количестве клеток в направлении от монстра.

**Приблизиться.** Когда эффект указывает монстру приблизиться к цели, монстр совершает действие-движение, двигаясь в направлении к указанной цели. Если монстр не передвинется, совершая это действие, — действие не совершается.

**Заметить.** Когда эффект указывает монстру заметить цель, монстр совершает действие-движение, двигаясь в направлении к ближайшей клетке, с которой указанная цель попадёт в его поле зрения. Если цель уже в поле зрения монстра, действие не совершается. Если на поле нет клеток, с которых указанная цель может попасть в поле зрения монстра, выбирается другая цель.

## КРУПНЫЕ МОНСТРЫ

Когда игроки определяют, как будет двигаться крупный монстр, они должны выбрать одну клетку, занятую монстром, и рассчитывать движение от этой клетки, как если бы монстр занимал только её. Когда игроки передвигают монстра в направлении к цели, они должны выбрать ближайшую к цели клетку, занятую монстром. Когда игроки передвигают монстра в направлении от цели, они должны выбрать самую дальнюю от цели клетку, занятую монстром. Передвинув монстра, игроки должны разместить его соответственно как можно ближе или как можно дальше от цели. В остальных случаях крупные монстры следуют обычным правилам для крупных монстров.

## КАК ЗАМЕТИТЬ ЦЕЛЬ



1. Вожак творцов плоти, следуя указаниям карты, должен заметить Синдраэль. Синдраэль уже в его поле зрения, так что действие не совершается.
2. Творец плоти — миньон должен заметить Синдраэль. Он должен передвинуться на две клетки, чтобы Синдраэль попала в его поле зрения. Как только Синдраэль попадает в его поле зрения, творец плоти останавливается.



## КАК ПРИБЛИЗИТЬСЯ К ЦЕЛИ



1. Скорость баргеста-миньона равна 4, и он должен приблизиться к Томблу.
2. Баргесту не хватает двух клеток, но, так как он крупный монстр, он может быть размещён рядом с Томблом.

## СТОЛКНОВЕНИЯ

Столкновения в кооперативной игре отличаются от столкновений базовой игры и не следуют тем же правилам. Столкновение включает в себя участки поля, показанные в соответствующей части руководства по столкновениям, и следует правилам, описанным в руководстве и на соответствующей карте исследования.

Правила столкновения действуют на всё поле, если не указано иначе.

## ОСНОВНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ И ОЧКИ ОПЫТА

Основные столкновения — особые столкновения, наиболее важные для приключения. Они отмечены цифрой на карте исследования и в соответствующей части руководства по столкновениям. Результат одного основного столкновения повлияет на следующее и приведёт вас к последнему основному столкновению — Финалу.

1

## Зал душ

В первых двух основных столкновениях герои получают очки опыта. Когда герой получает очки опыта, он может немедленно потратить их (а также сбережённые ранее) на новые карты класса. Игроки могут приберечь очки опыта на будущее, но потратить их смогут только немедленно после получения новых очков опыта.

## ТЕКУЩЕЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Текущее столкновение — это столкновение, соответствующее активной карте исследования либо карте исследования, которая была активна последней.

## ВХОДЫ И ВЫХОДЫ

Входы и выходы — это определённые клеточки в каждом столкновении. Они обозначены в схеме столкновения в руководстве по столкновениям.

## ПЕРЕКРЫВАЮЩИЕСЯ УЧАСТКИ ПОЛЯ

В некоторых ситуациях игроки не могут подготовить столкновение, так как новый участок поля будет пересекаться с ранее выложенным. В этом случае используйте заглушки — участки поля из двух клеток, присоединяемые с одной стороны.

Если участки поля при подготовке нового столкновения перескаются, используйте заглушки, чтобы создать вместо этого тайный проход. Присоедините одну заглушку к выходу предыдущего столкновения, затем разместите новое столкновение отдельно и присоедините вторую заглушку к его входу. Две заглушки считаются связанными между собой.



ЗАГЛУШКА

Если фигурка находится на одной из связанных между собой заглушек, она может потратить 1 очко движения, чтобы переместиться на другую заглушку, как если бы клеточки были рядом. Если обе клеточки заглушки заняты, поместите фигурку на ближайшую к заглушке свободную клетку.

Через связанные заглушки нельзя атаковать ни монстра, ни героям. Они перекрывают поле зрения.





## ПРИМЕР ПЕРЕКРЫВАЮЩИХСЯ УЧАСТКОВ ПОЛЯ



1. Герои взяли из колоды карту исследования «Зал душ». Однако они не могут разместить это столкновение из-за пересечения со «Смертоносной псарней».



2. Герои помещают заглушку на выход предыдущего столкновения («Сокровищница»).
3. Также они присоединяют заглушку к входу нового столкновения («Зал душ»). Эта заглушка связана с предыдущей.

## СБИТЫЕ С НОГ ГЕРОИ

Каждый раз, когда герой сбит с ног, увеличьте судьбу на 1.

## АКТИВАЦИЯ МОНСТРОВ В ХОД ГЕРОЯ

Некоторые карты исследования активируют группы монстров после подготовки столкновения, хотя это и не фаза Властелина. Для активации монстров в ход героя возьмите карту активации и активируйте только указанные группы, затем сбросьте карту активации. Активация монстров подробно описана на странице 16.

## ПЕРЕХОД К АКТУ II

Когда карта исследования указывает игрокам перейти к Акту II, совершите следующее:

1. Верните колоду покупок Акта I в коробку и поместите колоду покупок Акта II рядом с треком добычи. Беря карты покупок при заполнении трека, используйте колоду Акта II.
2. Замените все карты монстров Акта I на соответствующие карты монстров Акта II. Новые карты относятся и к тем монстрам, которые уже на поле, а не только к новым.

## ПОЯВЛЕНИЕ И РАЗМЕЩЕНИЕ МОНСТРОВ

Если руководство по столкновениям указывает, что должны появиться монстры, игроки помещают монстров на поле в соответствии с количеством игроков. Если героев двое, поместите монстров на клетки, помеченные «2». Если трое, поместите монстров на клетки «2» и «3». Если четверо, поместите монстров на клетки «2», «3», «4».

Если монстры не могут появиться из-за того, что требуемая фигурка уже на поле, удалите эту фигурку с поля, сбросьте с неё все жетоны состояния, полностью восстановите ♥ и поместите её как указано. Если герои удаляют фигурки с поля для появления монстров в столкновении, нельзя брать их из того же столкновения.

Если эффект карты опасности или эффект Властелина указывает поместить новых монстров на поле, а фигурок не хватает, поместите столько фигурок, сколько можете. Если игроки должны поместить монстров на поле, сначала размещайте монстров-вожаков, учитывая пределы группы.

## ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Есть два крайне важных правила, которые нужно учитывать, играя в кооперативную игру.

- Если текст карты входит в противоречие с правилами из этого буклета, приоритет имеет текст карты.
- Если для игрового эффекта есть несколько возможных целей, а выбор цели не ясен, игроки выбирают цель среди возможных.



# РУКОВОДСТВО ПО СТОЛКНОВЕНИЯМ

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



ВХОД



ТВОРЦЫ ПЛОТИ



ВЫХОД



ЗОМБИ



БАРГЕСТЫ



ТЕНЕВЫЕ ДРАКОНЫ

### ЗАСАДА



Спускаясь в подземелье, вы замечаете, как усеивающие пол мёртвые тела начинают шевелиться. Другие чудовища возникают из теней позади вас, рядом с закрывшимся входом. Держитесь!

Каждый герой помещает свою фигурку на клетку с X. Зомби и баргесты появляются, как показано на схеме.



19В

### СОКРОВИЩНИЦА

Комната горит чудесным золотым сиянием. Здесь и богатства забыточных, и забытые ценности бедных.

Возьмите 1 красный, 1 зелёный и 1 синий жетоны задач. Перемешайте их и разместите на указанных клетках поля лицевой стороной вниз, не глядя. Никто не должен знать, где какой жетон.



НЕВЕДОМОЕ  
СОКРОВИЩЕ



8В

### СИЯЮЩИЙ КОРИДОР

Вы замечаете, как впереди что-то блестит. С каждым вашим шагом сияние, кажется, удаляется от вас.

30В



### ЗАЛ ЗАГАДОК

На двери в конце зала изображена длинная загадка. Чья неведомая рука создала эти глубоко высеченные слова?

29В



### КОНЕЦ ТУННЕЛЯ

Зловещий стук раздаётся с другой стороны двери. «Быстрее, быстрее, придите ко мне, о герои, скорей, остановите его сейчас же!» Голоса затихают, а стук прекращается. Одному герою не хватит сил выбить эту крепкую дверь.

28В

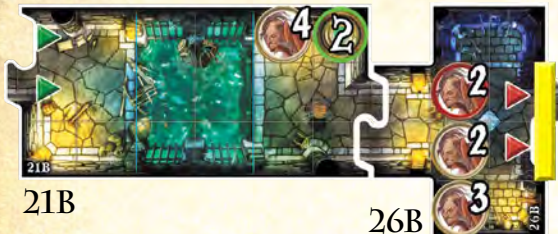




## ДЛИННЫЕ ТУННЕЛИ

С потолка капает вода, а прохладный ветерок разгоняет гнилостный воздух. Разряд энергии пронесётся над головами, чуть не задев вас!

Творцы плоти появляются, как показано на схеме.



## ТУМАННЫЙ КОРИДОР

Зелёная дымка выхрилась из открытой вами двери. Селяне Саммерс-Глейд медленно приближаются, протягивая к вам руки. Вы не сразу понимаете, что все они давно мертвы.

Зомби появляются, как показано на схеме.



## СМЕРТОНОСНАЯ ПСАРНЯ

Тяжело дыша и приглушённо поскуливая, дремлют зловещие баргесты. Запах гниющего мяса доносится из их пастьев. Вы замечаете рычаг в углу, прикрытый мешковиной, и, наклонившись в попытке рассмотреть его получше, поскользываетесь и падаете вперёд, в псарню.

Баргесты появляются, как показано на схеме. Передвиньте исследующего героя на одну клетку в направлении к баргесту-вожаку.



## МУСОРНАЯ КУЧА

Неописуемый смрад царит в этом мрачном подземелье. Ароматы лишь усиливаются волной жара, исходящей из дальнего края зала — там очередные приспешники Гарна преграждают вам путь к закрытой двери. Волшебный ключ, выкованный из драконьей чешуйки, сокрыт где-то в недрах мусорной кучи, но если драконы будут побеждены слишком скоро, ключ канет в небытие вместе с ними.

Выложите на поле жетоны поиска по числу героев. Теневые драконы появляются, как показано на схеме.

\*Если героев трое, появляется только теневой дракон — вожак, как показано на схеме.



## ЗАЛ ДУШ

Слуги могучего дракона стоят на страже у огромного котла. В этом каменном сосуде — невинные души, ещё не подчинившиеся власти дракона. Единственный шанс спасти их — высвободить их в яму. Однако вас заметили. Пока вы собираетесь с духом, нестройный хор душ издаёт леденящие стоны.

Творцы плоти появляются, как показано на схеме. Положите на поле один жетон задачи лицевой стороной вниз, как указано.



КОТЁЛ





## ЛАВОВАЯ ГРОБНИЦА 2

Призраки заманили беззащитного фермера прочь от его семьи и приковали его в этой смертельно опасной гробнице, обрекая на те же страдания, что перенесли сами. Он извивается в путах, подобно мыши под взглядом огромной змеи. Он станет следующим обедом дракона.

Творцы плоти и баргесты появляются, как показано на схеме. Положите на поле один жетон селянина, как указано.



ФЕРМЕР

## ТРОН ПАДШИХ 3

Тарн, огромный дракон, властвующий над этим подземельем, наконец заметил ваш отряд героев. Громогласным рёвом он повелевает призракам встать из-под земли. Излучая злобу и ненависть, бывшие жители Саммерс-Глейд обращают на вас свой безжизненный взгляд. Единственный путь к бегству — заваленный туннель. Вам нужно спешить, но берегитесь ловушек, или вы присоединитесь к сонму призрачных слуг Тарна.

Теневой дракон появляется, как показано на схеме. Это Тарн, он немедленно обездвижен. Баргесты появляются, как показано на схеме. Возьмите 1 зелёный и 1 красный жетоны задач. Перемешайте их и разместите на указанных клетках поля лицевой стороной вниз, не глядя. Никто не должен знать, где какой жетон.

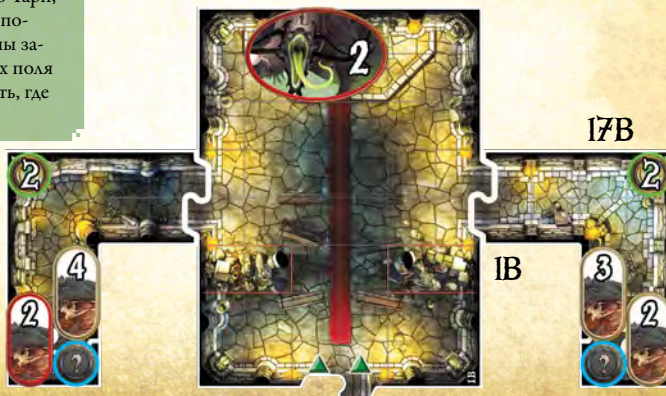


Заваленный туннель



Ловушка

18B



## ЭПИЛОГ

Если вы успешно разрушили завал в туннеле в «Троне падших», прочтите вслух следующий текст:

Последним могучим ударом вы вдребезги разрушаете деревянный завал. Видя, что вы готовы от него ускользнуть, Тарн в ярости вздымается, ударом хвоста обрушивая столпы огромного зала. Камень за камнем падает сверху, и огромный замок оседает вниз. Тарн, казалось, смирился с судьбой, но он не выпустит вас на волю живыми. Спеша по узкому коридору, вы уже видите впереди свет солнца. Смертоносный жар наполняет туннель — сзади приближается поток огня. Вы едва успеваете выбежать наружу, не дав пламени опалить вас. Стены туннеля обрушиваются, и вы слышите далёкие отголоски рёва. Дракон обречён.

Герои победили!

Если жетон рока и жетон судьбы оказываются на одном делении трека Властелина или если все 8 жетонов селян выложены на поле «Трона падших», прочтите вслух следующий текст:

Духи Тарна схватили вас. Ваши движения замедляются, а разум затуманивается. Мир вокруг вас — словно кошмарный сон. Тарн приближается издали. Чудовище ступает аккуратно, его движения спокойны. Вот он уже над вами. Его тёплое дыхание обволакивает вас, странным образом успокаивая. Наклонив голову, Тарн принохивается, решая, присоединить ли вас к своей армии духов или сделать своим следующим обедом. Так или иначе, вы обречены.

Герои проигрывают!



# АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

**Разработка правил кооперативного приключения:**

Джонатан Э. Бове

*Особая благодарность Нейтану И. Хайеку и Джастину Кемптай-нелу за их огромный вклад в процесс разработки.*

**Разработка правил базовой игры:** Адам Эдлер, Кори Коничка и Дэниэл Ловат Кларк

**Продюсер:** Джейсон Уолден

**Редактура и вычитка:** Брендан Вайскоттен

**Графический дизайн:** Крис Бек

**Руководство графическим дизайном:** Брайан Шомбург

**Заглавная иллюстрация:** Йеспер Эйсинг

**Арт-директор:** Эндрю Наваро

**Обеспечение производства:** Эрик Найт

**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка

**Исполнительный продюсер:** Майкл Хёрли

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Игру тестировали:** Брэд Андрес, Джейсон Бэйли, Риган Бэйли, Сэмюэл Бэйли, Марк Белл, Дэйн Белтрэми, Дэвид Бернье, Максим Бернье, Фрэнк Брукс, Пиппин Браун, Кэлэни Крейг, Марсель Квертечка, Джошуа Дэниш, Кристиан Эммингер, Джон Эванс, Герберт Граф, Рассел Холл, Мишель Джуно, Жан-Филипп Леклерк, Лукас Лицзингер, Изабелла Маттаситс, Аарон Майерс, Сара Смит-Роббинс, Питер Шобер, Джон Тэйлон, Ричард Уппел.

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Descent: Journeys in the Dark, Runebound, and Fantasy Flight Supply are TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Осторожно, мелкие детали! Не рекомендуется детям до 3 лет. Срок службы: без ограничения. Компоненты могут отличаться от изображённых.

# РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

## ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Владимир Сергеев

**Редактор:** Валентин Матюша

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховой

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)





# КРАТКАЯ ПАМЯТКА СТРУКТУРА ХОДА

1. Фаза героев
2. Фаза Властелина
  - а) Эффекты Властелина
  - б) Судьба (Если активной карты исследования нет, увеличьте судьбу на 1 и разыграйте одну карту опасности.)
  - в) Активация монстров

## АКТИВАЦИЯ МОНСТРОВ

1. Определите группу монстров
2. Отметьте активные эффекты для группы
3. Выберите монстра
4. Совершите действия
5. Продолжите или завершите активацию

## МОНСТРЫ ТРАТЯТ ⚡

1. Умения героев
2. Дальность
3. Особые свойства
4. Пробой
5. Урон

## РОК И СУДЬБА

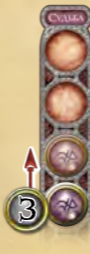
1. Рок  
УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА 1



3. Судьба  
УМЕНЬШАЕТСЯ НА 1



2. Судьба  
УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА 1



4. Судьба  
ОБНОВЛЯЕТСЯ



## СБИТЫЕ С НОГ ГЕРОИ

Каждый раз, когда герой сбит с ног, увеличьте судьбу на 1.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА МОНСТРОВ

**Теневые драконы:** целью свойства «Огненное дыхание» должно быть максимально возможное количество героев. Путь нельзя отсчитывать через другие фигурки монстров.