



ПРАВИЛА ИГРЫ

3.5

СОЗДАТЕЛИ

АВТОР ИГРЫ
Юрай Билич

АРТ-ДИРЕКТОР
Александра Билич

ИЛЛЮСТРАЦИИ
Якуб Базилюк, Карин Богданич, Неле Диль, Себастьян Джакобино, Стефан Койдль,
Макс Костин, Игор Крстич, Марек Мадей, Кристиан Павлин, Дамир Подхрашки

ДИЗАЙН ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ
Black Scrolls Games

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН
Александра Билич

ДИЗАЙН ОРГАНАЙЗЕРА
Мэтт Хили

АВТОРЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА
Юрай Билич, Кёртис Джеймс Коффи, Пол Барретт,
Эндрю Леннон, Дэниэл Монан, Кристиан Павлин

ПРАВИЛА ИГРЫ
Юрай Билич, Дэнни Бартел, Фрэнк Калькано, Ульрих Томас, Изабель Томас

РЕДАКТОРЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА
Эндрю Леннон, Майк Мэлли, София Павлин, Дэвид Дж. Томас

ПРОДВИЖЕНИЕ ИГРЫ
Джейс Форнстром

© 2025. Версия игры 3.5.

machinaarcana.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин
и Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редактор: Александр Ляпустин.
Верстальщики: Рафаэль Пилюян, Михаил Кузнецов.
Дизайнер шрифтов: Рафаэль Пилюян.
Переводчик и корректор: Полина Ли.
Перевод стихотворений: Полина Ли.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

ОБ ИГРЕ

«Machina Arcana. Русское издание» — кооперативная настольная игра в жанре ужасов, оформленная в стилистике стимпанка. От 1 до 4 участников станут **первопроходцами** — группой смельчаков, достаточно умных, чтобы противостоять наступающей тьме, и в то же время безрасудных настолько, чтобы решиться на это противостояние. Они отправятся в рискованную экспедицию — в самое сердце подземного лабиринта, происхождение которого окутано тайной.

Экспедицию поджидают жуткие **чудовища**, вдохновлённые «Мифами Ктулху», — этим безжалостным существам не терпится разорвать всех её участников и всеми силами помешать им достичь цели.

Кровь прольётся на **фрагментах поля**. Из них складывается игровое поле, и по мере исследования оно будет увеличиваться. Первопроходцы найдут здесь множество элементов окружения и ловушек, помогающих или мешающих им в отчаянной борьбе с чудовищами.

Также им пригодятся **предметы** разных типов. Идеи стимпанка отражаются в замысловатых улучшениях и расширениях снаряжения, без которых у первопроходцев в бою нет шансов.

На своём мрачном пути первопроходцы столкнутся с **событиями**, привносящими в игру единокровные или продолжительные эффекты. Чтобы выжить, героям предстоит подстраиваться под них.

Кампания разделена на 3 **сценария**. Каждый сценарий — это история из нескольких **глав**, которые необходимо пройти, чтобы достичь **развязки** — решающей битвы, что определит судьбу героев.

Партия не завершится, если первопроходец погибнет: его игрок начнёт управлять чудовищами, а его новой целью станет уничтожение оставшихся членов экспедиции.

Для этой игры не нужен ведущий, в ней нет разных правил, зависящих от количества участников, а продолжительность и сложность партий можно настраивать.

ОПИСАНИЕ РАУНДА

Партия может длиться неограниченное количество **раундов**, пока игроки не достигнут победы или поражения в сценарии. Каждый раунд разделён на 4 фазы.

1. ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

В любом порядке **каждый первопроходец совершает по одному ходу**, стараясь приблизиться к победе или хотя бы дожить до следующего раунда.

2. ФАЗА ЛОГОВА

Каждый первопроходец рискует вызвать **появление нового чудовища**, а маркер обратного отсчёта времени сдвигается ближе к 0.

3. ФАЗА УЖАСА

В этой фазе игра может запустить одно из **событий ужаса**, что также повышает **опасность**.

4. ФАЗА ЧУДОВИЩ

Чудовища совершают ходы в порядке очереди чудовищ (в том же порядке, в котором они появились на поле).

Подробнее о фазах игры см. в разделе «Процесс игры», с. 11.



ПОБЕДА В СЦЕНАРИИ

Если в сценарии есть развязка, игроки должны выполнить указанное в ней условие победы.

Если в сценарии нет развязки, участники должны двигаться по сюжету, пока не дойдут до последней главы.

Выжившие первопроходцы разделят победу, а погибшие навечно останутся во тьме.

ПОРАЖЕНИЕ В СЦЕНАРИИ

Гибель первопроходца никак нельзя отменить. Если погиб последний первопроходец, сценарий провален.

Если первопроходцы достигли развязки, но условие поражения выполнено раньше условия победы, сценарий также провален.

***Примечание.** Все спорные игровые ситуации первопроходцы разрешают на своё усмотрение.*



СОСТАВ ИГРЫ

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

КАРТЫ



8 КАРТ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ



29 КАРТ ЧУДОВИЩ



32 КАРТЫ
ОБЩИХ СОБЫТИЙ
ПЕРВОПРОХОДЦЕВ



32 КАРТЫ ОБЩИХ
СОБЫТИЙ УЖАСА

ДРУГОЕ



20 БЕЛЫХ ПОДСТАВОК ДЛЯ ФИШЕК
ПЕРВОПРОХОДЦЕВ И ЗАКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ
29 ЧЁРНЫХ ПОДСТАВОК ДЛЯ ФИШЕК
ЧУДОВИЩ

ПРАВИЛА ИГРЫ
РУКОВОДСТВО ИГРОКА
4 ПАМЯТКИ ИГРОКОВ
240 ПРОТЕКТОРОВ ДЛЯ КАРТ ПРЕДМЕТОВ
МЕШОЧЕК ДЛЯ КУБИКОВ

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ



51 КАРТА ОРУЖИЯ



40 КАРТ ОДЕЖДЫ



35 КАРТ АРТЕФАКТОВ



30 КАРТ
ОДНОРАЗОВЫХ ПРЕДМЕТОВ

ПЛАНШЕТЫ



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



ПЛАНШЕТ ГЛАВЫ



10 ДВУСТОРОННИХ ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ

КУБИКИ



3 КУБИКА СИЛЬНОЙ
АТАКИ



3 КУБИКА СЛАБОЙ
АТАКИ



КУБИК ПОДЗАРЯДКИ



КУБИК СУДЬБЫ



4 КУБИКА-СЧЁТЧИКА
ЗАЩИТЫ



4 КУБИКА-СЧЁТЧИКА
ВОЛИ

ФИШКИ, ЖЕТОНЫ И МАРКЕРЫ



8 ФИШЕК ПЕРВОПРОХОДЦЕВ



29 ФИШЕК ЧУДОВИЩ



12 МАРКЕРОВ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ
(ПО 3 МАРКЕРА ДЛЯ КАЖДОГО
ПЕРВОПРОХОДЦА)



4 МАРКЕРА УЖАСА



34 ЖЕТОНА
РАНЕНИЙ/ПРОДВИЖЕНИЯ



4 ДЕРЕВЯННЫХ
МАРКЕРА
ВООДУШЕВЛЕНИЯ



4 ДЕРЕВЯННЫХ
МАРКЕРА ЗДОРОВЬЯ



4 ДЕРЕВЯННЫХ
МАРКЕРА
ВЫНОСЛИВОСТИ



56 ЖЕТОНОВ
УНИЧТОЖЕНИЯ/СВЕТА



10 ЖЕТОНОВ
УНИЧТОЖЕННЫХ
ДВЕРЕЙ



12 ФИШЕК
ЗАКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ



2 ЖЕТОНА
ВХОДА/ВЫХОДА



ДЕРЕВЯННЫЙ МАРКЕР
УРОВНЯ ЧУДОВИЩ



3 ДЕРЕВЯННЫХ МАРКЕРА:
ОПАСНОСТИ, ЗНАЧЕНИЯ ЛОГОВА,
ЗНАЧЕНИЯ УЖАСА

СЦЕНАРИЙ I («УЖАС ВО ЛЬДАХ»)

12 карт глав
11 карт событий первопроходцев
11 карт событий ужаса
Фрагмент поля для развязки



СЦЕНАРИЙ II («СТОЛП ОТЧАЯНИЯ»)

10 карт глав
6 карт событий первопроходцев
6 карт событий ужаса
Фрагмент поля для развязки



СЦЕНАРИЙ III («ЗВЕРЬ»)

13 карт глав
11 карт событий первопроходцев
11 карт событий ужаса
Фрагмент поля для развязки



ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

КАРТА ПЕРВОПРОХОДЦА



1. Имя первопроходца и его класс.
2. Способности (см. «Способности», с. 23).
3. Характеристики (см. «Характеристики», с. 12).
4. Символ сценария (только в дополнениях).

КАРТА ЧУДОВИЩА



1. Уровень чудовища и его имя.
2. Способности (см. «Способности», с. 23).
3. Художественный текст.
4. Характеристики (см. «Характеристики», с. 12).
5. Символ сценария (только в дополнениях).

КАРТА ПРЕДМЕТА



1. Уровень предмета и его название.
2. Способности первопроходца, экипированного этим предметом (см. «Способности», с. 23).
3. Тип предмета (см. «Типы предметов», с. 19). Есть 4 типа предметов — они разделены на 4 коды:
 - ♦ Оружие.
 - ♦ Одежда.
 - ♦ Артефакты.
 - ♦ Одноразовые предметы.
4. Символ улучшения.
5. Символ расширения.
6. Символы характеристик (увеличивают характеристики при экипировке).
7. Символ сценария (только в дополнениях).

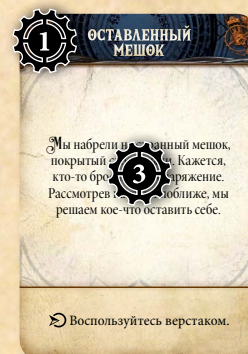
КАРТА ГЛАВЫ



1. Номер и название главы.
2. Символ сценария.
3. Вступление к главе.
4. Значение логова (может отсутствовать).
5. Значение ужаса (может отсутствовать).
6. Способности первопроходцев в этой главе.

КАРТА СОБЫТИЯ

СОБЫТИЕ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ



СОБЫТИЕ УЖАСА



1. Название события.
2. Символ сценария (отсутствует на картах общих событий).
3. Художественное описание события.
4. Способности и/или эффекты.

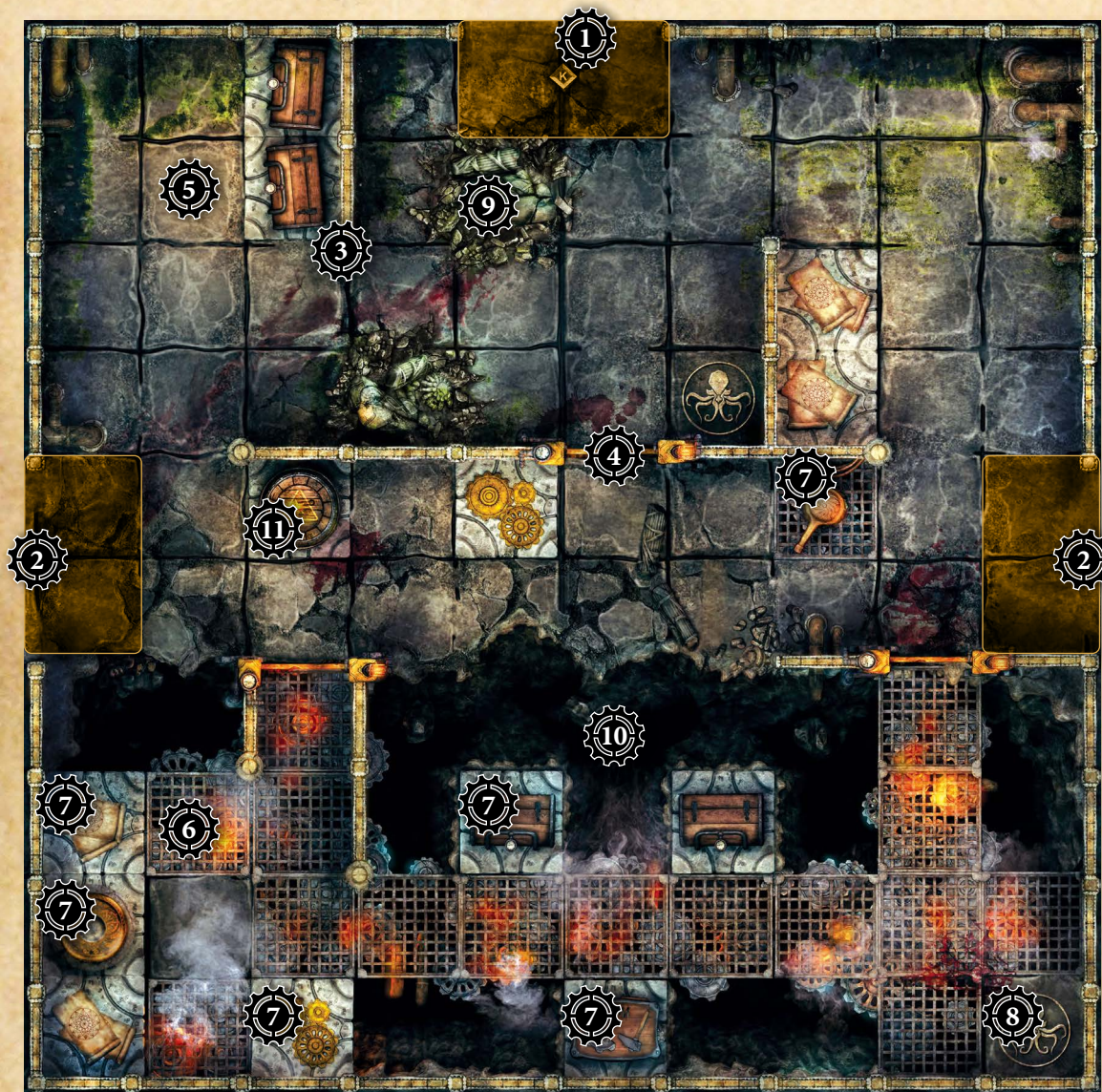
ПЛАНШЕТ ИГРОКА



1. Ячейка для карты первопроходца.
2. Символ маркеров первопроходца.
3. Шкала воодушевления.
4. Шкала здоровья.
5. Шкала выносливости.

ФРАГМЕНТ ПОЛЯ

1. Клетки с границами фрагмента (с символом присоединения).
2. Клетки с границами фрагмента.
3. Стена.
4. Открытая дверь.
5. Проходимая клетка.
6. Клетка-ловушка.
7. Клетка действия.
8. Клетка логова.
9. Завал.
10. Пропась.
11. Взрывоопасная бочка.



ПЛАНШЕТ ГЛАВЫ



1. Верхняя ячейка для карты с иллюстрацией к текущей главе (см. «Выберите сценарий», с. 10).
2. Нижняя ячейка для карты текущей главы (см. «Выберите сценарий», с. 10).
3. Шкала логова (см. «Фаза логова», с. 11).
4. Шкала ужаса (см. «Фаза ужаса», с. 11).
5. Шкала опасности (см. «Увеличьте опасность», с. 11).
6. Последнее деление шкалы опасности — со стрелкой «вверх» (см. «Увеличьте опасность», с. 11).
7. Шкала уровня чудовищ (см. «Увеличьте опасность», с. 11).

1

2

1 2 4

6 СЛУСК В ТУННЬ

Тора, одинокий грозный исполин, тихо написала погребальную песню. Просторно утонули залы утесов и в свои развалки потонули в бескрайнем море. Спустился комариный туман.

Свернулся с напарниками в лабиринте, мы определили, куда идти. Путь пролегал огромным проемом в стене — спускался туда и куча! Прочувствовав опасность, мы ушли в туннель. Прочувствовав опасность, мы ушли в туннель. Прочувствовав опасность, мы ушли в туннель.

2

Переместитесь на 0—3 клетки.

Перейдите к следующей главе.



3

5

4 ПРИЛИВ СИЛ

Восстановите 1 здоровье. Восстановите 6 выносливости.

6 МАГИЧЕСКАЯ АТАКА

Магическая атака 2

9

10

ЛУННАЯ ТВАРЬ

Атака 2

Притяните цель на 2 клетки. Когда это чудовище по соседству от стены: оно бесстрашно. Чужий свет не способствовал испугу ужасов.

12

КОШЕЕ ЗЕРКАЛО

Когда вы атакуете О, уклоняющийся использует ваши когти и защиту. Когда вы уклоняетесь: для уклонения вы используете волю и защиту атакующего.

13



14

15

ХЭНК ХОРДЕН — БОЕЦ

Атака 1

Урон максимальная выносливость уменьшена на 1

28

29

17

18

2 ПРОБИВАЮЩИЙ РЕВОЛЬВЕР

Атака 1

После того, как вы атаковали любым оружием с расширением: у уклоняющегося защита и воля уменьшены на 2

ПРОБИВНОЙ ПРИЦЕЛ

Это оружие позволяет выбирать цель через препятствия.

3 ТЕЛЕПОРТАТОР

Перенесите цель на любую клетку логва.

Магическая атака 1

1 СЖИМАТЕЛЬ РАСТОЯНИЯ

Перенеситесь на 0—1 клетку.

4 ЭРЭНАКИДКА

Вы можете перемещаться через препятствия.

19

1 РОТОПОД

Отдайте 1 предмет любому первопроходцу, этот первопроходец может отдать 1 предмет вам.

Уберите любой жетон уничтоженной двери.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

СХЕМА РАСПОЛОЖЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ:

1. ПЛАНШЕТ ГЛАВЫ.
2. КАРТЫ ГЛАВ.
3. КОЛОДА СОБЫТИЙ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ.
4. ТЕКУЩЕЕ СОБЫТИЕ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ (НАВЕРХУ СТОПКИ СБРОСА).
5. КОЛОДА СОБЫТИЙ УЖАСА.
6. ТЕКУЩЕЕ СОБЫТИЕ УЖАСА (НАВЕРХУ СТОПКИ СБРОСА).
7. МАРКЕРЫ УЖАСА.
8. ФИШКИ ЧУДОВИЩ (НА ЧЁРНЫХ ПОДСТАВКАХ).
9. КАРТЫ УНИЧТОЖЕННЫХ ЧУДОВИЩ (СБРОС).
10. КОЛОДА ЧУДОВИЩ.
11. ЖЕТОНЫ РАНЕНИЙ/ПРОДВИЖЕНИЯ.
12. СБРОШЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ.
13. КОЛОДЫ ПРЕДМЕТОВ.
14. ПЛАНШЕТ ИГРОКА.
15. КАРТА ПЕРВОПРОХОДЦА.
16. МАРКЕРЫ ПЕРВОПРОХОДЦА.
17. ПРЕДМЕТЫ В ИНВЕНТАРЕ ПЕРВОПРОХОДЦА.
18. МАРКЕРЫ ХАРАКТЕРИСТИК.
19. ПРЕДМЕТЫ, КОТОРЫМИ ЭКИПИРОВАЛСЯ ПЕРВОПРОХОДЕЦ.
20. ОЧЕРЁДНОСТЬ ЧУДОВИЩ.
21. ФРАГМЕНТ ПОЛЯ.
22. ЖЕТОН ВХОДА.
23. ФИШКА ПЕРВОПРОХОДЦА (НА БЕЛОЙ ПОДСТАВКЕ).
24. КУБИКИ.
25. ЖЕТОНЫ УНИЧТОЖЕНИЯ/СВЕТА.
26. ФИШКИ ЗАКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ (НА БЕЛЫХ ПОДСТАВКАХ).
27. ЖЕТОНЫ УНИЧТОЖЕННЫХ ДВЕРЕЙ.
28. КУБИК-СЧЁТЧИК, ОТМЕЧАЮЩИЙ ТЕКУЩЕЕ ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ (необязательно).
29. КУБИК-СЧЁТЧИК, ОТМЕЧАЮЩИЙ ТЕКУЩЕЕ ЗНАЧЕНИЕ ВОЛИ (необязательно).

ВАРИАНТ ИГРЫ: КОРОТКАЯ ПАРТИЯ

Рекомендуем провести короткую партию в сценарий I, если вы играете впервые или пробуете разные стратегии.

БЫСТРАЯ ИГРА (МЕНЬШЕ 2 ЧАСОВ)

Сыграйте сценарий I, но пропустите главы 2 и 7. Сценарий успешно пройден, если в развязке выполнено условие победы.

ОЧЕНЬ БЫСТРАЯ ИГРА (МЕНЬШЕ 1 ЧАСА)

Сыграйте сценарий I, но только главы 1, 2 и 4. Сценарий успешно пройден, если последний выживший первопроходец покинул игровое поле в главе 4.

ВАРИАНТ ИГРЫ: УПРОЩЁННАЯ ПАРТИЯ

ЛЁГКАЯ ИГРА

В обычной игре грань с 0 на кубике судьбы считается результатом «10». Чтобы снизить уровень сложности, считайте эту грань «0».

ОЧЕНЬ ЛЁГКАЯ ИГРА

Чтобы значительно снизить уровень сложности, никогда не уменьшайте значения логова и ужаса в соответствующих фазах.

ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ

- ♦ Поместите на стол планшет главы.
- ♦ Выберите один из сценариев. Отложите карты развязки выбранного сценария (стороной с символом сценария вверх), если есть (см. «Перейдите к развязке», с. 21).
- ♦ Соберите карты глав выбранного сценария стороной с текстом вверх в порядке возрастания номеров (наверху глава 1), затем сверху положите карту с названием этого сценария.
- ♦ Поместите получившуюся стопку в нижнюю ячейку планшета главы.
- ♦ Поместите маркер опасности на начальное (крайнее левое) деление соответствующей шкалы на планшете главы.

- ♦ Поместите маркер уровня чудовищ на деление «1» соответствующей шкалы на планшете главы.
- ♦ Перемешайте общую колоду событий первопроходцев и возьмите с верха столько карт, сколько особых карт этого типа используется в выбранном сценарии. Например, для сценария I («Ужас во льдах») возьмите 11 случайных карт и отложите их, а оставшиеся общие карты этого типа уберите в коробку.
- ♦ Перемешайте вместе отложенные карты и особые карты событий выбранного сценария. Поместите колоду рядом с планшетом главы.
- ♦ Повторите те же действия с общей колодой событий ужаса.
- ♦ Добавьте карты предметов, чудовищ и первопроходцев с символом выбранного сценария в соответствующие общие колоды (только при игре с дополнениями).

ВЫБЕРИТЕ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

Каждый игрок проходит следующие этапы:

- ♦ Выберите первопроходца и возьмите соответствующие карту и фишку, а также любой планшет игрока.
- ♦ Поместите маркер воодушевления на деление «0» соответствующей шкалы своего планшета, а маркерами здоровья и выносливости отметьте максимальные значения этих характеристик, как указано на карте вашего первопроходца (см. «Характеристики», с. 12).
- ♦ Возьмите 3 маркера первопроходца с таким же символом, как на вашем планшете игрока. Поместите их в верхнюю часть своего планшета (см. «Использование маркеров первопроходцев», с. 26).

ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ПРЕДМЕТОВ

- ♦ Возьмите все карты предметов **1-го уровня** и разделите их на 4 колоды по типам: оружие (☞), одежда (♠), артефакты (♦) и одноразовые предметы (✱). Перемешайте каждую колоду по отдельности.
- ♦ Отложите карты предметов 2-го и 3-го уровней — вы будете замешивать их в соответствующие колоды по указанию карт глав.

Сбрасывая любые предметы, всегда кладите их в одну стопку, независимо от типа.

См. схему расположения компонентов на с. 8—9.

ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ЧУДОВИЩ

- ♦ Возьмите все карты чудовищ **1-го уровня**, перемешайте их и сформируйте колоду.
- ♦ Отложите карты чудовищ 2, 3 и 4-го уровней — вы будете замешивать их в колоду чудовищ при повышении уровня чудовищ.

ПОДГОТОВЬТЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ

- ♦ Если в сценарии предусмотрен фрагмент поля для развязки, отложите этот фрагмент (см. «Перейдите к развязке», с. 21).
- ♦ Возьмите все не относящиеся к сценариям фрагменты поля (они двусторонние) и переверните случайные из них на другую сторону. Перемешайте все фрагменты и отложите — это стопка фрагментов поля.
- ♦ Возьмите **нижний** в стопке фрагмент поля и поместите в центр стола — это начальный фрагмент поля.

НАЧНИТЕ ГЛАВУ 1

- ♦ «Перелистните» карту главы с названием сценария в верхнюю ячейку планшета главы так, чтобы раскрыть главу 1 и иллюстрацию к ней.
- ♦ Поместите маркер значения логова и маркер значения ужаса на соответствующие шкалы планшета главы — на начальные деления, указанные на карте главы 1.
- ♦ Переместите маркер значения логова на 1 деление вниз за каждого первопроходца, кроме первого (но не опускайте ниже 3).
- ♦ Прочтите вступление к главе 1 и следуйте указаниям. На карте главы 1 вы всегда получаете указание поместить жетон входа (и фишки первопроходцев) на начальный фрагмент поля (см. «Поместите жетон входа», с. 21).



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия состоит из нескольких раундов. Каждый раунд делится на 4 фазы:



1. ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

В начале этой фазы каждый игрок возвращает на свой планшет все свои маркеры первопроходца и устанавливает маркер выносливости на максимальное значение, указанное на карте его первопроходца.

В каждом раунде игроки могут менять порядок ходов своих первопроходцев. Вы можете договариваться, какой порядок ходов принесёт вам наибольшую пользу в текущем положении. Первопроходец должен завершить свой ход, прежде чем передать право хода следующему первопроходцу.

В свой ход вы **действующий первопроходец** и можете совершать следующие действия:

- ♦ Взаимодействовать с фрагментами поля (см. «Фрагмент поля», с. 16—18).
- ♦ Использовать инвентарь (см. с. 20).
- ♦ Обменяться с соседним первопроходцем (см. с. 20).
- ♦ Использовать активные способности со следующих карт:
 - Карта вашего первопроходца.
 - Ваши карты личных событий (см. «Личное событие», с. 22).
 - Ваши одноразовые предметы.
 - Предметы, которыми экипировался ваш первопроходец (см. «Эффекты, связанные с предметами», с. 19).
 - Карта текущего события первопроходцев (см. «События первопроходцев», с. 22).
 - Карта текущей главы (см. «Эффекты, связанные с главами», с. 21).

Чтобы совершить действие, обычно требуется потратить выносливость. В свой ход совершайте действия, пока у вас не закончится выносливость, или же объявите пас (поместите маркер выносливости на «0», отмечая, что ваш ход окончен).

2. ФАЗА ЛОГОВА

Начало фазы логова. Если текущее значение логова равно 1, пройдите следующие этапы:

- ♦ **Увеличьте опасность** (см. справа) столько раз, чему равен начальный уровень ужаса текущей главы.
- ♦ Если эта глава не закрытая, **перейдите к следующей главе** (см. с. 21). Если **закрытая** (см. с. 21), установите начальное значение логова.
- ♦ Уменьшите текущее значение логова на 1 за каждого первопроходца, кроме первого (но не опускайте ниже 3). Например, если при игре вчетвером значение логова — 7, уменьшите значение на 3 — до 4.

Броски на появление чудовищ. Каждый первопроходец на поле бросает кубик судьбы, если на его фрагменте есть хотя бы 1 незапечатанная клетка логова. Порядок бросков определяют игроки. **Примечание.** У кубика судьбы 10 граней. Грань с 0 считается результатом «10».

Если результат броска **равен** текущему значению логова или **больше** него, пройдите следующие этапы:

- ♦ Если на фрагменте поля с вашим первопроходцем уже есть 4 чудовища или более (предел логова), **увеличьте опасность** на 1 (см. справа) и пропустите этап ниже.
- ♦ Из-за вашего первопроходца на его фрагменте поля **появляется чудовище**. Разыграйте эффект «Появляется чудовище» (см. справа).

Конец фазы логова. Уменьшите текущее значение логова на 1 (переместите маркер вниз на 1 деление).

Если значение логова не указано на карте главы, пропускайте фазу логова.

3. ФАЗА УЖАСА

В начале этой фазы верните все маркеры ужаса с карт в игре и положите рядом с колодой событий ужаса (см. «Использование маркеров ужаса», с. 27). Один любой первопроходец бросает кубик судьбы один раз.

Если результат броска **равен** текущему значению ужаса или **больше** него, пройдите следующие этапы:

- ♦ Установите начальное значение ужаса: поместите маркер значения ужаса на деление, указанное на карте текущей главы.
- ♦ Разыграйте эффект «Запустите событие ужаса» (см. с. 22).

Если результат броска **меньше** текущего значения ужаса, уменьшите это значение на 1 (сместите маркер вниз на 1 деление).



4. ФАЗА ЧУДОВИЩ

ОЧЕРЕДНОСТЬ ЧУДОВИЩ

Чудовища совершают ходы в порядке, обусловленном **очередностью чудовищ**. Когда чудовище появляется в игре, добавьте его карту в конец очередности чудовищ. Если в очередности нет карт, пропустите эту фазу.

Сначала ход совершает чудовище, которое раньше появилось на поле (крайняя левая карта в очередности), затем следующее чудовище и т. д., пока все чудовища в очередности не совершат по одному ходу (см. «Поведение чудовищ», с. 28). Чудовище, совершающее ход, — **действующее чудовище**.

ЭФФЕКТ

«ПОЯВЛЯЕТСЯ ЧУДОВИЩЕ»

- ♦ Если на фрагменте поля с первопроходцем, из-за которого должно появиться чудовище, нет клеток логова, пропустите этапы ниже.
- ♦ Откройте карту из колоды чудовищ. Если колода закончилась, сначала перемешайте карты уничтоженных чудовищ и сформируйте новую колоду. Если карт нет ни в колоде, ни в стопке уничтоженных чудовищ, увеличьте опасность на 1 и пропустите этапы ниже.
- ♦ Поместите открытую карту лицевой стороной вверх в конец очередности чудовищ (правее других карт).
- ♦ Поместите фишку этого чудовища на клетку логова, ближайшую к первопроходцу, из-за которого оно появилось (обязательно на том же фрагменте поля) (см. «Ближайший», с. 24).

ЭФФЕКТ

«УВЕЛИЧЬТЕ ОПАСНОСТЬ»

Переместите маркер опасности на 1 деление вправо по шкале опасности.

Если маркер опасности достиг последнего деления (со стрелкой), переместите этот маркер на начальное деление и **повысьте уровень чудовищ на 1** (переместите маркер уровня чудовищ на 1 деление вправо). Теперь перемешайте колоду чудовищ и её сброс (открытые карты чудовищ остаются на месте). Уберите в коробку **половину** карт из этой колоды (с округлением вверх) и замешайте в неё карты чудовищ нового уровня. Если уровень чудовищ уже равен 5 (///), то вместо увеличения опасности каждый первопроходец сбрасывает 1 предмет, которым экипирован, либо погибает (см. «Первопроходец уничтожен», с. 13).

СУЩЕСТВА

В игре встречается два типа существ: **первопроходцы** и **чудовища**. У каждого существа есть карта с описанием его способностей и фишка, обозначающая его местоположение на поле. В ходе партии существа будут перемещаться по фрагментам поля, взаимодействовать с клетками и друг с другом.

Первопроходцы и чудовища перемещаются, атакуют и используют способности по одним и тем же правилам (см. «Способности», с. 23).

Любые способности, позволяющие атаковать существ, можно также использовать и на взрывоопасные бочки, чтобы заставить их взорваться (см. «Взрывоопасная бочка», с. 17).

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждое существо обладает набором характеристик, определяющих, насколько хорошо оно уклоняется от атак (защита и воля), сколько урона способно перенести (здоровье) и как много и каких действий может совершить (выносливость и воодушевление).

Планшеты игроков помогают отслеживать текущие значения воодушевления, здоровья и выносливости. Кубики-счётчики можно выставлять нужной гранью вверх, чтобы отслеживать текущие значения защиты и воли.

В ходе партии существа будут терять и тратить очки характеристик. Например, для перемещения им необходимо потратить выносливость, а при получении урона (см. «Атака»/«Атакуйте», с. 14) потерять здоровье. Выносливость восстанавливается каждый раунд, а вот восстановить здоровье и получить воодушевление непросто.

Чаще всего вы будете тратить очки характеристик, чтобы совершать действия.



ЗАЩИТА

Защита позволяет избежать урона от **обычных атак** (см. «Атака»/«Атакуйте», с. 14). Чем больше значение защиты, тем выше шанс уклониться от обычной атаки. Защиту можно увеличить, экипировавшись некоторыми предметами (см. «Предметы», с. 19) и/или став целью определённых эффектов.



ВОЛЯ

Воля позволяет избежать урона от **магических атак** (см. «Атака»/«Атакуйте», с. 14). Чем больше значение воли, тем выше шанс уклониться от магической атаки. Волю можно увеличить, экипировавшись некоторыми

предметами (см. «Предметы», с. 19) и/или став целью определённых эффектов.



ВООДУШЕВЛЕНИЕ

Воодушевление — это общее название внутренней силы первопроходцев. Отмечайте текущее значение воодушевления на соответствующей шкале своего планшета. В начале партии у всех первопроходцев 0 воодушевления.

Вы получаете воодушевление в следующих случаях:

- ♦ Вы задействовали клетку события (см. «Клетка события», с. 18).
- ♦ Вы задействовали сундук (см. «Сундук», с. 18).
- ♦ В ваш ход уничтожено чудовище (см. «Чудовище уничтожено», с. 13).
- ♦ Вы стали целью эффекта, позволяющего получить воодушевление.

Вы можете тратить воодушевление в следующих случаях:

- ♦ Вы можете потерять 1 воодушевление вместо 1 здоровья (сколько угодно раз).
- ♦ После вашего броска на атаку (см. «Атака»/«Атакуйте», с. 14) или любого другого броска на атаку в ваш ход вы можете увеличить результат на 1 за каждое потраченное воодушевление (сколько угодно раз).
- ♦ Когда вы используете способности, требующие потратить воодушевление (см. «Активные способности», с. 23).
- ♦ Когда вы запечатываете клетку логова (см. «Запечатайте клетку логова», с. 17).
- ♦ Когда вы задействуете неосвещённую клетку главы (см. «Клетка главы», с. 18).
- ♦ Когда вы **поддерживающий первопроходец**.

Всякий раз, когда первопроходец теряет или тратит воодушевление, другие первопроходцы могут поддержать его, поделившись своим воодушевлением (см. «Поддерживающие первопроходцы» справа).



ЗДОРОВЬЕ

Здоровье — это количество урона, которое существо способно перенести, прежде чем погибнет (см. «Первопроходец уничтожен» и «Чудовище уничтожено», с. 13). Отмечайте **урон**, полученный вашим первопроходцем, сдвигая вниз маркер здоровья на соответствующей шкале своего планшета. Когда урон получает чудовище, положите на его карту жетон ранения.

Если существо получает урон, оно теряет 1 здоровье. Существо, потерявшее хотя бы 1 здоровье, считается **раненым**.

Если существо потеряло последнее здоровье, оно **уничтожено**.

Здоровье можно восстановить, только став целью определённых эффектов.



ВЫНОСЛИВОСТЬ

Выносливость необходима, чтобы перемещаться и использовать способности (см. «Способности», с. 23). Отмечайте текущее значение выносливости на соответствующей шкале своего планшета. Чудовища также используют выносливость, но они не отмечают её значение (см. «Поведение чудовищ», с. 28).

ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Значения характеристик не могут стать меньше 0 и больше 9 (максимально возможное значение, даже если действуют эффекты).

ПОНЯТИЕ

«ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ ПЕРВОПРОХОДЦЫ»

Первопроходец, который теряет или тратит воодушевление, считается **действующим** (даже если сейчас не его ход и не фаза первопроходцев).

Когда действующий первопроходец взаимодействует с клеткой поля (например, задействует клетку главы или запечатывает клетку логова), эта клетка считается целью-клеткой. В остальных случаях целью-клеткой считается клетка с действующим первопроходцем.

Поддерживающие первопроходцы, согласившись поделиться воодушевлением, должны быть по соседству (см. «Соседний», с. 24) от цели-клетки, действующего первопроходца и/или другого поддерживающего первопроходца.

Действующий первопроходец может не тратить своё воодушевление, когда его поддерживают.



Воодушевление, здоровье и выносливость любого существа не могут превысить максимальные значения, указанные на его карте, если только какой-либо эффект не изменил это значение.

ПЕРВОПРОХОДЦЫ

Игроки становятся первопроходцами и управляют решениями и действиями своих персонажей на протяжении всей партии.

У каждого первопроходца могут быть предметы: они либо находятся в инвентаре (лежат вертикально), либо первопроходец ими экипировался (лежат горизонтально). Экипировавшись предметом, первопроходец получает доступ к его способностям (см. «Эффекты, связанные с предметами», с. 19).

Кроме того, каждому первопроходцу доступны способности с его карт личных событий (см. «Личное событие», с. 22).

В свой ход вы можете совершать следующие действия за своего первопроходца:

- ♦ Взаимодействовать с фрагментами поля:
 - Переместиться.
 - Открыть или закрыть дверь.
 - Уничтожить закрытую дверь.
 - Задействовать соседнюю клетку действия или клетку главы.
 - Запечатать клетку логова.
 - Исследовать новый фрагмент поля.
 - Покинуть игровое поле.
- ♦ Использовать инвентарь.
- ♦ Обменяться с соседним первопроходцем.
- ♦ Использовать активные способности со следующих карт:
 - Карта вашего первопроходца.
 - Ваши карты личных событий.
 - Ваши одноразовые предметы.
 - Предметы, которыми экипирован ваш первопроходец.
 - Карта текущего события первопроходцев.
 - Карта текущей главы.

Всякий раз, когда вы помещаете фишку первопроходца на игровое поле (в начале какой-либо главы), сначала разыграйте все эффекты карты главы и только затем эффекты «Когда вступает в игру» (D) всех карт первопроходца, если есть

(см. «Способности с эффектом „Когда вступает в игру“», с. 23).

МАРКЕРЫ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ



При подготовке к партии, выбрав первопроходца, обратите внимание на уникальный символ маркера на вашем планшете игрока. Возьмите 3 маркера первопроходца с таким же символом и поместите их в верхнюю часть своего планшета. С их помощью вы будете отмечать **продолжительные эффекты** (см. с. 26).

В начале фазы первопроходцев верните все свои маркеры первопроходца в верхнюю часть своего планшета.

ПЕРВОПРОХОДЕЦ УНИЧТОЖЕН

Если здоровье первопроходца снизилось до 0 или первопроходец оказался на клетке пропасти, он уничтожен. В таком случае пройдите следующие этапы:

- ♦ Уберите в коробку его фишку, карту, маркеры и планшет.
- ♦ Перемешайте все его карты предметов и положите на верх стопки сброшенных предметов.
- ♦ Уберите в коробку его личные события.

Игрок, чей первопроходец погиб, начинает управлять чудовищами (см. «Непредсказуемые чудовища», с. 28). Если погибает последний первопроходец, сценарий провален.



ЧУДОВИЩА

Чудовища — опасные твари, цель которых — уничтожить первопроходцев.

Чудовища не используют предметы. Они совершают действия по простому алгоритму, пока все первопроходцы живы. Когда какой-либо первопроходец погибает, его игрок начинает управлять чудовищами — так чудовища становятся умнее, а игра — сложнее (см. «Непредсказуемые чудовища», с. 28).

Чудовища могут совершать следующие действия:

- ♦ Использовать активные способности со своей карты чудовища.
- ♦ Использовать активные способности с карты текущего события ужаса.
- ♦ Взаимодействовать с фрагментами поля (см. «Элементы на фрагментах поля», с. 17).

Всякий раз, когда появляется новое чудовище, немедленно разыграйте его эффекты «Когда вступает в игру», если есть (см. с. 23).

ЧУДОВИЩЕ УНИЧТОЖЕНО

Если здоровье чудовища снизилось до 0 или чудовище оказалось на клетке пропасти, оно уничтожено. Разыграйте его эффекты «Когда это чудовище уничтожено» (если есть).

Проверьте уровень уничтоженного чудовища. Если он не равен 4 и ниже текущего уровня чудовищ (отмечено маркером на планшете главы), уберите в коробку фишку и карту этого чудовища. Иначе поместите его карту на верх стопки уничтоженных чудовищ, а фишку отложите.

Первопроходец, в чей ход уничтожено чудовище, получает 1 воодушевление.

ИЗГНАНИЕ ЧУДОВИЩА

Первопроходцы не получают воодушевление, если чудовище изгнано, а не уничтожено (см. «Сброс фрагмента поля», с. 16, и «Поместите жетон выхода», с. 21).

Проверьте уровень изгнанного чудовища. Если он не равен 4 и ниже текущего уровня чудовищ (отмечено маркером на планшете главы), уберите в коробку фишку и карту этого чудовища. В противном случае поместите его карту на верх стопки уничтоженных чудовищ, а фишку отложите.

Изгнанное чудовище не считается уничтоженным для эффектов карт, поэтому при его изгнании не разыгрывайте эффект «Когда это чудовище уничтожено».



ЭФФЕКТЫ, СВЯЗАННЫЕ С СУЩЕСТВАМИ

«АТАКА»/«АТАКУЙТЕ»

Чтобы совершить атаку, у **атакующего** должна быть активная способность с эффектом «Атака» (иногда «Атакуйте»). Разыгрывая такой эффект, атакующий бросает кубики атаки и может **нанести урон**. За чудовищ кубики бросает любой игрок.

Всякий раз, **получая урон**, существо теряет 1 здоровье. Если в результате атаки здоровье существа снизилось до 0, оно уничтожено (см. с. 13). Считается, что его убил атакующий.

Существо, которое становится целью атаки или попадает под **опосредованную атаку** (атаку без определённой цели), считается **уклоняющимся** (см. «Выбор цели», с. 24).

В описании каждой атаки указано, сколько нужно взять кубиков сильной и/или слабой атаки, чтобы совершить **бросок на атаку**.



Значения **кубиков слабой атаки** (□):
0 • 1 • 1 • 1 • 2 • 2



Значения **кубиков сильной атаки** (■):
0 • 1 • 1 • 2 • 2 • 3

Когда атакующий совершает атаку, пройдите следующие этапы:

- Атакующий бросает указанные кубики атаки и складывает выпавшие значения.
- Атакующий учитывает сначала все эффекты пассивных способностей, увеличивающие результат броска на атаку, а затем эффекты, уменьшающие этот результат.
- Атакующий может потратить воодушевление, чтобы увеличить результат броска на атаку (см. «Воодушевление», с. 12).
- Если результат броска на атаку **меньше** соответствующей характеристики уклоняющегося, то ничего не происходит (пропустите этапы ниже).
- Если результат броска на атаку **больше** соответствующей характеристики уклоняющегося или **равен** ей, атакующий наносит урон (существу или бочке).
- Уклоняющийся получает урон.
- Уклоняющийся теряет 1 здоровье (если это бочка, она взрывается).

В игре есть два типа атаки: **обычная** (на картах указана как просто «Атака») и **магическая**.

- Защита — характеристика для уклонения от обычной атаки.
- Воля — характеристика для уклонения от магической атаки.

Если предмет увеличивает результат броска на магическую атаку, а первопроходец, используя такой предмет, совершает обычную атаку, то его атака становится магической (это не работает в обратную сторону). Если бочка взрывается из-за магической атаки, атака от взрыва этой бочки также считается магической (см. «Взрывоопасная бочка», с. 17).



Этот предмет-расширение, присоединённый к оружию, меняет его атаку на магическую.

ПРИМЕР АТАКИ

Первопроходец должен сразиться со страшным и смертоносным чудовищем *Ми-го*.



У первопроходца есть предмет с эффектом «Атака»:



Символы **[1][1]** означают, что для атаки первопроходец бросает 2 кубика: 1 кубик сильной атаки и 1 кубик слабой атаки. Первопроходец получает результат броска — «3»:



Защита *Ми-го* равна 3, так что первопроходцу удаётся нанести урон: чудовище теряет 1 здоровье. Так как это чудовище впервые получает урон, оно остаётся в игре, но с 1 раной. Если бы оно уже было ранено, первопроходец уничтожил бы его (поскольку у *Ми-го* только 2 здоровья) и запустил бы событие первопроходцев (из-за пассивной способности *Ми-го*).

Даже если под атаку попадает несколько существ (например, когда срабатывают ловушки или взрывается бочка), совершите бросок на атаку только один раз и примените результат по отдельности к каждому уклоняющемуся.

«БЕСПЛОТНОЕ»

Бесплотное существо можно выбрать целью, только если определённая пассивная способность позволяет это сделать (это правило действует, даже если бесплотное существо пытается выбрать целью способности себя).

Бесплотных существ можно атаковать **опосредованно**: с помощью ловушек, взрывоопасных бочек или способностей, не требующих выбирать определённую цель (например, когда в тексте указано: «Атака на соседних существ»).

Пока на фрагменте поля есть **освещённая клетка главы** (см. «Клетка главы», с. 18), все существа на нём получают способность «Вы можете выбирать целями бесплотных существ».

Когда бесплотное существо перемещается, атакует или уклоняется, оно остаётся бесплотным.

Чтобы не забывать о бесплотности существ, советуем поворачивать их карты набор.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧЕРЕЗ БЕСПЛОТНЫХ СУЩЕСТВ

Существа могут перемещаться через бесплотных существ, а бесплотные существа могут перемещаться через любых существ (см. «Способность „Перемещаться через...“», с. 16).

Тем не менее бесплотное существо считается препятствием (см. «Препятствие», с. 24) и нельзя закончить перемещение на клетке с ним.

«ПОМЕНЯЙТЕ(СЬ) МЕСТАМИ»

Разыгрывая этот эффект, поменяйте местами указанные фишки на поле.

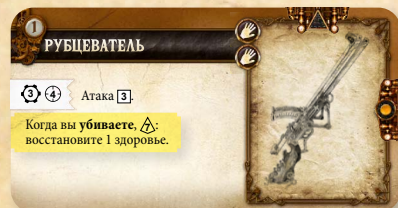
«УПРАВЛЯЙТЕ ЧУДОВИЩЕМ»

Когда наступает ход цели-чудовища, использовавший эту способность первопроходец управляет перемещением этого чудовища, а также использует за него способности (может даже атаковать других чудовищ или переместить его в пропасть). Когда чудовищем управляет первопроходец, оно считается **непредсказуемым**.

У этой способности приоритет над правилом непредсказуемых чудовищ, когда чудовищами управляют игроки погибших первопроходцев (см. «Непредсказуемые чудовища», с. 28).

«КОГДА УБИВАЕТЕ»/«ЕСЛИ УБИЛИ»

Когда первопроходец уничтожает чудовище или другого первопроходца, считается, что он **убил** это существо (даже если опосредованно, например оттолкнув в пропасть или задействовав рычаг ловушки).

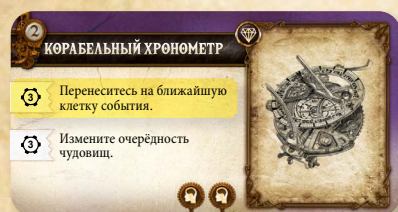


«ПЕРЕНЕСИТЕ(СЬ)»

Когда существо переносится со своей клетки на другую клетку, неважно, есть ли между этими клетками стены, препятствия, завалы и закрытые двери.



Когда существо должно перенестись на клетку определённого типа (например, на клетку события), всегда выбирайте ближайшую к этому существу неуничтоженную клетку подходящего типа на том же фрагменте поля (см. «Ближайший», с. 24).



Если указанная клетка занята или непроходима, выберите ближайшую к ней свободную проходимую клетку.

«ПРИТЯНИТЕ», «ОТТОЛКНИТЕ»

Существо можно оттолкнуть или притянуть к действующему существу или клетке-источнику. Если клетка-источник не указана, то клетка с действующим существом считается **клеткой-источником притягивания или отталкивания**.



Если цель-существо находится на прямой линии (по горизонтали или вертикали) от клетки-источника, это существо перемещается по горизонтали или вертикали соответственно, иначе — по диагонали. Это относится к каждому существу, выбранному целью притягивания или отталкивания.

Если существо притянули или оттолкнули на клетку пропасти, это существо уничтожено (см. «Пропасть», с. 17).

Если существо должно притянуться или оттолкнуться на непроходимую клетку, вместо дальнейшего перемещения оно останавливается на своей текущей клетке.

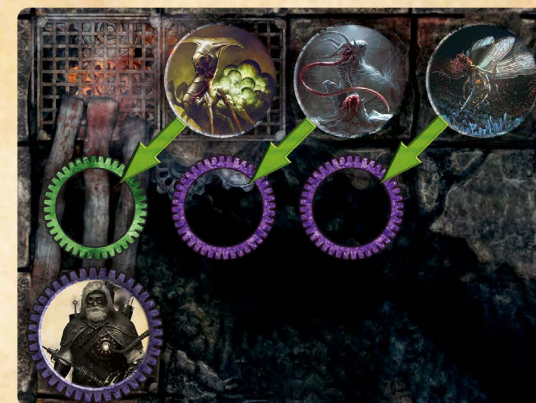
Если существо должно притянуться или оттолкнуться на клетку с рычагом ловушки, задействуйте этот рычаг (см. «Рычаг ловушки», с. 18).

Если существо должно притянуться или оттолкнуться на клетку со взрывоопасной бочкой, эта бочка взрывается (см. «Взрывоопасная бочка», с. 17).

Существ с ключевым словом «Неподвижное» невозможно притянуть или оттолкнуть.



Примеры отталкивания



Примеры притягивания

ФРАГМЕНТ ПОЛЯ

Все существа перемещаются и используют свои способности на фрагментах поля. Каждый фрагмент состоит из сетки 10 × 10 клеток, и на каждом его крае может быть по 2 клетки с границей.

Граница фрагмента, к которой не присоединён другой фрагмент, считается стеной. Также такая граница считается **неисследованной**.

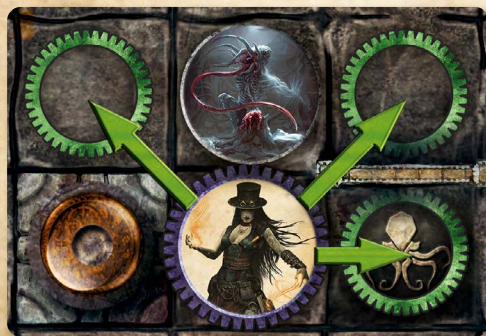
На 2 клетках с границей есть символ присоединения (◆). Он отмечает сторону нового фрагмента, которой следует присоединить этот фрагмент к границе уже выложенного фрагмента, когда вы исследуете поле.

ПЕРЕМЕСТИТЕ(СЬ)

Любое существо без ключевого слова «Неподвижное» может потратить 1 выносливость, чтобы переместиться на соседнюю свободную проходимую клетку (см. «Соседний», с. 24) **в любом направлении** (по горизонтали, вертикали или диагонали).

Существа не могут перемещаться через препятствия, завалы, стены, закрытые двери и **других существ**, если у них нет определённых способностей (см. «Препятствие», с. 24).

Существа могут перемещаться по диагонали между двумя непроходимыми клетками. Также они могут перемещаться по диагонали через конец стены.



СПОСОБНОСТЬ «ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ЧЕРЕЗ...»

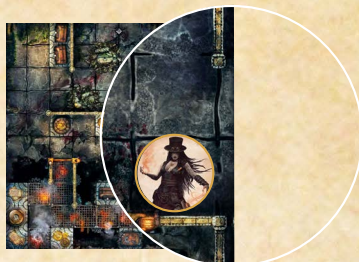
Некоторые способности позволяют перемещаться через препятствия или непроходимые клетки, чтобы попасть на свободную проходимую клетку (нельзя останавливаться на непроходимой клетке).



Экипировавшись таким предметом, первопроходец не может закончить ход на клетке пропасти. Если его перенесли, оттолкнули или притянули в пропасть, он уничтожен как обычно. Он не тратит выносливость, перемещаясь с одной клетки пропасти на другую, однако тратит 1 выносливость, чтобы переместиться **на клетку пропасти** с клетки другого типа и **с клетки пропасти** на клетку другого типа.

2 ИССЛЕДУЙТЕ НОВЫЙ ФРАГМЕНТ ПОЛЯ

Когда первопроходец находится на клетке с неисследованной границей фрагмента, на которой нет жетона входа или выхода, он может исследовать новый фрагмент поля, потратив 2 выносливости. Для этого возьмите **верхний** в стопке фрагмент поля и присоедините его к клеткам с границей фрагмента так, чтобы символ присоединения оказался по соседству от действующего первопроходца.



Присоединение фрагмента поля, этап 1



Присоединение фрагмента поля, этап 2

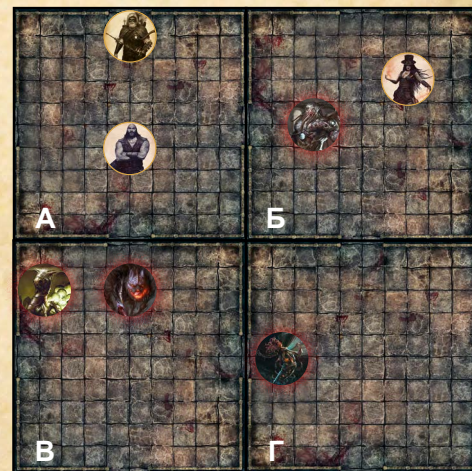
Одновременно игровое поле может состоять не больше чем из 4 фрагментов (сетка 2 × 2). Вы можете продолжать исследовать новые фрагменты, но тогда сбросьте один или несколько из открытых фрагментов (см. «Сброс фрагмента поля» ниже).

СБРОС ФРАГМЕНТА ПОЛЯ

Когда вы исследуете новый фрагмент поля, при необходимости сбросьте один или несколько из открытых фрагментов так, чтобы игровое поле оставалось размером не более 2 × 2 фрагмента. Нельзя сбрасывать фрагменты с фишками первопроходцев.

Если вы сбрасываете фрагменты поля с фишками чудовищ на них, изгоните этих чудовищ (см. «Изгнание чудовища», с. 13). Верните все жетоны и маркеры с этих фрагментов в соответствующие стопки рядом с полем.

Сбрасывая фрагмент поля, переверните его на другую сторону и поместите под низ стопки фрагментов поля.



Сброс фрагментов поля, этап 1



Сброс фрагментов поля, этап 2

2 ПОКИНЬТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Если первопроходец на жетоне выхода, он может покинуть игровое поле, потратив 2 выносливости (см. «Поместите жетон выхода», с. 21). Уберите фишку этого первопроходца с игрового поля (считайте, что его ход окончен). Пока первопроходца нет на игровом поле, он пропускает свои ходы, игнорирует любые эффекты и не бросает кубик судьбы в фазе логова.

ЭЛЕМЕНТЫ НА ФРАГМЕНТАХ ПОЛЯ



СТЕНА

Стена — это граница между клетками поля, разделяющая их и перекрывающая линию видимости. Стены на фрагментах поля выглядят только так, как на этом рисунке.

ЭФФЕКТ

2 «ОТКРОЙТЕ ИЛИ ЗАКРОЙТЕ ДВЕРЬ»



Если дверь **открыта** (на ней нет фишки закрытой двери или жетона уничтоженной двери), любой соседний от неё первопроходец (см. «Соседний», с. 24) может потратить 2 выносливости, чтобы разыграть эффект «Закройте дверь»: поместить на неё **фишку закрытой двери**.

Если дверь **закрыта** (на ней есть фишка закрытой двери), она считается также стеной для эффектов карт. Любой соседний от закрытой двери первопроходец может потратить 2 выносливости, чтобы разыграть эффект «Откройте дверь»: убрать фишку закрытой двери.

Предсказуемые чудовища могут только **уничтожить** закрытую дверь, потратив 4 выносливости (см. «Предсказуемые чудовища», с. 28).

Непредсказуемые чудовища могут открыть или закрыть дверь, потратив 3 выносливости. Кроме того, они могут уничтожить открытую или закрытую дверь, потратив 4 выносливости (см. «Непредсказуемые чудовища», с. 28).

Существа не могут взаимодействовать с дверью по диагонали, так как такая дверь не считается соседней (см. «Соседний», с. 24).



ДВЕРЬ

Дверь — это граница между клетками поля, соединяющая две стены. По умолчанию дверь открыта.

Открытая или уничтоженная дверь не перекрывает линию видимости, а существа перемещаются через такую дверь по обычным правилам.

Закрытая дверь считается также стеной для эффектов карт.

Любое существо по соседству от закрытой двери может уничтожить её, потратив 4 выносливости. Для этого замените фишку закрытой двери **жетоном уничтоженной двери**. С уничтоженной дверью нельзя взаимодействовать.



ПРОХОДИМАЯ КЛЕТКА

Проходимые клетки — это клетки, по которым существа могут свободно перемещаться. Такие клетки не перекрывают линию видимости. Если на клетке изображена лестница, на неё можно переместиться с любой соседней клетки (не только с той, где начинаются ступени).



КЛЕТКА-ЛОВУШКА

Клетка-ловушка — это особый тип проходимой клетки. Когда задействуется рычаг ловушки, разыграйте эффект «Ловушки срабатывают». Для этого действующее существо бросает 3 (а иногда ещё 3), чтобы атаковать всех существ на клетках-ловушках на том же фрагменте поля (см. «Ловушки срабатывают», с. 18).



ЗАВАЛ

Завал — это непроходимая клетка, перекрывающая линию видимости. Завалом считается неопределимая клетка или область, больше половины которой занимают нагромождения обломков или элементы обстановки.



ПРОПАСТЬ

Пропасть — это особый тип проходимой клетки. Ею считается клетка, больше половины которой занимает чёрная область.

Существо, которое переместили, притянули, оттолкнули или перенесли на клетку пропасти, уничтожено. Предсказуемые чудовища никогда сами не перемещаются на клетку пропасти (см. «Предсказуемые чудовища», с. 28).



ВЗРЫВООПАСНАЯ БОЧКА

Взрывоопасная бочка — это препятствие (см. «Препятствие», с. 24). Бочка считается существом, которое можно только атаковать, чтобы заставить взорваться (см. «Атака»/«Атакуйте», с. 14). Чтобы нанести урон взрывоопасной бочке, результат броска на атаку должен быть равен хотя бы 1. Если бочка получает урон, она взрывается:

- ♦ Атака 3 на каждое существо по соседству от этой взрывоопасной бочки.
- ♦ Поместите жетон уничтожения на клетку с этой взрывоопасной бочкой.

Если существо должно притянуться или оттолкнуться на клетку со взрывоопасной бочкой, эта бочка взрывается. Бочку нельзя оттолкнуть или притянуть, а также она не считается клеткой действия. Если бочка взрывается из-за магической атаки, атака от взрыва этой бочки также считается магической.



КЛЕТКА ЛОГОВА

Клетка логова — это особый тип проходимой клетки. Когда на поле появляется чудовище (чаще всего в фазе логова), поместите его фишку на ближайшую к действующему первопроходцу клетку логова на том же фрагменте поля (см. «Появляется чудовище», с. 11).

ЭФФЕКТ

3 4 «ЗАПЕЧАТАЙТЕ КЛЕТКУ ЛОГОВА»

Первопроходец может запечатать соседнюю клетку логова, потратив 3 выносливости и 4 одушевления (см. «Поддерживающие первопроходцы», с. 12).

Когда ваш первопроходец запечатывает клетку логова, пройдите следующие этапы:

- ♦ Уменьшите опасность на 1 (если возможно).
- ♦ Если на этой клетке логова есть существо (даже первопроходец), оно уничтожено.
- ♦ Уничтожьте эту клетку логова: поместите на неё 2 жетона уничтожения стопкой (чтобы легко отличать от прочих клеток).
- ♦ Разыграйте эффект «Осветите клетку главы» (см. с. 18).

Уничтоженная клетка логова считается препятствием (см. «Препятствие», с. 24).

КЛЕТКА ДЕЙСТВИЯ

Это клетка, которую можно задействовать, после чего она уничтожится (поместите на неё жетон уничтожения). Клетка действия считается препятствием (см. «Препятствие», с. 24).



РЫЧАГ ЛОВУШКИ

Первопроходец может задействовать соседний рычаг ловушки, потратив 2 выносливости, чтобы разыграть эффект «Ловушки срабатывают». Непредсказуемые чудовища могут задействовать рычаг ловушки за 3 выносливости (см. «Непредсказуемые чудовища», с. 28).

Если существо должно притянуться или оттолкнуться на клетку с рычагом, задействуйте этот рычаг.

ЭФФЕКТ

«ЛОВУШКИ СРАБАТЫВАЮТ»

Атака **3** на всех существ на клетках-ловушках на фрагменте поля с действующим существом. Когда разыгрывает первопроходец: если на любом фрагменте поля **другой** первопроходец соседствует с **другим** рычагом ловушки: снова разыграйте этот эффект, но с **3**. Второй рычаг не уничтожается.

Если действующего существа нет (например, ловушки сработали из-за события ужаса), атака **3** на всех существ на клетках-ловушках на всех фрагментах поля.



СТАНЦИЯ ПОДЗАРЯДКИ

Первопроходец может задействовать соседнюю станцию подзарядки, потратив 1 выносливость, чтобы разыграть эффект «Подзарядитесь».

ЭФФЕКТ

«ПОДЗАРЯДИТЕСЬ»

- Бросьте кубик подзарядки и примените результат броска (возможные варианты: восстановите 1 здоровье; восстановите 2 или 3 выносливости; нет эффекта).
- Если на любом фрагменте поля есть первопроходец, соседствующий со станцией подзарядки (даже с этой) и/или с верстаком, можете разыграть с этим первопроходцем эффект «Обменяйтесь с первопроходцем», не тратя выносливость (см. с. 20).
- Разыграйте эффект «Используйте инвентарь» (см. с. 20).



ВЕРСТАК

Первопроходец может задействовать соседний верстак, потратив 3 выносливости, чтобы разыграть эффект «Воспользуйтесь верстаком» (см. с. 20).



СУНДУК

Задействовать сундук — основной способ для первопроходцев получить предметы и воодушевление.

Первопроходец может задействовать соседний сундук, потратив 3 выносливости, чтобы получить 1 воодушевление и разыграть эффект «Получите предмет» (см. с. 20).



КЛЕТКА СОБЫТИЯ

Первопроходец может задействовать соседнюю клетку события, потратив 1 выносливость, чтобы выбрать **одно**:

- Получите 1 воодушевление и разыграйте эффект «Запустите событие первопроходцев» (см. с. 22).

ИЛИ

- Бросьте кубик судьбы. Если результат **равен** текущему значению ужаса или **больше** него, уменьшите опасность на 1. Если результат **меньше** — разыграйте эффект «Перезапустите событие ужаса» (см. с. 22).



КЛЕТКА ГЛАВЫ

Клетки главы позволяют первопроходцам перейти к следующей главе сценария. У клетки главы может быть 3 состояния: **неосвещённая** (без жетона), **освещённая** (на ней жетон света) и **уничтоженная** (на ней жетон уничтожения).

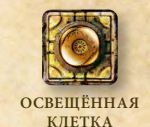
Когда вы освещаете клетку главы (например, если запечатываете клетку логова), вы значительно снижаете стоимость её задействия.

Когда ваш первопроходец задействует соседнюю клетку главы, пройдите следующие этапы:

- Если это **неосвещённая** клетка главы, потратьте 3 выносливости и 3 воодушевления (см. «Поддерживающие первопроходцы», с. 12). Поместите жетон уничтожения на эту клетку.
- Если это **освещённая** клетка главы, потратьте только 1 выносливость. Переверните жетон света стороной уничтожения вверх.
- Если на любом фрагменте поля есть жетон выхода или если текущая глава — закрытая



НЕОСВЕЩЁННАЯ КЛЕТКА



ОСВЕЩЁННАЯ КЛЕТКА



УНИЧТОЖЕННАЯ КЛЕТКА

(см. «Закрытые главы», с. 21), пропустите этап ниже.

- Разыграйте эффект «Перейдите к следующей главе» (см. с. 21).

ЭФФЕКТ

«ОСВЕТИТЕ КЛЕТКУ ГЛАВЫ»



Чаще всего первопроходцы разыгрывают этот эффект, когда запечатывают клетку логова.

Разыгрывая эффект «Осветите клетку главы», поместите жетон света на клетку главы без жетона (неосвещённую). Это должна быть ближайшая к действующему первопроходцу неосвещённая клетка главы на том же фрагменте поля (см. «Ближайший», с. 24).

Пока клетка главы освещена, все существа на том же фрагменте поля могут выбирать целыми бесплотных существ.

УНИЧТОЖЬТЕ КЛЕТКУ ПОЛЯ

Когда вам необходимо уничтожить клетку поля, поместите на неё жетон уничтожения.

Если вы уничтожаете клетку логова, поместите на неё 2 жетона уничтожения вместо 1. Если на уничтожаемой клетке логова есть существо (даже первопроходец), оно уничтожено.

Уничтоженная клетка считается препятствием (см. с. 24). С такой клеткой нельзя взаимодействовать. Она теряет изначальные свойства, поэтому её больше нельзя использовать.

ВОССТАНОВИТЕ КЛЕТКУ ПОЛЯ

Когда вам необходимо восстановить клетку поля (например, из-за эффекта карты), уберите с неё все жетоны уничтожения.

КЛЕТКА ПОЛЯ СЧИТАЕТСЯ...

Из-за некоторых эффектов клетка определённого типа **считается** клеткой другого типа (в таком случае клетка теряет изначальные свойства).

Центральная клетка с горой трупов считается завалом.

Иногда существо **может считать** определённые клетки клетками другого типа (при взаимодействии это что-либо одно на выбор).

Вы можете считать клетки с сундуками клетками со взрывоопасными бочками.

ПРЕДМЕТЫ

В ходе партии вы будете получать предметы, экипироваться ими, присоединять к ним улучшения и расширения. Также можно обмениваться предметами с соседними первопроходцами. Получив карту предмета, уберите её в свой инвентарь (положите вертикально). Вы можете использовать способности только с тех карт предметов, которыми экипировались (см. «Используйте инвентарь», с. 20). Способности с карт одноразовых предметов всегда доступны их владельцу, такими предметами нельзя экипироваться.

По умолчанию цель активных способностей (и эффекта «Когда вступает в игру») с карт предметов — владелец этих карт, если не указаны другие цели.

Всякий раз, когда вы экипируетесь предметом, немедленно разыграйте его эффекты «Когда вступает в игру», если есть (см. с. 23). Пока вы экипированы предметом, ваши защита и/или воля увеличены на количество символов соответствующих характеристик на этой карте (если есть). Можете использовать кубики-счётчики, чтобы отмечать текущие значения защиты и воли.

ОСНОВНОЙ ПРЕДМЕТ

Это самый нижний предмет в цепочке предметов, которыми вы экипированы (сейчас он не считается улучшением другого предмета).

ТИПЫ ПРЕДМЕТОВ

Есть 4 типа предметов — они разделены на 4 колоды: одежда, оружие, артефакты и одноразовые

предметы. Тем не менее в ходе партии сбрасывайте предметы всех типов в одну стопку.



ОДЕЖДА

Одежда — это предметы для туловища, ног и головы. Чтобы использовать способность с карты одежды, сначала её нужно экипироваться. Почти все предметы одежды увеличивают защиту или волю.

У одежды для туловища, в отличие от других предметов одежды, есть символ расширения в правой части карты. Одежду для головы легко определить по символу улучшения только в нижней части карты, а у одежды для ног этот символ расположен только в верхней части.



ОРУЖИЕ

Первопроходцы используют оружие для атак (см. «Атака»/«Атакуйте», с. 14). Чтобы использовать способность с карты оружия, сначала им нужно экипироваться. Некоторые карты оружия увеличивают защиту или волю.



АРТЕФАКТ

Артефакты — это магические предметы, открывающие первопроходцам дополнительные возможности. Чтобы использовать способность с карты артефакта, сначала им нужно экипироваться. Обычно артефакты увеличивают волю.



ОДНОРАЗОВЫЙ ПРЕДМЕТ

Одноразовыми предметами не нужно экипироваться, чтобы использовать, и они никогда не «вступают в игру». Целиком разыграв эффект такой карты, сбросьте её.

РАСШИРЕНИЯ

Расширения — это предметы особого типа, они присоединяются к одежде для туловища или к оружию с совпадающим символом расширения. Чтобы использовать способность с карты предмета-расширения, сначала им нужно экипироваться (присоединить к другому предмету).

ЭФФЕКТЫ, СВЯЗАННЫЕ С ПРЕДМЕТАМИ

«ЭКИПИРУЙТЕСЬ ПРЕДМЕТОМ В КАЧЕСТВЕ ОСНОВНОГО»

Каждый первопроходец в качестве основных предметов может экипироваться 1 предметом одежды, 1 артефактом, а также 1 двуручным оружием (с 2 символами) или 2 одноручными (каждое с 1 символом).

Вы можете экипироваться другим предметом того же типа в качестве основного (чтобы он стал самым нижним предметом в цепочке), но тогда вы должны убрать в инвентарь (положить вертикально) текущий основной предмет этого типа. Когда вы убираете в инвентарь основной предмет, вы также должны убрать все его улучшения и расширения (если есть).

Всякий раз, когда вы экипируетесь основным предметом, немедленно разыграйте его эффекты «Когда вступает в игру», если есть (см. с. 23).

«ПРИСОЕДИНИТЕ УЛУЧШЕНИЕ»

К экипированному предмету можно присоединить улучшение: приложить к его символу улучшения (обязательно сверху!) карту предмета того же типа и с совпадающим символом улучшения. Нельзя присоединить предмет снизу, чтобы он стал основным. Присоединяя улучшение к оружию, игнорируйте все символы.

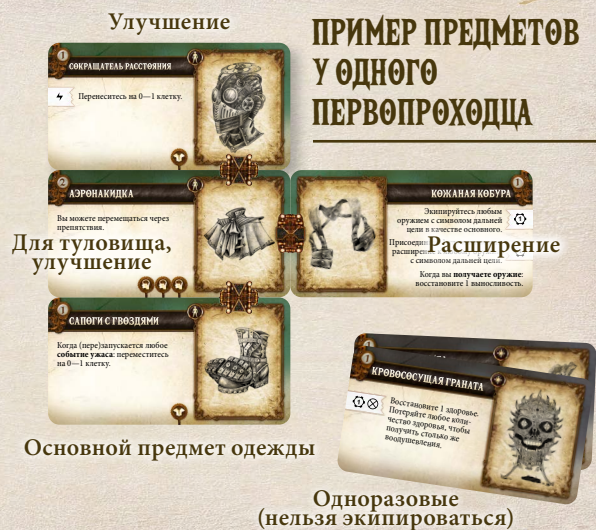
К улучшению можно присоединить другое улучшение, но к одежде для туловища нельзя присоединить другую одежду для туловища.

Присоединяя улучшение, вы можете заменить другое улучшение. Для этого уберите в инвентарь (положите вертикально) предыдущее вместе с его улучшением и расширением, если есть.

Экипировавшись улучшением, немедленно разыграйте его эффекты «Когда вступает в игру», если есть (см. с. 23).

«ПРИСОЕДИНИТЕ РАСШИРЕНИЕ»

К экипированному предмету можно присоединить расширение: приложить к его символу расширения (справа) карту предмета того же типа и с совпадающим символом расширения.



Присоединяя расширение, вы можете заменить другое расширение. Для этого уберите в инвентарь (положите вертикально) предыдущее расширение, чтобы освободить место.

Экипировавшись расширением, немедленно разыграйте его эффекты «Когда вступает в игру», если есть (см. с. 23).

Предмет-расширение влияет только на предмет, к которому он непосредственно присоединён, если в тексте карты не сказано иное.

Предметы-расширения легко определить: их символ расширения всегда в левой части карты. Такие предметы не могут стать основными.

ПРИМЕРЫ НЕВЕРНЫХ ПРИСОЕДИНЕНИЙ



«УБЕРИТЕ ПРЕДМЕТ В ИНВЕНТАРЬ» (И)

Иногда эффекты карт требуют, чтобы вы убрали предмет в инвентарь — указанный в тексте или любой на ваш выбор (основной, улучшение или расширение). Когда вы убираете предмет в инвентарь, положите его вместе со всеми его улучшениями и расширениями (если есть) вертикально, чтобы обозначить, что вы больше не экипированы ими.

«ПОЛУЧИТЕ ПРЕДМЕТ»

Разыгрывая эффект «Получите предмет», пройдите следующие этапы:

- Возьмите 2 карты с верха любой колоды предметов или по 1 карте с верха 2 разных колод предметов. Откройте их одновременно.
- Из этих 2 карт выберите одну. Вторую сбросьте либо верните на верх соответствующей колоды предметов.
- Выбранную карту предмета оставьте себе либо отдайте соседнему первопроходцу (в обоих случаях уберите в инвентарь).
- Вы можете немедленно разыграть эффект «Экипируйтесь предметом в качестве

основного» (см. с. 19), если тип этого предмета соотносится с вашим классом:

КЛАСС	ТИП ПРЕДМЕТА
Стрелок	Одежда
Боец	Оружие
Мистик	Артефакт
Мастер	Любой тип

«ПЕРЕМЕШАЙТЕ КОЛОДЫ ПРЕДМЕТОВ»

Перемешайте каждую колоду предметов по отдельности (не добавляйте к ним сброшенные карты предметов).

«ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ ВЕРСТАКОМ»

Разыгрывая эффект «Воспользуйтесь верстаком», пройдите следующие этапы:

- Возьмите 3 карты с верха любых колод предметов в любом сочетании (можно взять несколько карт из одной колоды). Откройте их одновременно.
- Можете поменять любые открытые карты на любые ваши предметы в инвентаре и/или которыми вы экипированы (тип неважен).
- Из 3 получившихся карт выберите одну, оставьте её себе либо отдайте соседнему первопроходцу (в обоих случаях уберите в инвентарь).
- Остальные карты в любом сочетании либо сбросьте, либо верните на верх соответствующих колод в любом порядке.
- Разыграйте эффект «Используйте инвентарь», не тратя выносливость (см. ниже).

2 «ОБМЕНЯЙТЕСЬ С ПЕРВОПРОХОДЦЕМ»

Вы можете разыграть эффект «Обменяйтесь с первопроходцем» в качестве действия, потратив 2 выносливости. Можете отдать соседнему первопроходцу и/или забрать у него любые предметы (в инвентаре и/или которыми экипированы). Любой предмет, полученный при помощи обмена, новый владелец кладёт в свой инвентарь.

3 «ИСПОЛЬЗУЙТЕ ИНВЕНТАРЬ»

Чтобы использовать способности с карты предмета (кроме карты одноразового предмета), первопроходец сначала должен экипироваться этим предметом.

Вы можете разыграть эффект «Используйте инвентарь» в качестве действия, потратив 3 выносливости. При этом вы можете либо сами совершить это действие и использовать свой

инвентарь, либо позволить вместо этого соседнему первопроходцу использовать его инвентарь.

Разыгрывая эффект «Используйте инвентарь», пройдите следующие этапы:

- Уберите в инвентарь все предметы, которыми вы экипированы.
- Заново экипируйтесь основными предметами, соблюдая ограничение на их количество.
- Присоедините к ним улучшения и расширения, соблюдая соответствующие правила.
- Можете отдать любые предметы соседним первопроходцам (убирают их в инвентари).

ПРИМЕР ЭФФЕКТА «ПОЛУЧИТЕ ПРЕДМЕТ»



Ким задействует соседний сундук, потратив 3 выносливости. Она получает 1 воодушевление и разыгрывает эффект «Получите предмет».



Ким оставляет себе предмет одежды «Сокращатель расстояния».



Ким — стрелок, поэтому может немедленно экипироваться предметом одежды в качестве основного предмета (разыграть эффект «Экипируйтесь предметом в качестве основного», не тратя выносливость).



Поскольку Ким экипировалась «Сокращателем расстояния» во время розыгрыша эффекта «Получите предмет», ей пришлось убрать в инвентарь «Сапоги с звездами» (основной предмет одежды) вместе со всеми их улучшениями и расширениями. В свой ход Ким может за 3 выносливости разыграть эффект «Используйте инвентарь». Он позволит ей заново экипироваться любыми предметами в качестве основных и присоединить к ним улучшения и расширения.

ГЛАВЫ

Чтобы завершить сценарий, нужно пройти все его главы. С каждой главой первопроходцы становятся всё ближе к ускользающему спасению или же к своей гибели. Игроки должны двигаться по сюжету, пока не дойдут до последней главы, или, если сценарий предполагает развязку (см. «Перейдите к развязке» ниже), пока не выполнят условие, указанное в развязке в разделе «Условие победы» (см. «Условие победы» ниже).

Первопроходцы получают доступ ко всем способностям с карты текущей главы.

По умолчанию цель активных способностей с карты главы — действующий первопроходец, если не указаны другие цели.

ЗАКРЫТЫЕ ГЛАВЫ

В верхней части некоторых карт глав есть символ . Он означает, что вы не сможете перейти к следующей главе, просто задействовав клетку главы (см. «Клетка главы», с. 18).



На карте закрытой главы будет указано, как перейти к следующей главе, какое условие для этого нужно выполнить или как поместить жетон выхода (см. «Поместите жетон выхода» ниже).

ЭФФЕКТЫ, СВЯЗАННЫЕ С ГЛАВАМИ

«ДОБАВЬТЕ В КОЛОДЫ ПРЕДМЕТЫ»

Если в эффекте главы указано добавить в колоды предметы определённого уровня, пройдите следующие этапы:

- ♦ Уберите в коробку **половину** карт (с округлением вверх) из каждой текущей колоды предметов (карты в стопке сброса остаются на месте).
- ♦ Замешайте карты предметов указанного уровня в соответствующие колоды.

«ПОМЕСТИТЕ ЖЕТОН ВХОДА»

- ♦ Возьмите **верхний** фрагмент поля из соответствующей стопки и поместите в центр стола (пропустите этот этап при подготовке к игре, поскольку вы уже поместили фрагмент поля).

- ♦ Поместите жетон входа стрелками внутрь на символ присоединения () этого фрагмента.
- ♦ Поместите фишки первопроходцев на свободные клетки жетона входа и/или на соседние с ним свободные проходимые клетки.
- ♦ Каждый первопроходец разыгрывает эффекты «Когда вступает в игру» (если есть) своей карты первопроходца и предметов, которыми он экипирован.

«ПОМЕСТИТЕ ЖЕТОН ВЫХОДА»

Разыгрывая этот эффект, поместите на игровое поле жетон выхода стрелками наружу на любые клетки с неисследованной границей фрагмента (см. с. 16). Жетон выхода нельзя поместить на жетон входа.

Когда последний выживший первопроходец покидает игровое поле (см. «Покиньте игровое поле», с. 17), пройдите следующие этапы:

- ♦ Изгоните всех чудовищ со всех фрагментов поля (см. «Изгнание чудовища», с. 13).
- ♦ Соберите все выложенные фрагменты поля, перемешайте их, переверните на другую сторону и поместите под низ стопки фрагментов поля.
- ♦ Разыграйте эффект «Перейдите к следующей главе» (см. ниже). Не восстанавливайте выносливость первопроходцев.

«ПЕРЕЙДИТЕ К СЛЕДУЮЩЕЙ ГЛАВЕ»

«Перелистните» карту текущей главы в верхнюю часть планшета главы стороной с иллюстрацией вверх и разыграйте эффекты «Когда вступает в игру» (если есть) новой главы. Установите начальные значения логова и ужаса: поместите соответствующие маркеры на деления, указанные на карте главы. Теперь уменьшите текущее значение логова на 1 за каждого первопроходца, кроме первого (но не опускайте ниже 3).

«НАЧНИТЕ НОВЫЙ РАУНД»

В некоторых главах может быть эффект «Начните новый раунд». Разыгрывая его, заново начните фазу первопроходцев: полностью восстановите выносливость первопроходцев, верните их маркеры на планшеты игроков, а маркеры ужаса положите рядом с колодой событий ужаса. Далее раунд продолжается по обычным правилам.

«ПЕРЕЙДИТЕ К РАЗВЯЗКЕ»

В некоторых сценариях требуется особый фрагмент поля для развязки.

- ♦ Поместите в центр стола фрагмент поля для развязки (с символом сценария на обороте).

- ♦ Поместите фишки первопроходцев на свободные клетки изображённых жетонов входа и/или соседние с ними свободные клетки.
- ♦ Положите лицевой стороной вверх карту развязки этого сценария (часть 1, если их несколько) и проведите указанную подготовку.
- ♦ Прочтите условия победы и поражения, а также все дополнительные правила.

По итогам развязки все выжившие первопроходцы либо вместе победят, либо вместе потерпят поражение. Выполнив условие победы, они побеждают, даже если несколько первопроходцев погибло. Если же выполнено условие поражения, всё потеряно и погибшим первопроходцам ничто не мешает заливаться неудержимым хохотом, зловеще окружая своих живых собратьев.

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Выполнив условие, указанное в разделе «Условие победы», «перелистните» карту текущей главы в верхнюю часть планшета главы стороной с иллюстрацией вверх и прочтите последнюю главу. Сценарий успешно пройден: все выжившие первопроходцы побеждают и игра завершается.

ВАРИАНТ ИГРЫ: КАМПАНИЯ

Все выжившие первопроходцы могут продолжить приключения в следующем сценарии. После завершения сценария каждый выживший проходит следующие этапы:

- ♦ Решает, какие карты предметов и личных событий он хочет оставить себе.
- ♦ Складывает значения оставленных у себя карт, чтобы определить свой **уровень подготовленности**.

Уровень предмета			Личное событие
1-й	2-й	3-й	
1	2	3	2

Проведя подготовку к новому сценарию, все игроки проходят следующие этапы:

- ♦ Первопроходцы используют свои инвентари (разыгрывают эффект «Используйте инвентарь», см. с. 20).
- ♦ Первопроходцы начинают с 0 воодушевления и восстанавливают здоровье до максимума, указанного на их картах.
- ♦ Разыграйте все эффекты «Когда вступает в игру» карты главы 1.
- ♦ Разыграйте эффект «Увеличьте опасность» (см. с. 11) столько раз, чему равен наибольший **уровень подготовленности** среди участвующих первопроходцев.

СОБЫТИЯ

События — это карты ещё одного типа, которые наряду с картами чудовищ и предметов сильно влияют на игру. Есть 2 типа событий: **события первопроходцев** и **события ужаса**.

Верхняя карта в стопке сброса событий первопроходцев или ужаса — это **текущее событие первопроходцев/ужаса** соответственно. Если наверху стопки личное событие, то в игре нет текущего события первопроходцев.

Пассивные способности с карт текущих событий действуют постоянно и влияют на всех существ на всех фрагментах поля.

Всякий раз, запуская новое событие, разыграйте его эффекты «Когда вступает в игру», если есть (см. с. 23).

СОБЫТИЯ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

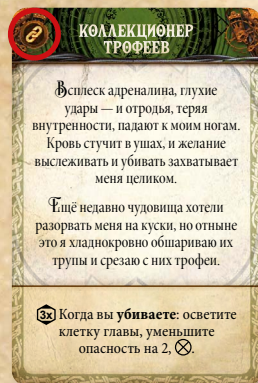
Такую карту открывает из колоды первопроходец, когда действует **клетку события** за 1 выносимость (см. «Клетка события», с. 18) либо когда любым другим способом разыгрывает эффект «Запустите событие первопроходцев» (см. ниже).



Первопроходцы получают доступ ко всем способностям с карты текущего события первопроходцев.

По умолчанию цель активных способностей (и эффекта «Когда вступает в игру») с карты события первопроходцев — действующий первопроходец, если не указаны другие цели.

ЛИЧНОЕ СОБЫТИЕ



На некоторых картах событий первопроходцев есть символ связи (Ⓢ). Когда действующий первопроходец открывает из колоды такую карту,

он кладёт её рядом со своей картой первопроходца. Теперь эта карта события — часть его карты первопроходца (количество личных событий не ограничено).

СОБЫТИЯ УЖАСА

В фазе ужаса (см. с. 11) один из первопроходцев бросает десятигранный кубик судьбы (значения на гранях от 1 до 10). Если результат **равен** текущему значению ужаса или **больше** него, разыграйте эффект «Запустите событие ужаса» (см. ниже).



Чудовища получают доступ ко всем способностям с карты текущего события ужаса.

ЭФФЕКТЫ, СВЯЗАННЫЕ С СОБЫТИЯМИ

«ЗАПУСТИТЕ СОБЫТИЕ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ»

Разыгрывая эффект «Запустите событие первопроходцев», пройдите следующие этапы:

- ♦ Откройте карту с верха колоды событий первопроходцев. Если колода закончилась, сначала перемешайте сброшенные события первопроходцев и сформируйте новую колоду.
- ♦ Разыграйте эффекты «Когда вступает в игру» (если есть) этой карты (см. с. 23).
- ♦ Если это карта **личного события**, положите её рядом с картой вашего первопроходца (см. «Личное событие» выше). Текущим событием первопроходцев остаётся событие наверху стопки сброса.
- ♦ Если открытая карта — не личное событие, положите её лицевой стороной вверх в стопку сброса событий первопроходцев (это новое текущее событие первопроходцев).

«ЗАПУСТИТЕ СОБЫТИЕ УЖАСА»

Разыгрывая эффект «Запустите событие ужаса», пройдите следующие этапы:

- ♦ **Увеличьте опасность на 1** (см. «Увеличьте опасность», с. 11).
- ♦ Откройте карту с верха колоды событий ужаса. Если колода закончилась, сначала перемешайте сброшенные события ужаса и сформируйте новую колоду.
- ♦ Разыграйте эффекты «Когда вступает в игру» (если есть) этой карты (см. с. 23).



- ♦ Положите открытую карту лицевой стороной вверх в стопку сброса событий ужаса (это новое текущее событие ужаса).

«ПЕРЕЗАПУСТИТЕ СОБЫТИЕ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ»

Разыгрывая эффект «Перезапустите событие первопроходцев», вы должны снова разыграть эффекты «Когда вступает в игру» (если есть) карты **текущего события первопроходцев**.

«ПЕРЕЗАПУСТИТЕ СОБЫТИЕ УЖАСА»

Разыгрывая эффект «Перезапустите событие ужаса», вы должны снова разыграть эффекты «Когда вступает в игру» (если есть) карты **текущего события ужаса**.

«ПЕРЕМЕШАЙТЕ КОЛОДУ СОБЫТИЙ»

Замешайте в колоду событий (первопроходцев или ужаса, как указано) соответствующую стопку сброса и сформируйте новую колоду.

СПОСОБНОСТИ

Способности с карты считаются доступными, только если эта карта находится **в игре**.

Картами событий в игре считаются текущие события первопроходцев и ужаса (наверху соответствующих стопок сброса).

Картами предметов в игре считаются только предметы, которыми экипировались (те, что лежат горизонтально). Одноразовыми предметами нельзя экипироваться (они не «вступают в игру») — однако, если они находятся в инвентаре, способности с их карт считаются доступными.

Первопроходцу принадлежат: его карта первопроходца (и карты личных событий как её часть) и все его предметы (в инвентаре и которыми он экипирован). Ему доступны способности с принадлежащих ему карт, если эти карты в игре. Карты глав и не личных событий первопроходцев никому не принадлежат, однако способности с таких карт доступны любому первопроходцу.

Используя способность, вы разыгрываете её эффекты (см. «Эффекты», с. 26).

ТИПЫ СПОСОБНОСТЕЙ

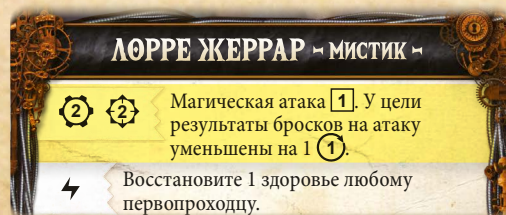
Есть 3 типа способностей: активные, пассивные и с эффектом «Когда вступает в игру».

АКТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

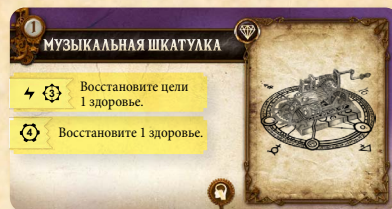
Действующее существо может использовать любую доступную ему активную способность, оплатив её стоимость. Для этого может потребоваться следующее:

- Потратить выносливость (⚡), воодушевление (⚡) и/или здоровье (♥).
- Сбросить карту после использования этой способности (⊗).
- Выполнить ещё какие-либо требования, указанные на карте.

Для большинства активных способностей необходимо выбрать цель, например существо или клетку поля (см. «Выбор цели», с. 24). В таких случаях в описании способности будет указан символ цели (⊙, ⊗ или ⊗), где **X** — это дальность способности.



Если активная способность не требует выбрать цель, по умолчанию она действует на существо, которое её использует (действующее существо), если не сказано иное.



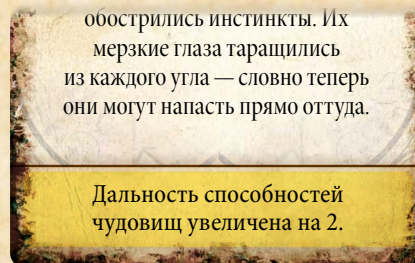
У «Музыкальной шкатулки» 1-я способность требует выбрать цель в пределах дальности 3 клеток, а 2-я способность действует только на владельца этого предмета.

Активные способности нужно использовать только последовательно. Сначала разыграйте по порядку **все** возможные эффекты одной способности (нельзя пропустить эффект, если вы можете его разыграть), только затем начинайте использовать другую способность.

Если способность требует потратить выносливость, вы можете использовать такую способность только в свой ход (см. «Использование способности не в свой ход» справа).

ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

У пассивных способностей нет стоимости использования. Такие способности начинают действовать, как только карта с ними вступает в игру, и действуют постоянно, пока такая карта находится в игре.



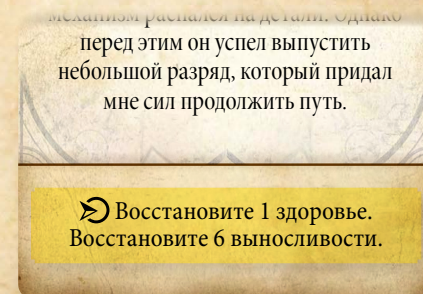
ПОНЯТИЕ

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ НЕ В СВОЙ ХОД»

Если для использования способности не требуется потратить выносливость, вы можете использовать такую способность между действиями и ходами других первопроходцев и чудовищ. Однако нельзя использовать способности, прерывая действия и эффекты (например, между броском кубиков и применением результата; убийством чудовища и розыгрышем соответствующего эффекта; завершением главы и розыгрышем эффекта «Когда вступает в игру» карты следующей главы).

СПОСОБНОСТИ С ЭФФЕКТОМ «КОГДА ВСТУПАЕТ В ИГРУ»

Когда какая-либо карта вступает в игру, вы должны немедленно и однократно разыграть все её эффекты «Когда вступает в игру», перечисленные после символа ⚡.



Карты разных типов по-разному вступают в игру, поэтому их условие вступления и цель эффектов могут различаться:

ТИП КАРТЫ	УСЛОВИЕ ВСТУПЛЕНИЯ	ЦЕЛЬ ПО УМОЛЧАНИЮ
Первопроходец	Фишку этого первопроходца помещают на игровое поле	Первопроходец, фишку которого поместили
Предмет	Первопроходец экипируется этим предметом; владельца, экипированного этим предметом, помещают на игровое поле	Владелец этого предмета
Чудовище	Это чудовище появляется на поле	Появившееся чудовище
Событие первопроходцев	Первопроходец должен (пере)запустить событие первопроходцев	Первопроходец, (пере)запускающий это событие первопроходцев
Событие ужаса	Первопроходцы должны (пере)запустить событие ужаса	Указано в описании способности. Эффекты «Когда вступает в игру» карт событий ужаса и карт глав действуют на всех существ на всех фрагментах поля, поскольку эти карты никому не принадлежат
Глава	Первопроходцы начинают главу 1 или переходят к новой главе	

ВЫБОР ЦЕЛИ

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Линия видимости позволяет определять, можно ли выбрать целью способности то или иное существо или клетку. Линия видимости — это воображаемая прямая линия от центра клетки-источника до центра клетки-цели. Если эта линия пересекает стену, завал или закрытую дверь, то существо или клетка **не находятся на линии видимости** и их нельзя выбрать целью способности.

Если линия лишь касается конца стены или угла клетки, которая обычно перекрывает линию видимости (например, клетки с завалом), считается, что цель **находится на линии видимости**.

СОСЕДНИЙ

Клетка, примыкающая к клетке действующего существа по вертикали, горизонтали или диагонали и находящаяся на линии видимости, считается **соседней**. Существа и элементы поля (кроме стен и дверей), расположенные на соседних клетках, — **соседние**. Существо находится **по соседству** от стены или двери, если край его клетки целиком занимает эта стена или дверь.



Если обе двери открыты, то Лорре находится по соседству от Хэнка, Филиппа и клетки главы. Лорре может закрыть соседнюю от неё дверь, но не дверь по соседству от Филиппа. Если открыта хотя бы одна из дверей, Лорре соседствует с Филиппом.

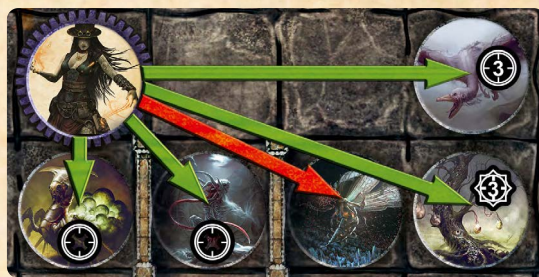
У Ким есть активная способность:

②③ Закройте цель-дверь. Ким может закрыть любую из этих дверей, поскольку может выбрать целью любую из 2 клеток, соседствующих с дверями.

ПРЕПЯТСТВИЕ

Препятствие — это непроходимая клетка, перекрывающая линию видимости для (X), но не перекрывающая для (X) (см. с. 25).

Препятствиями считаются существо (в том числе бесплотное), клетка действия, уничтоженная клетка поля и взрывоопасная бочка.



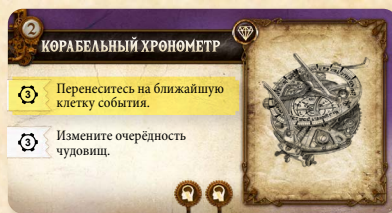
БЛИЖАЙШИЙ

Определите ближайшую к вашей фишке клетку/существо указанного типа на вашем фрагменте поля. Для этого посчитайте количество клеток, игнорируя стены, завалы, пропасти, других существ и препятствия.

Предсказуемые чудовища определяют ближайшего первоходца по другим правилам (см. «Ближайший первоходец», с. 28).

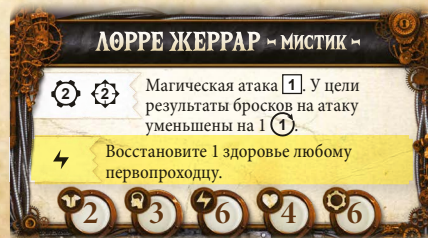
«ПЕРЕНЕСИТЕ(СЬ)» ♦ «ПЕРЕМЕСТИТЕ(СЬ)» ♦ «ПОЯВЛЯЕТСЯ ЧУДОВИЩЕ»

Если клетка поля, на которой вам необходимо разыграть такой эффект, занята или непроходима, выберите ближайшую к ней свободную проходимую клетку поля (можно клетку пропасти).

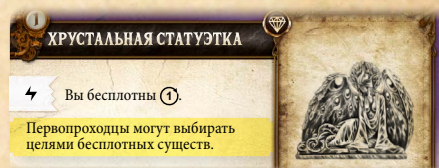


ДАЛЬНОСТЬ СПОСОБНОСТЕЙ

Способность на карте может быть доступна либо владельцу этой карты, либо действующему существу. Если в описании способности не указан символ цели (○, ⊗ или ⊗), но указана цель-существо, считается, что дальность — весь фрагмент с этим владельцем или действующим существом. Карта первоходца, личного события и предмета принадлежит первоходцу, а карта чудовища — соответствующему чудовищу.



Так, способность Лорре позволяет восстановить 1 здоровье любому первоходцу на её фрагменте поля.



У этого артефакта пассивная способность, действующая на первоходцев. Если вы экипировались этим предметом, все первоходцы на вашем фрагменте поля могут выбирать целями бесплотных существ. Эта способность действует постоянно, пока такая карта в игре.

Кроме того, действующему первоходцу доступны способности с карты главы и карты текущего события первоходцев. Только действующий первоходец разыгрывает эффект «Когда вступает в игру» карты события первоходцев, если не сказано иное.

Магическая атака 3 на чудовищ.

Первоходец, запуская такое событие первоходцев, разыгрывает его эффект «Когда вступает в игру»: атакует всех чудовищ на своём фрагменте поля. Эффект разыгрывает именно он, поскольку он действующий.

У карт событий ужаса нет владельца и действующего существа, поэтому дальность их эффектов «Когда вступает в игру» не ограничена каким-либо фрагментом поля.

Магическая атака 1 2 на первоходцев. Магическая атака 2 на первоходцев.

Когда запускается такое событие ужаса, дважды проведите атаку на всех первоходцев на всех фрагментах поля.

СОСЕДСТВО ЧЕРЕЗ ГРАНИЦУ

Если вы используете способность, в описании которой прямо указано «на соседних существ», и при этом вы находитесь на клетке с границей фрагмента, то эта способность повлияет даже на существ на клетках с границей примыкающего фрагмента.

БЛИЖНЯЯ ЦЕЛЬ

Целью может стать существо или клетка. В качестве ближней цели действующее существо может выбрать: себя, свою клетку, соседнюю клетку или существо на соседней клетке. Иными словами, цель должна находиться в пределах дальности 0—1 клетки.

ДАЛЬНЯЯ ЦЕЛЬ

На картах встречается 2 типа символов дальней цели:



Цель должна быть в пределах дальности X, при этом препятствия (см. выше) перекрывают линию видимости.



Цель должна быть в пределах дальности **X**, при этом препятствия (см. с. 24) **не перекрывают** линию видимости.

Дальность **X** — это количество клеток, которое действующему существу потребовалось бы пройти по прямой, игнорируя клетки с препятствиями, чтобы достичь клетки с целью (при этом цель может находиться на соседнем фрагменте поля). Начинайте отсчёт с соседней клетки.

Если какой-либо эффект меняет **дальность способностей существа**, это действует только на его активные способности с символом дальней цели.

В качестве дальней цели действующее существо может выбрать себя или свою клетку. Иными словами, цель должна находиться в пределах дальности 0—**X** клеток.

Если вы используете способность с эффектом «Атака» и с символом ближней цели, считается, что вы проводите **ближнюю атаку**.

Если вы используете способность с эффектом «Атака» и с символом дальней цели, считается, что вы проводите **дальнюю атаку**.

ДВЕ ЦЕЛИ

Некоторые способности позволяют выбрать 2 цели. Разрешается выбрать одну и ту же цель дважды.



Используя такую способность, положите на карту только 1 маркер первопроходца, несмотря на то, что с её помощью разыграли два продолжительных эффекта (см. «Продолжительные эффекты», с. 26). Такая способность влияет на существ, которых действующий первопроходец выбрал целями.

НЕСКОЛЬКО ЦЕЛЕЙ

Если эффект влияет сразу на несколько существ или клеток поля, примените эффект к каждой цели по отдельности (в любом порядке).

а. Что всё это в ледяной ин зловеще рчки, принеся одрогнулась ле низвергло гие. два живой ю двигался

- Увеличьте опасность на 4.
- Каждый первопроходец получает предмет.
- Каждый первопроходец перемещается на 0—1 клетку.

Когда эта карта главы вступает в игру, каждый первопроходец разыгрывает эффект «Получите предмет», затем перемещается на 0—1 клетку.

ПРИМЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ СПОСОБНОСТЬ	КОГО ВЫ АТАКУЕТЕ?
 Атака 2	Вы атакуете себя (не указана другая цель-существо)
 Атака 2	Вы атакуете цель (существо или клетку) в пределах дальности 0—1. Вы можете выбрать целью бесплотное существо, только если у вас есть пассивная способность, позволяющая это сделать. В примерах ниже можно атаковать бесплотных существ, поскольку описанные способности не требуют выбирать цель (опосредованная атака)
 Атака 2 на ближайшее чудовище	Вы атакуете ближайшее к вам чудовище на вашем фрагменте поля. Необязательно, чтобы это чудовище находилось на линии видимости. Определите ближайшее чудовище по наименьшему количеству клеток, игнорируя стены, завалы, пропасти, первопроходцев и препятствия
 Атака 2 на чудовищ	Вы атакуете всех чудовищ на вашем фрагменте поля. Необязательно, чтобы эти чудовища находились на линии видимости. Совершите только 1 бросок на атаку и примените результат к каждому уклоняющемуся
 Атака 2 на любое чудовище	Вы атакуете любое чудовище на вашем фрагменте поля. Необязательно, чтобы это чудовище находилось на линии видимости
 Атака 2 на любое чудовище на любом фрагменте поля	Вы атакуете любое чудовище на любом фрагменте поля . Необязательно, чтобы это чудовище находилось на линии видимости

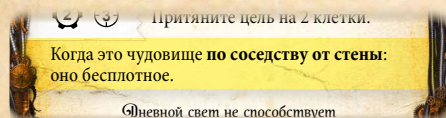
ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ СПОСОБНОСТЬ	КТО И КАК ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ?
 Переместитесь на 0—2 клетки	Вы перемещаетесь максимум на 2 клетки (0, 1 или 2 клетки) в любом направлении
 Цель перемещается на 0—2 клетки	Цель может переместиться максимум на 2 клетки. Если цель — предсказуемое чудовище, оно следует алгоритму — перемещается максимум на 2 клетки к ближайшему первопроходцу на любом фрагменте поля (см. «Перемещение чудовищ», с. 28)
 Переместите цель-существо на 0—2 клетки	Вы перемещаете существо, выбранное целью, максимум на 2 клетки в любом направлении
 Чудовища перемещаются на 2 клетки	Каждое чудовище (даже непредсказуемое) на вашем фрагменте поля перемещается максимум на 2 клетки к ближайшему первопроходцу. Если чудовище достигает такого первопроходца раньше, чем за 2 клетки, оно останавливается. Если бы это был эффект карты события ужаса (И) Чудовища перемещаются на 2 клетки, то на 2 клетки к ближайшему первопроходцу переместились бы все чудовища на всех фрагментах поля
 Первопроходцы перемещаются на 0—2 клетки	Каждый первопроходец на вашем фрагменте поля может переместиться максимум на 2 клетки
 Переместите чудовищ на 0—2 клетки	Вы перемещаете каждое чудовище на вашем фрагменте поля максимум на 2 клетки в любом направлении

ПРИМЕР ПРОДВИНУТОЙ СПОСОБНОСТИ	КАК ЕЁ ИСПОЛЬЗОВАТЬ?
 Любое чудовище по соседству от цели-клетки события теряет 1 здоровье	Потратьте 3 выносливости и выберите целью соседнюю клетку события. Затем выберите любое чудовище по соседству от цели-клетки события: это чудовище теряет 1 здоровье
 Уничтожьте соседний рычаг ловушки Изгоните цель-чудовище	Потратьте 2 выносливости, уничтожьте соседнюю клетку с рычагом ловушки и выберите целью соседнее от вас чудовище. Изгоните цель-чудовище (см. «Изгнание чудовища», с. 13)

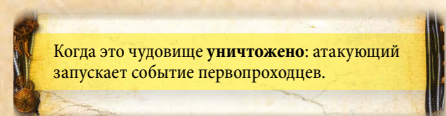
ЭФФЕКТЫ

ЭФФЕКТЫ С УСЛОВИЕМ

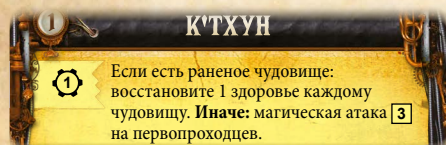
Эффекты некоторых пассивных способностей действуют постоянно, но только пока выполняется указанное условие:



Есть эффекты, которые разыгрываются однократно всякий раз, когда выполняется условие:

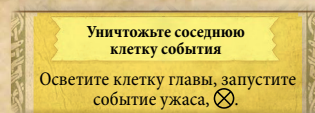
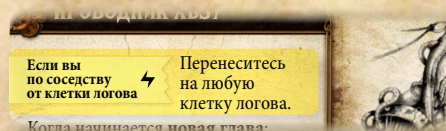


Эффекты некоторых способностей могут зависеть от того, выполняется ли указанное условие. Если условие не выполняется, могут быть иные указания после слова «Иначе»:



Если на фрагменте поля с чудовищем К'тхун есть раненое чудовище, восстановите по 1 здоровью всем чудовищам на том же фрагменте. Если раненого чудовища нет, К'тхун атакует всех первопроходцев на своём фрагменте поля.

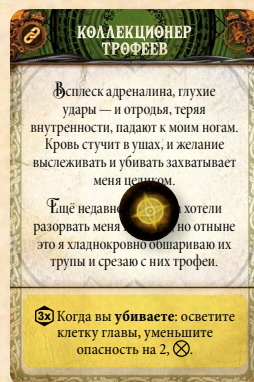
Иногда в способности указано условие, которое необходимо выполнить в качестве стоимости использования:



В этом примере «Уничтожьте соседнюю клетку события» — это стоимость использования способности. Вы можете разыграть её эффекты, только уничтожив соседнюю клетку события. Вы не можете оплатить эту стоимость, уничтожив соседнюю клетку события из-за другого эффекта.

НАКОПИТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ (X)

Иногда, чтобы разыграть определённый эффект, нужно выполнить условие несколько раз:



Первопроходец получает это личное событие и кладёт его рядом со своей картой. Всякий раз, когда он убивает существо, он помещает на эту карту жетон продвижения. Поместив 3-й жетон, он немедленно разыграет эффект «Осветите клетку главы», уменьшит опасность на 2 и сбросит эту карту.

Иногда, чтобы разыграть определённый эффект, нужно несколько раз использовать активную способность:



Всякий раз, используя эту способность с карты главы («Потратьте 1 здоровье»), помещайте на неё жетон продвижения. Поместив 4-й жетон, разыграйте эффект «Перейдите к следующей главе». Помните, что всегда можно потерять воодушевление вместо здоровья (даже при оплате стоимости способностей).

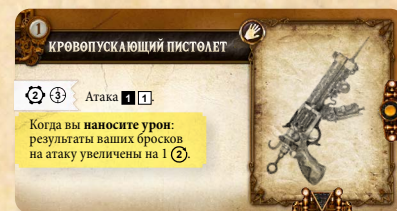
Выполнив условие или использовав активную способность с символом (X), отметьте это — поместите жетон продвижения на карту с накопительным условием. Если количество жетонов достигло указанного значения, сбросьте их все и разыграйте эффект. Можно накопить жетоны несколько раз.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ (X)

Эффекты большинства активных способностей, как и эффекты «Когда вступает в игру», разыгрываются немедленно и однократно, то есть срабатывают только 1 раз в момент розыгрыша.

Продолжительные эффекты особенные, ведь они влияют на цели даже после розыгрыша. Такие эффекты длятся до начала следующей фазы действующего существа и отмечены символом (X), который читается как «в этом раунде». Число X

обозначает, сколько раз за раунд можно суммировать этот эффект.



Если первопроходец, экипированный «Кровопускающим пистолетом», нанёс урон (даже бочке), результат всех его последующих в этом раунде бросков на атаку увеличен на 1. Этот эффект можно суммировать не более 2 раз в раунд: если этот первопроходец снова нанесёт урон, результат его последующих бросков увеличится на 2. Этот эффект действует до начала следующей фазы первопроходцев.

Помните, способности с карт предметов действуют на экипированного ими первопроходца, а значит, он может пользоваться таким продолжительным эффектом во время любой своей атаки, а не только атаки «Кровопускающим пистолетом».

Если в эффекте упоминаются «броски на атаку», имеются в виду броски на любую атаку, а не только на обычную. Если эффект увеличивает «результат броска на магическую атаку», то атака становится магической (см. с. 14).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАРКЕРОВ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

Игроки отмечают маркерами первопроходцев разыгранные продолжительные эффекты (см. «Маркеры первопроходцев», с. 13). Вы не можете разыграть продолжительный эффект, если на вашем планшете не осталось маркеров первопроходца.

В начале фазы первопроходцев каждый игрок возвращает на свой планшет все свои маркеры первопроходца (связанные с ними продолжительные эффекты перестают действовать).

Чтобы разыграть продолжительный эффект, пройдите следующие этапы:

- Если у вас не осталось маркеров первопроходца или вы уже разыграли выбранный эффект X раз, пропустите этапы ниже.
- Поместите свой маркер первопроходца на карту с выбранным эффектом, чтобы отметить, что вы его разыгрываете.
- Разыграйте этот продолжительный эффект.

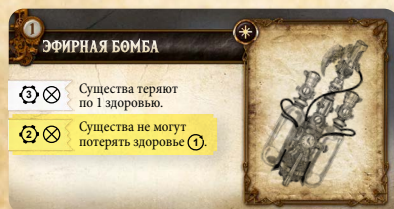
Если вы сбрасываете карту с вашим маркером первопроходца, связанный с ним продолжительный эффект перестаёт действовать. Верните маркер первопроходца на свой планшет.

СБРОС КАРТЫ С МАРКЕРАМИ ПЕРВОПРОХОДЦА

У некоторых одноразовых предметов и личных событий есть продолжительные эффекты (X), отмеченные символом сброса (X) в качестве стоимости или эффекта. Сбросьте такую карту не сразу после розыгрыша, а когда продолжительный эффект перестанет действовать.

Сбрасывая такую карту, пройдите следующие этапы:

- Сначала верните маркер первопроходца с этой карты на свой планшет.
- Вы больше не можете использовать никакие способности с этой карты.
- Вы не можете снова сбросить эту карту для других игровых эффектов.
- Если это личное событие, считается, что теперь оно не в игре (пассивные способности с этой карты больше не действуют).



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАРКЕРОВ УЖАСА

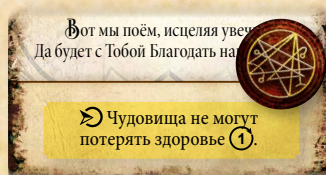
Отмечайте маркерами ужаса продолжительные эффекты на картах чудовищ и событий ужаса.

В начале фазы ужаса верните все такие маркеры к колоде событий ужаса (связанные с ними продолжительные эффекты перестают действовать).

Чтобы разыграть продолжительный эффект с карты чудовища или события ужаса, пройдите следующие этапы:

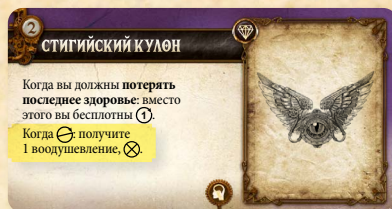
- Если рядом с колодой ужаса не осталось маркеров, пропустите этапы ниже.
- Поместите маркер ужаса на карту с продолжительным эффектом.
- Разыграйте этот продолжительный эффект.

Если вы сбрасываете карту с маркером ужаса, связанный с ним продолжительный эффект перестаёт действовать. Поместите маркер ужаса рядом с колодой событий ужаса.



СБРОС МАРКЕРА ПЕРВОПРОХОДЦА ИЛИ УЖАСА С КАРТЫ (X)

Некоторые эффекты с условием разыгрываются в том случае, если с такой карты сбрасывают маркер первопроходца или ужаса:



Если в начале фазы первопроходцев на вашем «Стигийском кулоне» есть маркер первопроходца, верните его на свой планшет и разыграйте указанный эффект: получите 1 воодушевление и сбросьте эту карту.

Сброс маркера первопроходца или ужаса может быть стоимостью использования способности:



Если на вашей «Циркулярной пиле» есть маркер первопроходца, можете однократно использовать 2-ю способность в любое время (даже не в свой ход). В качестве стоимости верните маркер первопроходца на свой планшет и разыграйте указанный эффект: атакуйте любое соседнее существо.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

У способности может быть несколько эффектов. Разыграйте их последовательно в том же порядке, как они перечислены в описании способности (нельзя пропускать эффекты, если вы можете их разыграть):



Сразу после атаки (неважно, нанесли вы урон или нет) разыграйте продолжительный эффект — «У цели результаты бросков на атаку уменьшены на 1». Эффект будет действовать на цель этой способности до начала следующей фазы первопроходцев (можно суммировать не более 2 раз в раунд).

БРОСОК НА ЭФФЕКТ

Иногда необходимо бросить кубик судьбы, чтобы определить исход эффекта. Разыграйте соответствующий эффект, только если результат равен указанному числу или больше него. Если на карте есть эффект после слова «Иначе», разыграйте его, получив результат ниже указанного числа.



Бросьте кубик судьбы. Если результат равен X или больше него, разыграйте соответствующий эффект.

ОБЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Это эффекты, относящиеся к разным типам компонентов.

«УНИЧТОЖЬТЕ», «СБРОСЬТЕ» (X)

В ходе партии можно уничтожить:

- Клетку поля (см. «Уничтожьте клетку поля», с. 18), например с сундуком или верстаком.
- Чудовище (см. «Чудовище уничтожено», с. 13).
- Первопроходца (см. «Первопроходец уничтожен», с. 13).

В ходе партии можно сбросить:

- Предмет:
 - Если вы экипированы им, сначала уберите его в инвентарь вместе со всеми его улучшениями и расширениями (см. с. 20).
 - Если на нём есть ваши маркеры первопроходца, верните их на свой планшет.
 - Поместите этот предмет на верх стопки сброшенных предметов.
- Личное событие (поместите его карту на верх стопки сброшенных событий первопроходцев; считается, что теперь в игре нет текущего события первопроходцев, пока кто-либо не откроет новое не личное событие первопроходцев).

«ЗАБЕРИТЕ ИЗ КОЛОДЫ»

Разыгрывая эффект «Заберите из колоды», найдите указанную карту в соответствующей колоде, оставьте эту карту себе, а колоду перемешайте.

«ЗАБЕРИТЕ ИЗ КОЛОДЫ ОПРЕДЕЛЁННОЕ ЧУДОВИЩЕ»

Если вам необходимо забрать из колоды определённое чудовище (или несколько чудовищ), ищите его карту в следующих колодах:

- Колода чудовищ (затем перемешайте её).
- Стопка уничтоженных чудовищ.
- Карты чудовищ в коробке.
- Карты чудовищ, ещё не добавленные в игру.

ПОВЕДЕНИЕ ЧУДОВИЩ

Если в партии ещё не погиб ни один из первопроходцев, все чудовища совершают ходы по определённом алгоритму, а компоненты за них перемещает любой игрок (см. «Предсказуемые чудовища» ниже).

В противном случае игроки, чьи первопроходцы погибли, до конца партии управляют чудовищами (см. «Непредсказуемые чудовища» ниже).

НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ЧУДОВИЩА

Игроки, чьи первопроходцы погибли, начинают управлять чудовищами подобно коллективному разуму. В фазе чудовищ они договариваются, как переместить то или иное чудовище в его ход и какие способности оно будет использовать. Задача этих игроков — уничтожить остаток экспедиции, ведь теперь они борются на стороне тёмных сущностей. Непредсказуемые чудовища могут взаимодействовать с фрагментами поля:

- ♦ Открыть или закрыть дверь, потратив 3 выносливости (см. «Откройте или закройте дверь», с. 17).
- ♦ Уничтожить открытую или закрытую дверь, потратив 4 выносливости.
- ♦ Задействовать рычаг ловушки, потратив 3 выносливости (см. «Рычаг ловушки», с. 18).

ПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ЧУДОВИЩА

В свой ход чудовище использует свои способности, если может, в противном случае перемещается к ближайшему первопроходцу. Чудовище перестаёт повторять этот алгоритм, если:

- ♦ у него закончилась выносливость;
- ♦ оно не может ни использовать способность, ни стать ближе к цели-первопроходцу.

Чудовище перемещается и использует способности только в свой ход. Если не сказано иное, чудовища всегда выбирают целью способностей ближайшего первопроходца (даже если он на другом фрагменте поля) и перемещаются только в его сторону (см. «Ближайший первопроходец» ниже).

Если ближайших первопроходцев 2 или больше, то среди них целью чудовища становится первопроходец, у которого осталось меньше здоровья (по выбору игроков при равенстве).

Предсказуемое чудовище попытается уничтожить закрытую дверь за 4 выносливости, чтобы продолжить перемещение к ближайшему первопроходцу. Иначе оно завершает свой ход.

Используя активную способность или переместившись за 1 выносливость, чудовище снова попытается использовать одну из активных способностей, а если не получилось — перемещается за 1 выносливость.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Всякий раз, когда предсказуемое чудовище собирается использовать активную способность на цель-первопроходца, оно выбирает способность по приоритету сверху вниз со следующих карт:

- ♦ Его карта личного события ужаса (только в дополнении).
- ♦ Карта текущего события ужаса.
- ♦ Его карта чудовища (приоритет в указанном на карте порядке).

Чудовище может использовать одну способность несколько раз в ход. Если не сказано иное, чудовища выбирают целью только первопроходцев.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧУДОВИЩ

Если чудовище не может использовать ни одну из активных способностей и не находится по соседству от цели-первопроходца, оно перемещается к ближайшему первопроходцу на 1 клетку и снова проверяет, может ли использовать способности. Если путь чудовищу преграждают другие существа и оно не может стать ближе к цели-первопроходцу хотя бы на 1 клетку, оно завершает свой ход.

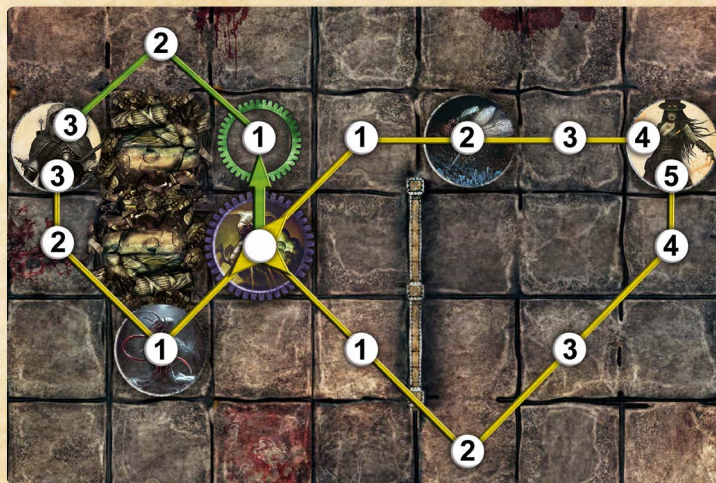
Предсказуемые чудовища игнорируют бесплотных первопроходцев, которых не могут выбрать целями, и не перемещаются к ним (см. «Бесплотное», с. 14).

БЛИЖАЙШИЙ ПЕРВОПРОХОДЕЦ

На всех фрагментах поля определите первопроходцев, которых чудовище могло бы выбрать целью. Посчитайте количество клеток, которое чудовищу потребовалось бы пройти, чтобы достичь клетки с каждым таким первопроходцем. При подсчёте «обходите» непроходимые клетки, но игнорируйте закрытые двери и других существ. Если несколько первопроходцев находятся на одинаково коротком расстоянии, ближайшим среди них считается тот, на пути к которому меньше закрытых дверей и других существ. Если есть несколько путей к ближайшему первопроходцу, чудовище выберет путь, на котором меньше закрытых дверей и других существ. При любых равенствах — по выбору игроков.

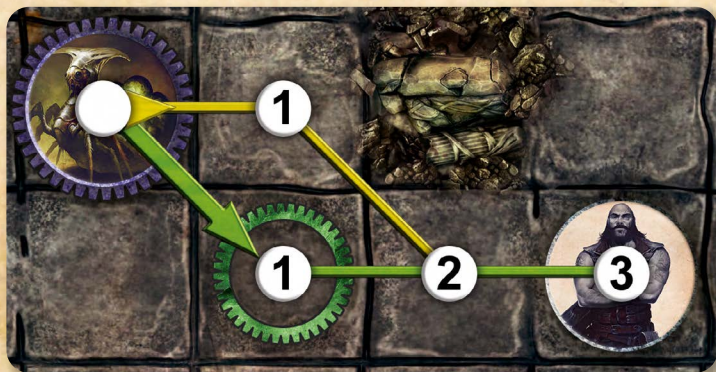
Неподвижные существа (с ключевым словом «Неподвижное») считаются завалами.

Правила перемещения существ см. в разделе «Переместите(сь)», с. 16.



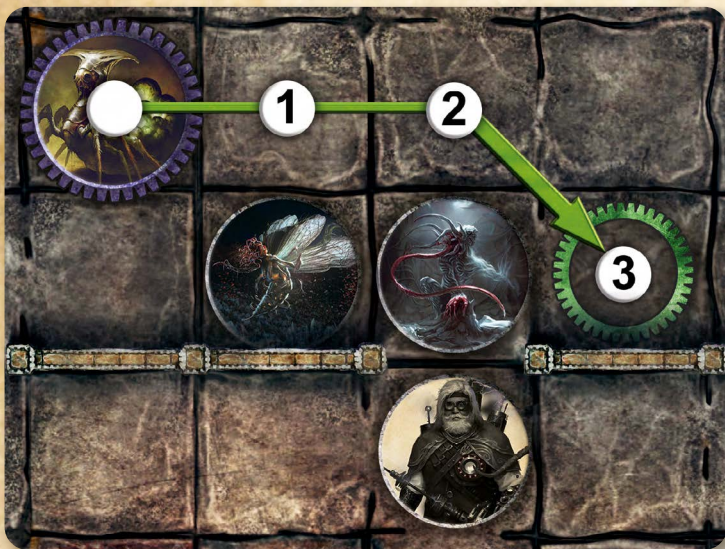
В этом примере чудовище Саралл проигнорирует Лорре, поскольку она слишком далеко, и направится к Филиппу по верхнему пути (на нём нет существа, которое пришлось бы обходить).

При перемещении чудовище всегда предпочтёт клетку, на которой будет меньше препятствий на линии видимости с целью-первопроходцем. Также чудовище, если может, выберет клетку, на которой оно окажется с целью-первопроходцем на прямой горизонтальной или вертикальной линии видимости.



Если путь чудовищу преграждают другие существа, это чудовище обходит их только в том случае, если ему хватит выносливости завершить перемещение и при этом **стать ближе** к цели-первопроходцу.

Если путь чудовищу преграждают другие существа и в результате перемещения чудовище не станет ближе к цели-первопроходцу, оно немедленно завершает ход, не обходя этих существ.

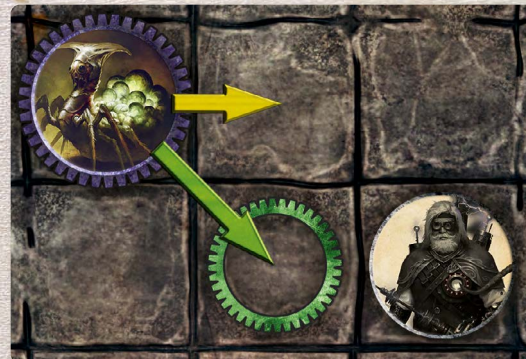


У этого чудовища должно быть хотя бы 3 выносливости, чтобы оно переместилось в конечную точку, иначе оно завершает свой ход (на клетках 1 и 2 оно не станет ближе к цели-первопроходцу, ведь и так находится в 2 клетках от него).

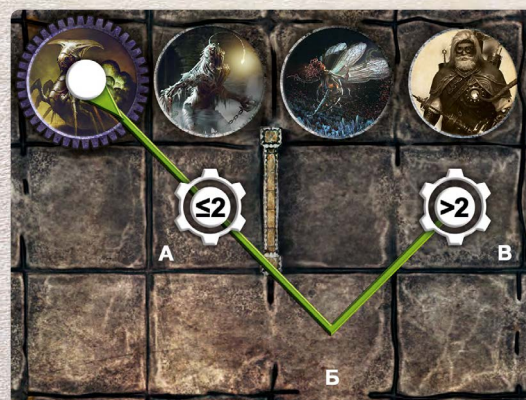
Следуя вышеописанному алгоритму, чудовище остановится на клетке по соседству от закрытой двери, если ему нужно переместиться через неё (даже если у него нет 4 выносливости, чтобы её уничтожить).

Примечание. Помните, что все спорные игровые ситуации разрешают первопроходцы. Это особенно важно, когда вы разыгрываете ходы предсказуемых чудовищ, — оберните их предсказуемость себе на пользу.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕРЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ЧУДОВИЩ



У клетки, расположенной на прямой горизонтальной или вертикальной линии от ближайшего первопроходца, приоритет перед диагональным соседством.

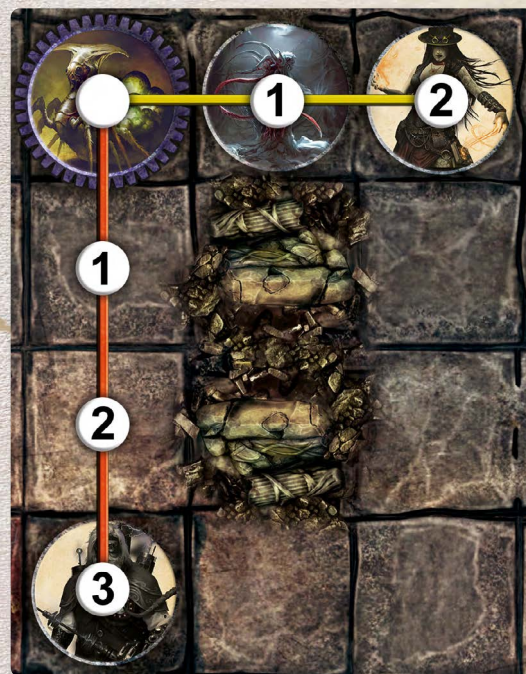


Конечная точка перемещения этого чудовища зависит от оставшейся у него выносливости.

Чудовище остановится на клетке А, если у него осталась 1 или 2 выносливости.

Чудовище остановится на клетке В, если у него осталось 3 или 4 выносливости.

Если у чудовища осталось ровно 2 выносливости и оно потратило 1 выносливость, чтобы переместиться на клетку А, оно остановится, поскольку клетки А и В равноудалены от ближайшего первопроходца (чудовище не станет ближе к цели). Помните, что при подсчёте расстояния чудовища игнорируют других существ.



Чудовище игнорирует первопроходца, если тот не ближайший к нему и находится вне дальности его способностей.

У чудовища Саралла 4 выносливости. Ему требуется 5 выносливости, чтобы обойти завалы и переместиться к ближайшему первопроходцу — Лорре. Саралл не может этого сделать, поэтому завершает свой ход — он просто не может стать ближе к Лорре.

В этом примере перемещается Саралл, но представим, что на его месте Буопот, у которого 5 выносливости. Буопот начнёт перемещаться в сторону Лорре, обходя завалы, так как ему хватает выносливости. Однако, переместившись на одну клетку, Буопот перестанет игнорировать Филиппа, поскольку тот станет новым ближайшим первопроходцем (на пути к Филиппу нет существа, которое пришлось бы обходить, поэтому он приоритетнее при равенстве).

СОДЕРЖАНИЕ

ОБ ИГРЕ 3

ОПИСАНИЕ РАУНДА	3
Победа в сценарии	3
Поражение в сценарии	3

СОСТАВ ИГРЫ 4

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ	6
----------------------	---

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 9

СХЕМА РАСПОЛОЖЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ	9
--------------------------------	---

ВАРИАНТ ИГРЫ: КОРОТКАЯ ПАРТИЯ	10
---	----

ВАРИАНТ ИГРЫ: УПРОЩЁННАЯ ПАРТИЯ	10
---	----

ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ	10
-------------------	----

ВЫБЕРИТЕ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ	10
-------------------------	----

ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДЫ ПРЕДМЕТОВ	10
------------------------------	----

ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ЧУДОВИЩ	10
----------------------------	----

ПОДГОТОВЬТЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ	10
----------------------------	----

НАЧНИТЕ ГЛАВУ 1	10
-----------------	----

ПРОЦЕСС ИГРЫ 11

1. ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ	11
2. ФАЗА ЛОГОВА	11
3. ФАЗА УЖАСА	11
4. ФАЗА ЧУДОВИЩ	11
Очередность чудовищ	11

ЭФФЕКТ «ПОЯВЛЯЕТСЯ ЧУДОВИЩЕ»	11
--	----

ЭФФЕКТ «УВЕЛИЧЬТЕ ОПАСНОСТЬ»	11
--	----

СУЩЕСТВА 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ	12
Защита	12
Воля	12
Воодушевление	12
Здоровье	12
Выносливость	12

ПОНЯТИЕ «ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ ПЕРВОПРОХОДЦЫ»	12
--	----

ПЕРВОПРОХОДЦЫ 13

Маркеры первопроходцев	13
Первопроходец уничтожен	13

ЧУДОВИЩА 13

Чудовище уничтожено	13
Изгнание чудовища	13

ЭФФЕКТЫ, СВЯЗАННЫЕ С СУЩЕСТВАМИ 14

«Атака»/«Атакуйте»	14
«Бесплотное»	14
«Поменяйте(сь) местами»	14
«Управляйте чудовищем»	14
«Когда убиваете»/«Если убили»	15
«Перенесите(сь)»	15
«Притяните», «оттолкните»	15

ФРАГМЕНТ ПОЛЯ 16

ПЕРЕМЕСТИТЕ(СЬ)	16
Способность «Перемещаться через...»	16

ИССЛЕДУЙТЕ НОВЫЙ ФРАГМЕНТ ПОЛЯ 16

Сброс фрагмента поля	16
----------------------	----

ПОКИНЬТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ 17

ЭЛЕМЕНТЫ НА ФРАГМЕНТАХ ПОЛЯ 17

Стена	17
-------	----

ЭФФЕКТ «ОТКРОЙТЕ ИЛИ ЗАКРОЙТЕ ДВЕРЬ»	17
--	----

Дверь	17
-------	----

Проходимая клетка	17
-------------------	----

Клетка-ловушка	17
----------------	----

Завал	17
-------	----

Пропась	17
---------	----

Взрывоопасная бочка	17
---------------------	----

Клетка логова	17
---------------	----

ЭФФЕКТ «ЗАПЕЧАТАЙТЕ КЛЕТКУ ЛОГОВА»	17
--	----

КЛЕТКА ДЕЙСТВИЯ 18

Рычаг ловушки	18
---------------	----

ЭФФЕКТ «ЛОВУШКИ СРАБАТЫВАЮТ»	18
Станция подзарядки	18

ЭФФЕКТ «ПОДЗАРЯДИТЕСЬ»	18
----------------------------------	----

Верстак	18
---------	----

Сундук	18
--------	----

Клетка события	18
----------------	----

Клетка главы	18
--------------	----

ЭФФЕКТ «ОСВЕТИТЕ КЛЕТКУ ГЛАВЫ»	18
--	----

УНИЧТОЖЬТЕ КЛЕТКУ ПОЛЯ 18

ВОССТАНОВИТЕ КЛЕТКУ ПОЛЯ 18

КЛЕТКА ПОЛЯ СЧИТАЕТСЯ...	18
--------------------------	----

ПРЕДМЕТЫ 19

ТИПЫ ПРЕДМЕТОВ 19

Одежда	19
--------	----

Оружие	19
--------	----

Артефакт	19
----------	----

Одноразовый предмет	19
---------------------	----

Расширения	19
------------	----

ЭФФЕКТЫ, СВЯЗАННЫЕ С ПРЕДМЕТАМИ 19

«Экипируйтесь предметом в качестве основного»	19
---	----

«Присоедините улучшение»	19
--------------------------	----

«Присоедините расширение»	19
---------------------------	----

«Уберите предмет в инвентарь»	20
-------------------------------	----

«Получите предмет»	20
--------------------	----

«Перемешайте колоды предметов»	20
--------------------------------	----

«Воспользуйтесь верстаком»	20
----------------------------	----

«Обменяйтесь с первопроходцем»	20
--------------------------------	----

«Используйте инвентарь»	20
-------------------------	----

ГЛАВЫ 21

ЗАКРЫТЫЕ ГЛАВЫ 21

ЭФФЕКТЫ, СВЯЗАННЫЕ С ГЛАВАМИ 21

«Добавьте в колоды предметы»	21
------------------------------	----

«Поместите жетон входа»	21
-------------------------	----

«Поместите жетон выхода»	21
--------------------------	----

«Перейдите к следующей главе»	21
-------------------------------	----

«Начните новый раунд»	21
-----------------------	----

«Перейдите к развязке»	21
------------------------	----

Условие победы	21
----------------	----

ВАРИАНТ ИГРЫ: КАМПАНИЯ 21

СОБЫТИЯ 22**СОБЫТИЯ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ 22**

Личное событие 22

СОБЫТИЯ УЖАСА 22**ЭФФЕКТЫ, СВЯЗАННЫЕ
С СОБЫТИЯМИ 22**

«Запустите событие первопроходцев» 22

«Запустите событие ужаса» 22

«Перезапустите событие первопроходцев» 22

«Перезапустите событие ужаса» 22

«Перемешайте колоду событий» 22

СПОСОБНОСТИ 23**ТИПЫ СПОСОБНОСТЕЙ 23**

Активные способности 23

Пассивные способности 23

**ПОНЯТИЕ «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
СПОСОБНОСТИ НЕ В СВОЙ ХОД» 23**Способности с эффектом
«Когда вступает в игру» 23**ВЫБОР ЦЕЛИ 24**

Линия видимости 24

Соседний 24

Препятствие 24

Ближайший 24

Дальность способностей 24

Ближняя цель 24

Дальняя цель 24

Две цели 25

Несколько целей 25

**ПРИМЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
СПОСОБНОСТЕЙ 25****ЭФФЕКТЫ 26****ЭФФЕКТЫ С УСЛОВИЕМ 26**

Накопительное условие 26

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ 26

Использование маркеров первопроходцев 26

Использование маркеров ужаса 27

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ 27**БРОСОК НА ЭФФЕКТ 27****ОБЩИЕ ЭФФЕКТЫ 27**

«Уничтожьте», «сбросьте» 27

«Заберите из колоды» 27

ПОВЕДЕНИЕ ЧУДОВИЩ 28**НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ЧУДОВИЩА 28****ПРЕДСКАЗУЕМЫЕ ЧУДОВИЩА 28**

Использование активных способностей 28

Перемещение чудовищ 28

Ближайший первопроходец 28

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИМЕРЫ
ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ЧУДОВИЩ 29**

ИГРОВОЙ РАУНД (с. 11)
1. ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ
2. ФАЗА ЛОГОВА
3. ФАЗА УЖАСА
4. ФАЗА ЧУДОВИЩ

ХАРАКТЕРИСТИКИ (с. 12)
ЗАЩИТА
ВОЛЯ
ВООДУШЕВЛЕНИЕ
ЗДОРОВЬЕ
ВЫНОСЛИВОСТЬ

ТИПЫ ПРЕДМЕТОВ (с. 19)
ОДЕЖДА
ОРУЖИЕ
АРТЕФАКТ
ОДНОРАЗОВЫЙ ПРЕДМЕТ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (с. 10)
ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ
ВЫБЕРИТЕ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ
ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДЫ ПРЕДМЕТОВ
ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ЧУДОВИЩ
ПОДГОТОВЬТЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ
НАЧНИТЕ ГЛАВУ 1

СИМВОЛЫ СПОСОБНОСТЕЙ
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ (с. 26)
БЛИЖНЯЯ ЦЕЛЬ (с. 24)
ДАЛЬНЯЯ ЦЕЛЬ (с. 24)
БРОСОК НА ЭФФЕКТ (с. 27)
НАКОПИТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ (с. 26)
УБЕРИТЕ ПРЕДМЕТ В ИНВЕНТАРЬ (с. 20)
УНИЧТОЖЬТЕ, СБРОСЬТЕ (с. 27)
КУБИК СИЛЬНОЙ АТАКИ (с. 14)
КУБИК СЛАБОЙ АТАКИ (с. 14)

ТИПЫ СПОСОБНОСТЕЙ (с. 23)		
Стоимость	ЭФФЕКТ(Ы)	АКТИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ
	ЭФФЕКТ(Ы)	ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ
	ЭФФЕКТ(Ы)	СПОСОБНОСТЬ С ЭФФЕКТОМ «КОГДА ВСТУПАЕТ В ИГРУ»

ИГРОВЫЕ ЭФФЕКТЫ	
Атака/Атакуйте (с. 14) Воспользуйтесь верстаком (с. 20) Восстановите клетку поля (с. 18) Добавьте в колоды предметы (с. 21) Заберите из колоды (с. 27) Запечаттайте клетку логова (с. 17) Запустите событие первопроходцев (с. 22) Запустите событие ужаса (с. 22) Изгнание чудовища (с. 13) Используйте инвентарь (с. 20) Исследуйте новый фрагмент поля (с. 16) Клетка поля считается... (с. 18) Когда убиваете / если убили (с. 15) Ловушки срабатывают (с. 18) Начните новый раунд (с. 21) Обменяйтесь с первопроходцем (с. 20) Осветите клетку главы (с. 18) Откройте или закройте дверь (с. 17) Оттолкните (с. 15) Перезапустите событие первопроходцев (с. 22) Перезапустите событие ужаса (с. 22)	Перейдите к развязке (с. 21) Перейдите к следующей главе (с. 21) Перемешайте колоду событий (с. 22) Перемешайте колоды предметов (с. 20) Перемещаться через... (с. 16) Перенесите(сь) (с. 15) Подзарядитесь (с. 18) Покиньте игровое поле (с. 17) Получите предмет (с. 20) Поменяйте(сь) местами (с. 14) Поместите жетон входа/выхода (с. 21) Появляется чудовище (с. 11) Присоедините расширение (с. 19) Присоедините улучшение (с. 19) Притяните (с. 15) Уберите предмет в инвентарь (с. 20) Увеличьте опасность (с. 11) Уничтожьте, сбросьте (с. 27) Управляйте чудовищем (с. 14) Условие победы (с. 21) Установите начальное значение логова или ужаса (с. 11) Экипируйтесь предметом в качестве основного (с. 19)

ЭЛЕМЕНТЫ НА ФРАГМЕНТАХ ПОЛЯ (с. 17–18)		
СУНДУК	КЛЕТКА СОБЫТИЯ	СТАНЦИЯ ПОДЗАРЯДКИ
Клетки действий		
РЫЧАГ ЛОВУШКИ	КЛЕТКА ГЛАВЫ	ВЕРСТАК

ДВЕРЬ	СТЕНА							
ПРОХОДИМАЯ КЛЕТКА	ПРОПАСТЬ	ЗАВАЛ	КЛЕТКА ЛОГОВА	ВЗРЫВООПАСНАЯ БОЧКА	КЛЕТКА-ЛОВУШКА	РЫЧАГ ЛОВУШКИ	КЛЕТКА ГЛАВЫ	ВЕРСТАК