

Страница 1

Добро пожаловать во Внутренний двор

Некогда здесь устраивали пышные банкеты и роскошные балы.

Теперь это гнилое гнездо кровососущих паразитов.

Компоненты дополнения

Карты

- 15 карт заданий
- 8 карт комнат
- 4 карты комнат боссов
- 8 карт темнейших комнат
- 16 карт диковинок
- 80 карт монстров и боссов
 - Карты боссов
 - Карты монстров

Плитки

- 6 плиток комнат

Жетоны

- 4 жетона паразитических яиц

Страница 2

Фигурки

Монстры Кровавого двора

- 3x Льстец
- 3x Привратник
- 3x Слуга
- 3x Проситель
- Крокодилоид
- 3x Эсквайр
- 3x Эсквайр (альтернативная скульптура)
- 3x Шевалье
- 3x Куртизанка
- 3x Куртизанка (альтернативная скульптура)

Боссы Кровавого двора

- Барон

- Страж сада
- Кровавый фонтан
- Каменный щит
- Истощённое тело
- Тело
- Переполненное кровью тело
- Графиня
- Графиня (альтернативная скульптура)
- Виконт
- 3x Пульсирующее яйцо

Страница 3

Что это такое?

Кровавый двор — это дополнение с новой локацией, которое можно добавить к вашей кампании *Темнейшего Подземелья*.

Дополнение вводит совершенно новую локацию для исследования с уникальными комнатами, диковинками, монстрами, заданиями и боссами.

Как использовать?

В начале кампании игроки выбирают, какие локации использовать. Базовая коробка включает одну локацию — **Руины**, но вы можете добавить другие с помощью дополнений с локациями.

Вы также можете играть с любой комбинацией локаций. Все герои доступны для игры, независимо от выбранных локаций.

Когда вы добавляете локацию в кампанию, необходимо:

1. Добавить карты заданий локации

Каждый раз, выбирая задание, вы должны взять две карты заданий соответствующего уровня из любых доступных колод заданий локаций.

Например, можно выбрать две карты из одной локации или по одной из двух разных локаций.

2. Добавить карты монстров и фигурки локации

Перед началом задания создайте колоду монстров, перемешав карты монстров локации соответствующего уровня с общими картами монстров того же уровня, чтобы сформировать колоду монстров этой локации.

3. Добавить карты диковинок локации

Перед началом задания вам понадобится колода диковинок соответствующей локации. Перемешайте уникальные карты диковинок Кровавого двора с общими картами диковинок, чтобы создать колоду диковинок.

4. Добавить карты боссов и фигурки локации

В начале кампании перемешайте все доступные карты боссов (в зависимости от выбранных для кампании локаций) по уровням, чтобы создать колоду боссов.

5. Добавить карты комнат и плитки комнат локации

Перед началом задания вам понадобится колода комнат соответствующей

локации. Перемешайте её и положите в удобном месте на столе. Также разместите все плитки комнат локации в стопке поблизости.

Примечание: Некоторые зоны имеют нулевую вместимость. Герои и монстры могут проходить через них, но не могут завершать ход в таких зонах.

Боссы

Виконт: Если вы сражаетесь с Виконтом, действуйте так:

1. Подготовьте карту комнаты и плитку комнаты Виконта и введите их в игру.
2. Поместите карту Виконта на планшет позиций монстров в агрессивную позицию, а его фигурку — в соответствующую зону.
3. Поместите карту Переполненного кровью тела на планшет позиций монстров в оборонительную позицию, карту Тела — в дальновидную позицию, а карту Истощённого тела — в поддерживающую позицию. Затем разместите их фигурки в соответствующих зонах.
4. Перемешайте четыре карты инициативы героев и три карты инициативы монстров в колоду инициативы.
Когда Виконт побеждён, уберите все Тела из игры.

Графиня: Если вы сражаетесь с Графиней, действуйте так:

1. Подготовьте карту комнаты и плитку комнаты Графини и введите их в игру.
2. Поместите карту Графини на планшет позиций монстров в агрессивную позицию, а её фигурку — в соответствующую зону.
3. Перемешайте четыре карты инициативы героев и три карты инициативы монстров в колоду инициативы.

Страж сада: Если вы сражаетесь со Стражем сада, действуйте так:

1. Подготовьте карту комнаты и плитку комнаты Стража сада и введите их в игру.

Страница 4

2. Поместите карту Стража сада на планшет позиций монстров в агрессивную позицию, а его фигурку — в соответствующую зону.
3. Поместите карту Кровавого фонтана на планшет позиций монстров в дальновидную позицию, а карту Каменного щита — в поддерживающую позицию. Затем разместите их фигурки в соответствующих зонах.
4. Перемешайте четыре карты инициативы героев и четыре карты инициативы монстров в колоду инициативы.
Когда Страж сада побеждён, уберите Кровавый фонтан и Каменный щит из игры.

Примечание: Блокирующие стены — это любые стены, разделяющие зоны и препятствующие перемещению.

Барон: Если вы сражаетесь с Бароном, действуйте так:

1. Подготовьте карту комнаты и плитку комнаты Барона и введите их в игру.
2. Поместите карту Барона на планшет позиций монстров в агрессивную позицию, а его фигурку — в соответствующую зону.
3. Разместите три Пульсирующих яйца в трёх зонах, обозначенных значком яйца . По одному в каждой зоне.
4. Перемешайте четыре карты инициативы героев и четыре карты инициативы монстров в колоду инициативы.

Действия за раунд:

Количество действий Барона за раунд равно 4 минус количество других монстров в игре. Это означает, что если Барон один, он действует 4 раза; если появляется один монстр, он действует 3 раза, и так далее. Пульсирующие яйца не считаются монстрами.

Когда Барон побеждён, уберите все Яйца и Привратников из игры.