

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Продвигайтесь по главам, пока не дойдете до конца игры и выполните условие победы. Это заблокированная глава? Карта главы подсказает вам, как продвигнуться вперед или разместить жетон выхода. Вы разместили жетон выхода? Все исследователи должны выйти через него, чтобы продвигнуться дальше. Если ни то, ни другое: активируйте клетку главы и перейдите к следующей главе.

1 ФАЗА ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

- в начале этой фазы поместите все маркеры исследователей обратно на планшеты игроков.
- восстановите выносливость каждого исследователя до максимального значения, указанного на карте исследователя.

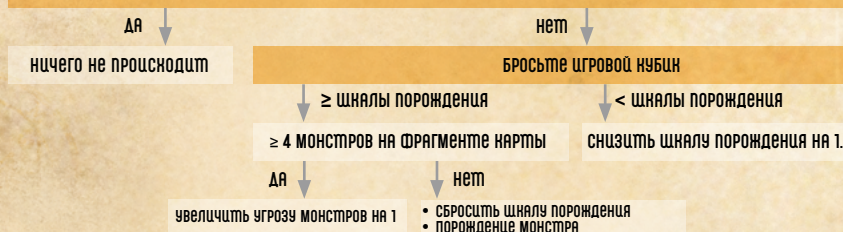
ДЕЙСТВИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Движение	① за 1 клетку	переместиться в любом направлении (диагональном или ортогональном) в соседнюю, незанятую проходимую клетку.
Использовать инвентарь	③	снимите все свои предметы, экипируйте любое количество основных предметов, затем улучшите или усильте любое количество экипированных предметов.
Торговля	②	вы можете отдать и получить любое количество предметов.
Выйти с карты	②	удалите свою фигурку из игры, пропустите свой ход и ваш бросок в фазу порождения.
Исследовать карту	②	возьмите верхний фрагмент карты и соедините его с фрагментом, на котором вы находитесь, краем с символом направления.
Использовать активные способности	цена	вы можете использовать способности с: • карты высшего исследователя • вашего привязанного события • расходных материалов • экипированных предметов • текущей главы • текущей главы исследователя
Откр./ закрыть дверь	②	если дверь открыта (нет жетонов), закройте ее, поместив на нее жетон закрытой двери. если дверь закрыта (на ней закрытая дверь), откройте ее, убрав жетон закрытой двери.
Сломать закрытую дверь	④	замените жетон закрытой двери жетоном уничтоженной двери.
Активировать неосвещенную клетку главы	③ 34	если текущая глава не заблокирована и жетон выхода не помещен ни на один фрагмент карты: • переверните текущую главу и выполните ее способности «вход в игру». • поместите исследованный жетон на клетку главы.
Активировать освещенную клетку главы	①	если текущая глава не заблокирована и жетон выхода не помещен ни на один фрагмент карты: • переверните текущую главу и выполните ее способности «вход в игру». • переверните жетон освещения на исследованную сторону.
Запечатать клетку порождения	③ 44	• уменьшите угрозу монстров на 1 • если на нем есть юнит, уничтожьте его • поместите на клетку два исследованных жетона • поместите жетон освещения на клетку главы на вашем фрагменте карты
Активировать станцию подзарядки	①	• бросьте кубик подзарядки • возможные результаты: восстановить 1 здоровье, восстановить выносливость или ничего не произойдет • положите исследованный жетон на клетку станции подзарядки.

2 ФАЗА ПОРОЖДЕНИЯ

когда вы перейдете в фазу порождения (выполните для каждого исследователя):

ВСЕ КЛЕТКИ ПОРОЖДЕНИЯ НА ВАШЕМ ФРАГМЕНТЕ КАРТЫ УНИЧТОЖЕНЫ



ПОРОЖДЕНИЕ МОНСТРОВ

- возьмите карту из колоды монстров (если в колоде нет карт, перетасуйте сброс монстров. если карт монстров по-прежнему нет, увеличьте угрозу монстров на 1 и пропустите дальнейшие шаги)
- поместите карту монстра в конец очереди монстров
- отметьте максимальное здоровья монстра, поместив точное количество жетонов здоровья на его карту
- поместите фигурку монстра на ближайшую к вам клетку порождения. (если клетка порождения занята, выберите ближайшую незанятую клетку у этой клетки порождения)
- выполните любые способности «вход в игру» порожденного монстра (если таковые имеются)

ИГРОВОЙ РАУНД

1 ФАЗА ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ → 2 ФАЗА ПОРОЖДЕНИЯ → 3 ФАЗА УЖАСА → 4 ФАЗА МОНСТРОВ

Исследователи ходят в любом порядке, который они выбрали и выполняют любые действия, пока у них не закончится выносливость или они не решат закончить свой ход. После того, как исследователь закончит свой ход, установите его выносливость на 0 (если она еще не установлена).

Активировать рычаг ловушки	②	• атакуйте всех юнитов на клетках с ловушкой на вашем фрагменте карты: 3 • положите исследованный жетон на клетку рычага ловушки.
Активировать клетку события	③	• восстановите 1 эссенцию • возьмите верхнюю карту из колоды событий исследователей • выполните ее способности «вход в игру» • если это событие привязано, положите его рядом с вашей картой исследователя, иначе положите карту лицевой стороной вверх на столпу сброса событий исследователей • поместите исследованный жетон на клетку события.
Активировать сундук	③	• восстановите 1 эссенцию • возьмите 2 верхних карты из любой колоды(ы) предметов • из этих 2 карт выберите 1. вы можете либо уничтожить, либо поместить ее на верх соответствующей колоды предметов • оставьте другую карту себе или отдайте ее соседнему исследователю • вы можете сразу же экипировать карту в качестве основного предмета, если у нее тип вашего класса: BRUISER : оружие, SUPPORT : одежда, MYSTIC : артефакт, SMITH : любой тип • поместите исследованный жетон на клетку сундука.
Активировать верстан	③	• возьмите 3 верхних карты из любой колоды(ы) предметов • вы можете поменять любые вытянутые карты на предметы из вашего инвентаря • выберите 1, затем оставьте ее себе или передайте соседнему исследователю • уничтожьте любое количество оставшихся карт, затем поместите остальные на верх соответствующих им колод предметов в любом порядке • выполните действие «использовать инвентарь» бесплатно • поместите исследованный жетон на клетку верстана.

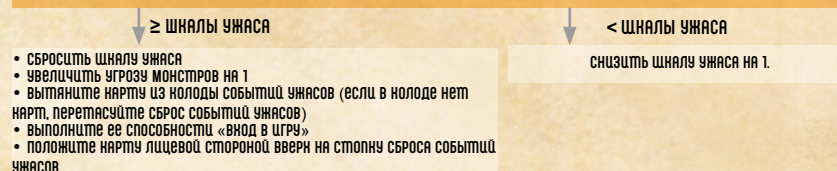
ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТИ ЭЛЕМЕНТЫ КАРТЫ В СВОИХ ИНТЕРЕСАХ:

ВЗРЫВАЮЩАЯ БОЧКА	это особый тип юнитов, которые могут быть только атакованы. если при броске атаки по взрывающейся бочке выпадает хотя бы 1: • атакуйте каждого юнита на соседних клетках с бочкой: 3 • поместите исследованный жетон на клетку взрывающейся бочки. когда юниты толкают или притягивают во взрывающуюся бочку, она получает урон.
ПРОПАСТЬ	пропасть - это особый тип проходимого пространства. юнит, который перемещается, телепортируется, толкается или втягивается в яму, уничтожается. неразумные монстры никогда не загонят себя в яму.
ЗАВАЛЫ	завалы - это непроходимая клетка, которая загромождает линию обзора.
СТЕНА	стена - это тип границы клеток карты, которая разделяет клетки и закрывает линию видимости.

3 ФАЗА УЖАСА

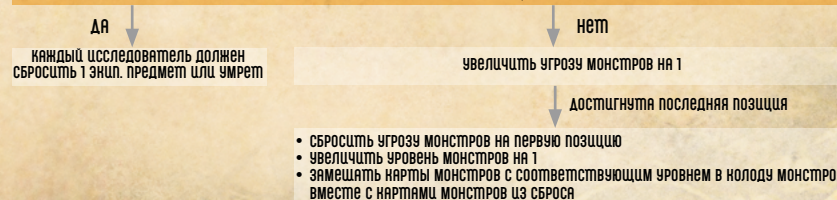
в начале фазы ужасов поместите все маркеры ужасов рядом с колодой событий ужасов, затем:

ОДИН ИГРОК БРОСАЕТ ИГРОВОЙ КУБИК



УВЕЛИЧЕНИЕ УГРОЗЫ МОНСТРОВ

УРОВЕНЬ МОНСТРОВ 5 (///)



4 ФАЗА МОНСТРОВ

Монстры ходят в определенном порядке, в зависимости от очереди монстров.

Каждый монстр по очереди выполняет свои действия до тех пор, пока у него не закончатся выносливость или он не сможет расположиться ближе к ближайшему исследователю.

БЛИЖАЙШИЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Чтобы определить ближайшего исследователя, подсчитайте шаги до каждой цели, избегая непроходимых пространств, таких как завалы и клетки действий, но игнорируя закрытые двери и юннты (неподвижные юннты рассматриваются как завалы).

Если есть выбор между двумя или более исследователями, то целью будет один:

- С наименьшим здоровьем (если таких несколько, то игроки сами выбирают)

НЕРАЗУМНЫЕ И КОВАРНЫЕ МОНСТРЫ (ПРИОРИТЕТ ДЕЙСТВИЙ В ЭТОМ ПОРЯДКЕ)

ИСПОЛЬЗОВАТЬ АНТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ	ЦЕНА	монстры могут использовать способности с: • привязанного события ужаса • текущего события ужаса • карты этого монстра
СЛОМАТЬ ЗАКРЫТУЮ ДВЕРЬ	4	замените жетон закрытой двери жетоном уничтоженной двери.
ДВИЖЕНИЕ	1 за 1 клетку	переместитесь в любом направлении (диагональном или ортогональном) в соседнюю, незанятую проходимость клетку по направлению к ближайшему исследователю.

после использования антивной способности или перемещения на 1 выносливость, монстр снова попытается использовать одну из своих антивных способностей, а затем попытается переместиться к ближайшему исследователю.

КОВАРНЫЕ МОНСТРЫ (ДОБАВЛЕНЫ СПОСОБНОСТИ)

ДВИЖЕНИЕ	1 за 1 клетку	переместитесь в любом направлении (диагональном или ортогональном) в соседнюю, незанятую проходимость клетку.
ОТКР./ЗАКРЫТЬ ДВЕРЬ	3	Если дверь открыта, закройте ее, поместив на нее жетон закрытой двери. Если дверь закрыта, откройте ее, убрав жетон закрытой двери.
СЛОМАТЬ ДВЕРЬ	4	Коварный монстр может сломать открытую/закрытую дверь.
АНТИЦВРОВАТЬ РЫЧАГ ЛОВУШКИ	3	• атакуйте всех юннтов на клетках с ловушкой на вашем фрагменте карты: 3 • положите исследованный жетон на клетку рычага ловушки.

УБИЙСТВО МОНСТРОВ

Если здоровье монстра снижается до 0 или монстр попадает на клетку пропасти, тогда этот монстр убит:

- выполнить любые способности «когда этот монстр умирает»
- Если монстр убит во время хода исследователя, восстановите 1 эссенцию этому исследователю

Если уровень убитого монстра меньше, чем текущий уровень монстров, и он не 4 уровня:

- уберете его карту и фигурку из игры

иначе:

- положите карту этого монстра на верх колоды сброса монстров
- уберете с поля фигурку монстра

ИЗГНАННЫЕ МОНСТРЫ

Обращайтесь с ними так же, как с убитыми монстрами, за исключением:

- исследователи не восстанавливают эссенцию
- изгнанные монстры не считаются убитыми
- изгнанные не антицируют способности «когда умирает»

ЭССЕНЦИЯ

восстановите эссенцию с помощью:

- антициация сундука или клетки события
- убийства монстра в свой ход
- специальными способностей, которые восстанавливают эссенцию

использование эссенции:

- потерять 1 эссенцию вместо потери 1 здоровья (это работает даже со стоимостью античных способностей)
- после любого броска атаки в свой ход вы можете увеличить этот бросок на 1 за каждую потерянную эссенцию
- использовать способности, антицируемые за эссенцию
- запечатывать клетку порождения
- антицировать неосвещенную клетку главы
- в качестве содействующего исследователя

Содействующие исследователи

когда вы теряете эссенцию, другие исследователи могут содействовать - потеряв свою эссенцию, содействующие исследователи должны быть согласны и находиться рядом с вами, другим содействующим исследователем или целевой клеткой (например, при запечатывании клетки порождения или антициации неосвещенной клетки главы).

вам не нужно терять свою собственную эссенцию.

это работает даже на оплату ваших античных способностей или на броски атаки.

АТАКА

для обычных атак блокирующим атрибутом является броня. для тайных атак блокирующим атрибутом является воля.

- бросьте все **■** и **□** кубики, которые указаны в способности и сложите их значения
- добавьте к этому результату любые существующие эффементы, которые увеличивают бросок атаки
- вычитайте из этого результата любые существующие эффементы, которые уменьшают бросок атаки
- если итоговый результат равен или больше, чем атрибут блокировки:
 - атакующий наносит удар
 - блокирующийся получает урон
 - блокирующийся теряет 1 здоровье

если атакан затронет более одного юннта (например, ловушка или взрывающаяся бочка), выполняется только один бросок атаки, результат которого затем применяется ко всем блокирующим.

ТОЛКАТЬ - ТЯНУТЬ

если цель ортогональна антивной клетке, она перемещается по прямой линии, иначе она перемещается по диагонали.

взрывающаяся бочка получает урон, когда в нее толкают или притягивают юннта. если юннта толкнули или притянули на клетку рычага ловушки, антицируйте рычаг ловушки. если юннта толкнули или притянули на клетку пропасти, этот юннт убит, неподвижных юннтов нельзя толкать или тянуть.

ЭФИРНЫЙ

если юннт эфирный, он не может быть целью других юннтов, если только они не обладают специальным эффементом, который позволяет им целиться в эфирные юннты.

эфирные юннты можно атаковать косвенно, используя ловушки, взрывающиеся бочки или другие способности, которые не нацелены на эфирный юннт (пример: атаки, которые вливают на соседние юннты).

монстры игнорируют всех исследователей, которых нельзя выбрать целью, и не приближаются к ним. юннты могут перемещаться через эфирные юннты, а эфирные юннты могут перемещаться через других юннтов, несмотря на это, эфирные юннты по-прежнему считаются препятствием

ТЕЛЕПОРТИРОВАНИЕ

когда вы телепортируетесь на некоторое расстояние, игнорируйте все стены, препятствия, завалы и закрытые двери, чтобы встать на проходимость клетку.

когда вы телепортируетесь в определенную клетку выберите ближайшую клетку этого типа на вашем фрагменте карты. если такая клетка занята или непроходима, выберите ближайшую к ней проходимость и незанятую клетку.

ПОМЕНЯТЬСЯ МЕСТАМИ

поменяйте местами вашу фигурку и фигурку цели на фрагменте карты.

КОНТРОЛЬ НАД МОНСТРОМ

когда вы контролируете монстра, вы будете выполнять любые действия в его ход и относиться к нему как к коварному монстру. вы управляете движением монстра и используете их способности (вы можете переместить его в пропасть или заставить атаковать других монстров).

	ПРОХОДИМОСТЬ можно ходить по ним и целиться сквозь них с любого ⊗ или ⊗	ПРЕПЯТСТВИЕ можно целиться сквозь них только с ⊗	БЛОКИРУЕТ ЛИЦУ ВИДИМОСТИ
проходимость клетка (включая клетку с ловушкой и пропасть)	✓	✗	✗
юннт* (исследователь, монстр)	✗	✓	✗
стена, закрытая дверь, завал	✗	✗	✓
клетка действий (события, сундук, верстан, станция подзарядки, рычаг ловушки, клетка главы)	✗	✓	✗
клетка порождения (без жетонов на ней)	✓	✗	✗
взрывающаяся бочка	✗	✓	✗
клетка с использованным жетоном	✗	✓	✗

* для эфирных юннтов особые правила.

- ⊙ БЛИЖНЯЯ ЦЕЛЬ (АТАКА СОСЕДНЕГО ЮННТА/КЛЕТКИ)
- ⊗ ДАЛЬНЯЯ ЦЕЛЬ (ДИСТАНЦИЯ И, БЛОК, ПРЕПЯТСТВИЯМИ)
- ⊗ ДАЛЬНЯЯ ЦЕЛЬ (ДИСТАНЦИЯ И, ИГНОР, ПРЕПЯТСТВИЯ)
- ⊗ ЭФФЕКТ БРОСКА (БРОСИТЬ ИГРОВОЙ КУБИК, ЕСЛИ ≥ И ВЫПОЛНИТЕ ЭФФЕКТ)
- ⊗ НАКАПЛИВАЕМОЕ УСЛОВИЕ (КАЖДЫЙ РАЗ КОГДА УСЛОВИЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ, ПОМЕСТИТЕ ИССЛЕДОВАННЫЙ ЖЕТОН НА КАРТУ; ЕСЛИ ЖЕТОНОВ = Y ВЫПОЛНИТЕ ЭФФЕКТ)

- 🗑 СНЯТЬ ПРЕДМЕТ
- ⊗ УНИЧТОЖИТЬ ПРЕДМЕТ/ЮННТ/ПР.В. СОБЫТИЕ
- КУБИК СЛИБНОЙ АТАКИ
- КУБИК СЛАБОЙ АТАКИ
- 🎮 СПОСОБНОСТЬ «ВХОД В ИГРУ»