

DARKEST NIGHT



© 2012 Jeremy Lennert and Victory Point Games (VPG)

"Darkest Night" is VPG's name for its multiplayer co-op fantasy game of a guerilla war in a small kingdom.
<http://victorypointgames.com>; info@victorypointgames.com; (714) 957-4066

Euro Game #9

GAME DESIGN
Jeremy Lennert

DEVELOPMENT
Noelle Le Bienvenu

ART
**Clark Miller and
Daniel Taylor**

FICTION
Jeremy Lennert

DARKEST NIGHT

Оглавление

[0.0] ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВИЛ...	1
[1.0] ВВЕДЕНИЕ	1
[2.0] ИГРОВОЙ ИНВЕНТАРЬ	1
[3.0] ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	2
[4.0] ПОРЯДОК ИГРЫ	3
I. Броски Кубика	3
[5.0] БЛАГОДАТЬ И СКРЫТНОСТЬ....	4
II. Обретения и Потери.....	5
[6.0] ВОЗМОЖНОСТИ.....	5
[7.0] ПРЕДМЕТЫ	6
[8.0] СРАЖЕНИЕ	7
[9.0] ТЬМА	8
[10.0] ПАГУБА	9
[11.0] ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ....	9
[12.0] ДРУГИЕ ПРАВИЛА.....	10
[13.0] СОВЕТЫ	10
[14.0] ОПЦИИ	10
[15.0] ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ....	11
БЛАГОДАРНОСТИ	12
Расширенный Пример Игры	13

[0.0] ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВИЛ
Новые игровые термины, когда им дается первоначальное определение, отображаются темно-красным курсивом для удобства поиска.

Инструкции к игре сгруппированы в основные разделы **“Правил”** отображаемые CAPS-ом, и имеющие слева цифровой индекс с десятичной точкой (например, Правило 4.0 является четвертым Правилком). Эти Правила в общих чертах описывают основные положения игры, ее компоненты, игровые приемы, базовые принципы и механику игры, как подготовить игру и как победить в ней.

С каждым Правилком, могут приводиться **“Пункты”** которые способны толковать основных положений правил или базовых принципов. Пункты также могут ограничивать применение

правила указывая на исключения из него. Пункты (и **Подпункты**) укрупняют Правило, отображаясь числом после точки в порядке появления. Например, Правило 4.1 это первый Пункт четвертого Правила; а Правило 4.1.2 это второй Подпункт первого Пункта четвертого Правила.

Важная информация в тексте выделена жирным

Справки с примерами Правил или Пунктов представлены в подобных голубых областях.

Текст в серых областях, как эта, отражает голос разработчика игры, адресованный Вам и объясняющий идею или принцип, которые сами по себе не являются Правилком или Пунктом.

[1.0] ВВЕДЕНИЕ

Великая тень нависла над королевством, орды нежити продолжают множиться под дланью ужасного Некроманта. Армия короля разбита, земли наводнены силами зла, а Замок пал. Последний оплот сопротивления в королевстве выбрал своим убежищем святыне земли Монастыря, где нога Некроманта и его мертвых преследователей не ступала... еще. Пока он сжимает свои тиски на земле и наращивает свои силы для финального штурма этого последнего убежища, несколько отважных душ изыскивают возможность дать ему отпор...

Darkest Night это совместная игра, в которой четверо героев ведут партизанскую войну с целью восстановить контроль над королевством, занятым злым Некромантом. Все игроки разделяют как победу, так и поражение, и им необходимо действовать в команде, чтобы преуспеть.

[2.0] ИГРОВОЙ ИНВЕНТАРЬ

Перечень Деталей

- Игровое поле 11” x 17”
- 10 устанавливаемых жетонов персонажей
- Пять 6- сторонних кубиков
- 9 листов персонажей
- 90 карт возможностей (по 10 на героя)
- 6 карт артефактов
- 34 карты событий
- 20 карт местности
- 42 1” квадратных жетона пагубы*
- 29 различных жетонов предметов*

- 4 1” квадратных жетона реликвий*
- 5 1” круглых трекеров хода*
- 5 круглых трекеров благодати*
- 5 круглых трекеров скрытности*
- 1 круглый трекер тьмы*
- 1 буклет правил

* Допустима небольшая копоть и изменения цвета как результат процесса лазерной нарезки. Если какие-либо из этих деталей отсутствуют или повреждены, пожалуйста сообщите нам на почту info@victorypointgames.com

Игровое Поле: 11” x 17” игровое поле изображает королевство в котором происходит игра. На карте запечатлены семь локаций для посещения игроками (**Замок, Деревня, Горы, Лес, Руины, Болото и Монастырь**), линии, по которым они могут перемещаться, и цифры, используемые для определения перемещения Некроманта. В то время как низ карты отведен под Счетчик Тьмы, который представляет растущую силу и влияние Некроманта.



Устанавливаемые Жетоны

Персонажей: Эти жетоны используются для отслеживания текущей локации каждого героя и **Некроманта**. Каждый жетон вставляется в одну из прилагаемых подставок, чтобы стоять вертикально.

Листы Персонажей: Эти листы описывают героев, и располагают счетчиками в нижней части, для отображения текущего значения благодати и скрытности героя. Обратная сторона содержит игровое пособие по персонажу.



Карты: В игре существует несколько разновидностей карт:

Карты Возможностей представляют уникальные способности или снаряжение различных героев; каждый герой имеет отдельный набор из 10 карт возможностей. Карты возможностей имеют свое название сверху карты, текст с правилами внизу и символ  в углу, если имеется возможность начинать игру с этими картами (см. 3.2). Использование возможностей объясняется в 6.0.



Карты Артефактов это особый вид карт возможностей с символом  в углу, чтобы различать их.

Карты Событий представляют вредоносные силы, раскающие по королевству. Они имеют свое название сверху карты, текст с правилами внизу и показатель рока в углу, примерно отражающий их вредоносный эффект (чем выше, тем, как правило, хуже).



Карты Местности используются для придания случайного характера создания пагубы и результатам поиска. Каждая карта имеет список видов пагубы и результатов поиска для каждой локации на поле; кроме этапа Подготовки к Игре (см. 3.3), лишь одна строка из списка используется всякий раз, когда Вы тянете карту местности.



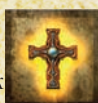
Пагуба: Эти карты представляют центры силы Некроманта; каждая производит негативный эффект (см. 10.0). На лицевой стороне в верхнем правом углу записана сила пагубы; на обратной стороне сила записана снизу слева, защита - снизу справа, и краткая памятка эффекта пагубы в центре (см. памятку игрока для получения полной информации об эффекте каждой пагубы).



Жетоны Предметов: Эти жетоны представляют полезные одноразовые магические вещи, которые герои находят в процессе игры (см. 7.0).



Святые Реликвии: Эти жетоны представляют могущественные предметы, являющиеся ключом к победе в игре (см. 7.2).



Трекеры: Эти жетоны используются чтобы вести счет статусов игры, включая чей сейчас ход, основную статистику героев, и текущий уровень тьмы.



[3.0] ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

[3.1] Игровая Область:

Разместите **игровое поле** в центре игровой области.



Разместите 4 жетона **святых реликвий** на поле в следующих локациях: **Горы, Лес, Руины, и Болото**; их "нераскрытой" стороной вверх.

Смешайте все **карты событий** в месте, формируя **Колоду Событий**, смешайте все **карты местности** вместе, формируя **Колоду Местности**, и смешайте все **карты артефактов** в месте, формируя **Колоду Артефактов**. Поместите каждую из этих колод лицов вниз в зоне досягаемости всех игроков.

Поместите жетоны **Пагубы** и жетоны **предметов** отдельно, формируя **Резерв**. Они понадобятся Вам позднее.

[3.2] Выбор Героев: Игро всегда ведется с участием 4 героев, выбираемых из числа 9 персонажей героев входящих в игру. Если участвуют 4 игрока, каждый берет себе по герою. Если число игроков меньше 4, распределите управление 4 героями между собой по своему усмотрению (например играя вдвоем, Вы можете контролировать по 2 героя; если Вы играете один, Вы будете контролировать всех 4).

Затем выполните все нижеперечисленные шаги для **каждого** выбранного героя:

1. Возьмите предназначенный для этого героя **собранный жетон персонажа** и поместите его на поле в локацию **"Монастырь"**.
2. Возьмите предназначенный **лист персонажа** и положите его рядом с контролирующим его игроком.
3. Возьмите **трекер хода** и расположите его рядом с **листом персонажа**.
4. Возьмите **трекер благодати** () и **трекер скрытности** () и поместите их на обозначенные значения соответствующих счетчиков на **листе персонажа**.

5. Возьмите 10 **карт возможностей**, подходящих выбранному герою. Найдите четыре **карты возможностей** с символом  в верхнем правом углу, прочтите их и выберите **три** из них, с которыми желаете начать игру, разместив их лицом вверх рядом с **листом персонажа**.

6. Перемешайте оставшиеся 7 **карт возможностей** (включая невыбранную  возможность) чтобы сформировать **Колоду Возможностей**, и разместите их лицом вниз рядом с **листом персонажа**.

Разверните оставшиеся **листы персонажей** обратной стороной, чтобы использовать их как памятки игроков. Уберите **карты возможностей** остальных героев; они не понадобятся Вам до тех пор, пока один из Ваших стартовых героев не будет убит.

[3.3] Силы Некроманта: Поместите **собранный жетон Некроманта** на поле в локацию **Руины**.

Поместите **трекер тьмы** на **Счетчике Тьмы** (располагается на краю поля) в положение отмеченного символом  слева от значения "1".

Вытяните верхнюю карту из **Колоды Местности**. Для всех локаций, перечисленных в этой карте, кроме локации **Монастырь**, возьмите указанные жетоны пагубы из **Резерва** и разместите их в соответствующих локациях игрового поля. В итоге у Вас должно быть шесть жетонов пагубы на поле. (Игнорируйте результаты поиска, записанные в карте).

Затем поместите вытянутую **карту местности** лицов вверх рядом с **Колодой Местности**, начиная стопку сброса.



[4.0] ПОРЯДОК ИГРЫ

Игра состоит из серий **раундов**. В ходе каждого раунда, каждый герой будет осуществлять свой **ход**, и затем свой ход совершит Некромант.

- Герои в произвольном порядке начинают свой ход:
 - Начало:** Совершите действия, предусмотренные какими-либо особыми инструкциями для начала хода.
 - Событие:** Вытяните карту события
 - Действие:** Выберите действие
 - Завершение:** Защититесь от пагубы
- Некромант начинает свой ход:
 - Тьма:** Продвижение вперед по счетчику тьмы
 - Движение:** Бросьте кубик (d6) и передвиньте Некроманта
 - Пагуба:** Сотворите пагубу в новой локации Некроманта

В начале раунда поверните **трекер хода** каждого героя солнечной стороной. Игроки выбирают героя, который ходит первым; этот герой совершает свой ход, затем переворачивает свой трекер лунной стороной, отмечая тем самым конец своего хода. Затем игроки определяют героя, чей ход будет следующим, повторяя этот процесс пока все герои не осуществят свои ходы.



Заметьте, что герои могут совершать свои ходы в разном порядке в каждом раунде игры.

Очередность хода иногда очень важна, но в большинстве случаев она не имеет значения. Если Вы не уверены, чей ход должен быть следующим, я рекомендую Вам просто ходить в порядке раскладки за столом по кругу (или передать ход тому, кто знает, что будет делать).

Когда все герои завершат свои ходы, начинается ход Некроманта, а затем начинается новый раунд игры.



I. Броски Кубика

В основном, когда требуется совершить бросок кубика, вы будете бросать несколько кубиков (d6) и сопоставлять их **по отдельности** (не складывая) с **заданным числом**. Любой d6 со значением большим или равным заданному числу является успешным. Некоторые броски дают дополнительную награду за несколько удачных бросков, но обычно важнее всего то, удачным был бросок или нет... Различные эффекты могут увеличить или уменьшить число d6, которые вы можете бросить. Не существует верхнего порога для числа d6, которые вы можете бросить; если физически не хватает d6, киньте те, что есть, запишите результаты и затем перекиньте недостающее до вашего лимита количество кубиков. С другой стороны, независимо от всех возможных штрафов, Вы всегда кидаете хотя бы один d6.

Это продолжается до тех пор пока не будут созданы условия для победы или поражения (см. Победа и Поражение, 11.0).

[4.1] Ход Героя в Подробностях

Осуществите следующие шаги за каждого героя в последовательности:

Начало:

Сделайте все перечисленное в любом порядке:

- Примените любые **эффекты возможностей** (см. 6.0) совершаемые "в начале хода".
- Если находитесь в одной локации с Некромантом, потеряйте 1 S (см. 5.0).
- Если у Вас имеется **святая реликвия** (см. 7.2), потеряйте 1 S.

Событие:

(Пропустите этот шаг если находитесь в **Монастыре**). Если у Вас ноль S и Вы находитесь в той же локации, что и Некромант, Некромант инициирует **фрагментацию** (см. 8.2).

В противном случае, тяните **карту событий**, примените ее эффект, и сбросьте ее.

Множество **карт событий** имеют изменяемый эффект в зависимости от обстоятельств, при которых они были взяты; и одоное будет описано в карте.

Пример: Когда Вы возьмете карту **Мертвый Слуга (Dead Servant)**, Вы столкнетесь с одним из трех различных врагов, в зависимости от Вашего значения S. Если Ваша S равна 5 или больше, Вы встретите **Разведчика (Scout)**; если Ваша S - 3 или 4, Вы встретите **Лучника (Archer)**; если Ваша S - 2 или менее, Вы встретите **Пугало (Dread)**. У каждого из этих противников различные характеристики (перечисляются на карте).



Колода Событий также содержит специальную карту, называемую **Обновление**. Когда Вы вытягиваете **Обновление**, немедленно переменшайте **Колоду Событий** (включая **Обновление** и весь сброс) и вытяните другую карту.



Обновление это особый мета-результат и он должен быть исполнен немедленно (даже если Вы находитесь в середине множественного вытягивания карт, или имеете возможность, позволяющую Вам скидывать события без разыгрывания их эффекта).

ДЕЙСТВИЕ:

Совершите одно из следующих действий на выбор:

- Путешествие:** Отправьтесь в соседнюю локацию и получите 1 S (не более 5).
- Укрытие:** Восстановите свои возможности (см. 6.2) и получите 1 S (не более 5).
- Атака:** Выберите пагубу (см. 10.0) в Вашей локации и **сразитесь** с ней, следуя правилам сражений (см. 8.0). Если Вы выпрыгиваете, пагуба уничтожена и возвращается в **Резерв**; в противном случае, Вы испытываете на себе защитную реакцию пагубы. **Как в случае удачи, так и в случае провала, Вы теряете 1 S, открывая себя.**

Вы также можете атаковать Некроманта таким же путем как и пагубу (см. 8.2).

- Поиск:** Бросьте d6 и сопоставьте значение со **сложностью поиска** записанной на игровом поле для Вашей локации. Если Ваш результат равен или превосходит сложность вытяните **карту местности** (см. 12.1)

и возьмите результат поиска для Вашей локации.

Если Вы бросали несколько  (например, используя возможности), тяните по одной карте за каждый результат , превосходящий или равный сложности поиска, затем выберите одну карту, а остальные сбросьте.

Монастырь нельзя обыскать.

- **Молитва (Только в Монастыре):** Бросьте 2 , и получите 1  (не более базового значения; см. 5.0) за каждый , со значением  или больше. Также восстановите свои возможности (см. 6.2).
- **Получение Святой Реликвии:** Сбросьте 3 ключа, чтобы открыть неисследованную *святую реликвию* в Вашей локации. Переверните ее на исследованную сторону; теперь она воспринимается как *предмет* (см. 7.0).
- **Возможности:** Используйте "активируемый" эффект одной из Ваших *карт возможностей* (см. 6.0).

Некоторые возможности позволяют Вам совершить **бесплатное действие**: это означает, что **Вы можете осуществить это действие в дополнение к своему стандартному одному действию за ход**. Вы не обязаны совершать действие в течение Вашего хода (хотя обычно Вы хотите именно этого).

Завершение:

Примените эффекты любой пагубы (см. 10.0) в Вашей локации, которые срабатывают в конце Вашего хода. Если их больше чем один, Вы можете выбрать их последовательность.

Если Вы провели **весь свой ход** в **Монастыре**, получите 1  (не более базового значения).

[4.2] Ход Некроманта в Подробности

Совершите следующие действия в каждый ход Некроманта по порядку:

ПРЕУМНОЖЕНИЕ ТЬМЫ:

Передвиньте трекер  вперед по возрастающей на одно деление по счетчику тьмы. Некромант получает новые способности на заданных проходных точках, отмеченных на счетчике (см. 9.0).

Заметьте пагуба "**Осквернение**" ("Desecration") на игровом поле приводит к дополнительной фазе преумножения тьмы .



Скорее всего Вы захотите уничтожить **Осквернение** как можно быстрее.

Тьма не может подняться выше отметки **30**. Когда какой-либо эффект вызывает увеличение  выше **30**, поместите пагубу в локацию **Монастырь** вместо этого (см. Пагубы, 10.1).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НЕКРОМАНТА:

Бросьте  за Некроманта, и сопоставьте результат с текущим значением  каждого героя. Если на  выпало больше, чем значение  того героя, Некромант **обнаруживает** того героя, **если только тот герой находится не в Монастыре**. Если значение  меньше или равно значению  того героя, Некромант **не** обнаруживает того героя.

Заметьте, что герои преуспевают в бросках  если выпавшее значение больше или равно заданному значению, но Некромант способен обнаружить героев, только если его бросок превосходит из параметр скрытности. Вы можете запомнить это как "героическая тяга к победе".

Если Некромант обнаруживает какого-либо героя, он движется на одну локацию по направлению к ближайшему обнаруженному герою кратчайшим возможным путем (или остается в текущей локации, если обнаруживает героя в ней). Если имеются равноудаленные герои или кратчайшие маршруты, примите решение случайным образом.

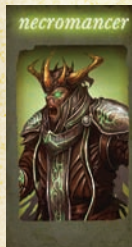
В *противном случае*, Некромант перемещается по стрелкам, указанным на поле в его локации, соответствующим его броску (круговые стрелки означают, что он остается на месте).

Некромант **ни при каких обстоятельствах не может войти в Монастырь**. Он игнорирует героев, располагающихся там и должен все время идти окружным путем, если преследует кого-либо.

СОТВОРЕНИЕ ПАГУБЫ:

Некромант сотворяет пагубу в своей новой локации (см. Пагубы, 10.1).

Некоторые способности со счетчика тьмы позволяют Некроманту сотворять несколько пагуб при определенных условиях.



[5.0] БЛАГОДАТЬ И СКРЫТНОСТЬ

Каждый листок героя содержит внизу *счетчик благодати* () и *счетчик скрытности* (

Благодать исполняет роль мистической силы, позволяющей героям выживать в ситуациях, когда обычный человек сгинул бы.

Если Вы на пороге смерти, Вы можете потратить одну  чтобы спасти себя (см. 8.1); тем не менее, **израсходование всех  не является неизбежно смертельным**, это лишь делает Вас уязвимым.

Скрытность означает *насколько хорошо передвижение героя скрыто от Некроманта и его приспешников*; это влияет

на шансы быть обнаруженным Некромантом и на опасность некоторых карт событий. Если Ваша  достигла нуля, Некромант имеет возможность атаковать Вас в течение Вашей *фазы событий* (см. 4.1 - Событие).

Обведенные окружностью значения  и  являются **базовыми** для каждого героя, и **являются объемом, доступным для героя в начале игры** (не максимумом). Размещайте трекеры на этих значениях. Если карта говорит Вам **обрести**  или , **передвиньте трекер вперед по счетчику**. Если карта говорит Вам **потерять**  или , **передвиньте трекер назад по счетчику**, но не уменьшайте его ниже нуля (игнорируйте любые потери за пределами нуля). Если карта говорит Вам **потратить**  или , **тогда Вы не сможете воспользоваться ее эффектом если только у Вас в наличии не имеется требуемое количество  или **.



Первый пример: У Рыцаря была 1  и она столкнулась с *Личом* (*Lich*). Она решила использовать свою тактику *Безрассудство* (*Reckless Abandon*), которая позволяет ей использовать в битве 4 , но тратит при этом 1  если она не сделает два успешных броска. К сожалению, все ее  вышли -ами, т.е., она проиграла сражение; *Безрассудство* требует уплаты  за выкидывание менее двух успешных бросков, и *Лич* заставляет ее претерпеть  за проигрыш. Рыцарь решила (см. 6.3.1) сначала принять  и потерять свою последнюю , чтобы избежать смерти. Затем, она теряет  за свое *Безрассудство*, но так как она уже на 0 , ничего не происходит. Если бы она выбрала обратную последовательность, она бы потеряла свою последнюю  за *Безрассудство*, и тогда уже не смогла бы использовать ее чтобы предотвратить урон от *Лича* и умерла бы.

Второй Пример: У Вора есть возможность *Подслушивание* (*Eavesdrop*), которая позволяет ему потратить 1  на поиск с 2 . Тем не менее его  сейчас равна нулю, т.е. он не может использовать эту возможность пока не пополнит .

Минимальный объем обоих  и  равен нулю (представлено перемещением трекера на символ, напечатанный слева от "1", или снятием трекера со счетчика). Ни  ни  не имеют абсолютного максимума, но большинство вещей, что увеличивают  или  позволяют сделать это до конкретного предела.



II. ОБРЕТЕНИЯ И ПОТЕРИ

УВЕЛИЧИВАЕТСЯ КОГДА ВЫ:

- Совершаете действия путешествия или укрытия (не более 5)
- Проводите весь свой ход в *Монастыре* (не более базового значения)
- Используете Камень Пути (*Waystone*) (без лимита)



УВЕЛИЧИВАЕТСЯ КОГДА ВЫ:

- Совершаете действие молитва (не более базового значения)
- Обнаруживаете *Заброшенные Святилища* в процессе поиска (без лимита)

Все обретения  нейтрализуются если присутствует пагуба *Порок* (*Taint*)

Кроме того, множество событий и возможностей могут влиять на  и , описанным в соответствующих картах образом.

УМЕНЬШАЕТСЯ КОГДА ВЫ:

- Атакуете любую пагубу (независимо от исхода)
- Атакуете пагубу *Шпионы* (*Spies*) и проигрываете (суммируется)
- Заканчиваете свой ход в локации с пагубой *Шпионы*
- Начинаете свой ход в локации с Некромантом
- Начинаете свой ход, имея при себе *святую реликвию*
- Получаете *святую реликвию* от другого героя

УМЕНЬШАЕТСЯ КОГДА ВЫ:

- Тратите ее, чтобы пережить  (как правило после провала сражения)
- Входите в локацию с пагубой *Проклятие* (*Curse*)
- Атакуете пагубы *Проклятие*, *Порок* или *Нечестивая Аура* (*Unholy Aura*) и проигрываете

Первый Пример: У Рыцаря 6  и она отправилась из *Монастыря* в *Дерево*. Герои получают 1  (не более 5), когда путешествуют, но так как у Рыцаря уже больше 5 , ее  остается 6.

Второй Пример: У Рыцаря 4  и она молится, выбрасывая  и . Эти броски позволяют ей обрести 2  (не более базового значения), но ее базовое значение  равно 5, т.е. она увеличивает свою  до 5 (не 6).

Третий Пример: У Рыцаря 4  и она осуществляет поиск, раскрывая *Заброшенное Святилище*, что позволяет ей немедленно обрести 2 . Так как лимита на это обретение не установлено, она увеличивает свою  до 6.

[6.0] ВОЗМОЖНОСТИ

Каждый герой имеет несколько карт, представляющих *уникальные способности* того героя, которые и называются *возможности*. Храните текущие *возможности* героя лицом вверх

рядом с лицом героя. Возможности перманентны и могут быть использованы так часто, как пожелает игрок (в зависимости от условий, описанных на самих картах).

Каждый герой начинает игру с любыми тремя из своих четырех "базовых" возможностей (они отмечены символом , а оставшиеся возможности перемешиваются формируя его *Колоду Возможностей*, из которой в течение игры вытягиваются новые возможности (в основном, после действия поиска; см. 4.1 – Действие).



Каждая карта возможности описывает свой эффект. Большинство эффектов относятся к одной из четырех категорий:

- **Действия**, которые могут быть использованы в течение фазы действия в ход героя (вместо выполнения одного из стандартных действий; см. 4.1 – Действие).
- **Тактики**, которые могут быть использованы в сражении (см. 8.0).
- **Бонусы**, которые могут быть использованы в момент их применения
- **Активные** эффекты, которые могут быть использованы после активирования возможностей (6.1).

[6.1] Активирование Возможностей

Некоторые *возможности могут иметь длящийся эффект*; когда это случается, возможность становится так называемой **Активированной**.

Поместите активированную *карту возможности* с верху своего листа героя в качестве напоминания.

С того момента как возможность стала активированной, ее **Активный** эффект доступен до тех пор, пока возможность не станет **Деактивированной**.

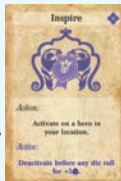
Пример: Рыцарь решил использовать *Клятву Избавления* (*Oath of Purging*) в свой ход, возможность, которая может быть активирована как действие. Она поместила эту карту сверху своего листа героя в качестве напоминания.



Отныне она бросает 2 дополнительных при бросках сражений, пока атакует пагубу, как указано в описании активного эффекта. Этот эффект действует пока *Клятва Избавления* не будет деактивирована, что случится, как говорит карта, при двух обстоятельствах, указанных внизу карты: если она "Исполнит" клятву уничтожив пагубу (в этом случае она также обретет 1), или если она "Нарушит" ее зайдя в *Монастырь* (в этом случае она также потеряет 1).

Некоторые возможности также **Наводятся** на конкретные локации, героев или других существ, когда они будут активированы; в этом случае поместите *карту возможности* на или рядом с целью в качестве напоминания. Если иное не указано, любой активный эффект влияет только на эту цель.

Пример: Принц решил использовать *Водушевление* (*Inspire*) в свой ход, возможность-действие, активируемой целью которого является любой герой, находящийся с ним в одной локации. Он выбрал целью Рыцаря, т.о. он поместил *карту возможности* сверху листа героя Рыцаря в качестве напоминания. Активный эффект позволяет Рыцарю решиться на использование при любом следующем броске 3 дополнительных а цену деактивации этой возможности.



Остальные эффекты на *карте возможности* все также доступны своему владельцу пока карта является активированной (даже если она отделена от цели); Вы не "теряете" нормальное использование возможности. Тем не

менее, возможность может быть активирована для одной цели за раз; активирование ее снова, по сути, просто "перемещает" возможность на новую цель.

Пример: Если Принц решил использовать *Водушевление* снова в следующем ходу, он сможет поделить другого героя в своей локации (включая себя), но тогда Рыцарь уже не будет целью и потеряет возможность воспользоваться этим активным эффектом.

Карты возможностей имеют своей целью быть предельно понятными, не требующими разъяснения, но некоторые из наиболее сложных карт описаны далее более подробно в 15.0.

[6.2] Истощение Возможностей

Некоторые возможности будут требовать от Вас **Истощить** их при использовании. Переверните истощенную возможность лицом вниз. Истощенные возможности не могут быть использованы снова, пока не будут **Восстановлены**, что обычно происходит, когда герой совершает действия укрите или молитва (см. 4.1 – Действие). Переверните восстановленную возможность лицом вверх снова; теперь она работает как обычно.

Пример: Провидица находится в *Лесу*, там же находится пагуба *"Темная Хмарь"* (*"Dark Fog"*). Так как сложность поиска слишком высока, она решает использовать *Лозоходство* (*Dowsing*), возможность-действие, которое может быть истощено, чтобы поиск завершился успехом автоматически. В следующем ходу она не сможет использовать *Лозоходство* снова, потому что возможность уже истощена, т.о. она совершает действие укрите, чтобы восстановить ее.



Не истощайте возможность, если она не указывает на это. Большинство возможностей *не* становятся истощенными и могут использоваться повторно без отдыха. Тем не менее, даже если возможность не истощается сама по себе, она может быть истощена другими эффектами игры.

В ситуации когда возможность истощается пока является активной, эта возможность становится **пресеченной**. Она *считается истощенной и ни один из ее эффектов не может быть использован* (включая активные эффекты), но когда возможность восстановится, она автоматически

станет активной снова (на той же цели, если она имела).

[6.3] Хронометраж

[6.3.1] Синхронные Эффекты

Если когда-либо два эффекта появляются, чтобы сыграть в одно и то же время, подверженный игрок может выбрать порядок их применения.

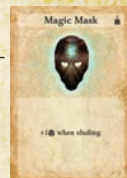
[6.3.2] "Когда Угодно"

Когда эффект говорит "когда угодно", это буквально означает *в любое время*. Вы можете применить его в ход кого-то другого. Вы можете применить его после броска и ли после выпивания карты, но перед применением ее эффектов. Вы можете применить его между двумя "синхронными" эффектами. В любое время, когда захотите.

[6.4] Артефакты

В результате поиска (см. 4.1 – Действие), герои иногда смогут вытягивать карты из *колоды артефактов*.

Артефакты рассматриваются как возможности и подчиняются тем же правилам; все, что влияет на возможности, также влияет и на *артефакты*. Тем не менее, *артефакты* также рассматриваются и как *предметы*, и также подчиняются и их правилам (см. 7.0).



[7.0] ПРЕДМЕТЫ

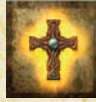
Предметы это полезные вещи, которые герои могут носить всюду с собой и использовать их, чтобы производить различные положительные эффекты. Они подразделяются на три категории:

Простые предметы представлены жетонами. Они могут быть использованы лишь раз, прежде чем вернутся в Резерв. Их эффекты описаны в памятке игрока, на обратной стороне этого буклета.



Артефакты представлены картами из *колоды артефактов*. Они работают в точности как *карты возможностей* (см. 6.0), за исключением того, что они не привязаны к какому-то конкретному герою и могут быть обменены как *предметы*.

Святые Реликвии — это очень особые и могущественные *предметы*; Вам нужен как минимум один, чтобы выпустить игру. Они могут быть обретыены лишь с помощью действия получения святой реликвии (см. 4.1 — Действие), к которому требует 3 ключа (которые можно найти).



[7.1] Управление Предметами

Каждый герой может нести неограниченное количество *предметов*.

Герой может отдать любой *предмет* другому игроку в той же локации. Герой, находящийся в *Монастыре* может также сохранять там *предметы* для безопасности, или получать любые *предметы*, лежащие там на данный момент. Все это происходит бесплатно, и может быть осуществлено в любое время — даже в ход другого игрока, или в середине сражения.

В основном, Вам не нужно волноваться о том, у кого лежит *предмет* пока Вы не решите воспользоваться им или пока герои не решат разойтись. Просто имейте в виду, что все, кто находится, в одной локации и имеют доступ ко всем *предметам* пока кто-либо не решит действительно воспользоваться одним из них.

Тем не менее, если когда-либо герой решает использовать предмет, тот предмет становится заблокированным и не может быть отдан или складирован до следующего хода героя, несущего тот предмет. Герой всегда может решить отказаться от бонусов предмета, чтобы иметь возможность передать его позднее.

В основном, Вы не можете передавать *предмет* по кругу и не сможете воспользоваться им все в одном раунде, если только *предмет* не даст специального бонуса всем героям в одной локации. Если кто-либо воспользовался им, больше никто не сможет взять его, пока обладатель не завершит его использование.

Если герой умирает, имея при себе *предметы*, те *предметы* должны быть немедленно переданы другому герою в той же локации (даже если *предметы* были заблокированы при использовании и в обычных условиях не могут передаваться). Если в локации нет других героев, *предметы* достанутся тому герою, кто первым посетит эту локацию.

[7.2] Святые Реликвии

Святые реликвии имеют несколько особых правил:

Каждый герой может нести лишь одну за раз. Если у Вас уже есть *святая реликвия*, Вы не сможете получить еще одну, пока не передадите ее кому-нибудь или не оставите ее в *Монастыре*.

Святые реликвии добавляют 1 к Вашему наибольшему в битвах. Заметьте, что это отличается от большинства бонусов сражений, которые дают Вам дополнительные — *святые реликвии* улучшают результат одного после броска. Вы можете отказаться от этого бонуса, если планируете передать *святую реликвию* кому-то другому, но должны сделать это перед броском.

Заметьте, что это единственная возможность для героев выкинуть 7, что очень важно в сражении с Некромантом.

Вы теряете 1 в начале Вашего хода, пока несете *святую реликвию*. Это не считается за использование *святой реликвии* — не является обязательным, но это не может помешать Вам в передаче *святой реликвии* в том же ходу.

Вы теряете 1 если другой герой передает Вам *святую реликвию*. Это применимо только тогда, когда Вы получаете *святую реликвию* непосредственно от другого героя, а не в моменты ее первичного обнаружения или подъема *святой реликвии* со склада в *Монастыре*.

[8.0] СРАЖЕНИЕ

Сражение может произойти, когда герой совершает *действие-атаку* (см. 4.1 — Действие), когда Некромант ловит его

в течение его *фазы событий*, или в результате пагубы или *события*.

Как правило, герой может выбрать либо *сразиться* с врагом либо попытаться *сбежать* от него; так или иначе, немного монстров предлагают такой выбор. К тому же, герой, совершивший действие-атаку может лишь *сражаться*, никак не *сбежать*. В любом случае, герой может также выбрать подходящую *тактику* от одной из своих возможностей (см. 6.0). Только одна *тактика* может быть использована в каждом сражении. Если используется *тактика*, бросьте кубик, как написано в *карте возможности*; в противном случае, бросьте 1. Если герой атакует пагубу, *целевое число* для этого броска — это *сила* пагубы; в другом случае, *целевое число* — это *мощь* оппонента (♠) для сражения или *бдительность* оппонента (♠) для бегства. Если у монстра стоит прочерк (-) в одном из этих параметров, эта опция для сражения не доступна против данного монстра.

Пример: Разведчик (Scout) имеет следующие параметры — 5, 5. Это означает, что с *Разведчиком* нельзя сразиться (это означает, что *Разведчик* сбежит сразу, как только заметит Вас, и его убийство даст почти столько же информации о Вашем местоположении, словно он обнаружил Вас). От *Разведчика* все еще можно сбежать.

В любом случае, сопоставьте результат каждого (по отдельности, не складывая вместе) с целевым числом; каждый имеющий значение *больше или равное целевому числу* засчитывается как *успех*. Если герой выкинет хотя бы один *успех*, он выпрыгивает сражение; в противном случае он проигрывает.

Пример: Рыцарь вытянул *карту события* и столкнулась с *Упырем (Ghoul)* (4, 3). Так как *Упыря* ниже, чем его, бегство обычно будет проще сражения, но у Рыцаря есть *карта тактики* называемая *Атака (Charge)*, которая позволяет ей сражаться, используя 2, т.е. она решила использовать эту карту. Она выкинула и . Так как ни один из бросков не соответствует целевому числу (мощи *Упыря*), Рыцарь проигрывает сражение.

[8.1] Последствия Сражений

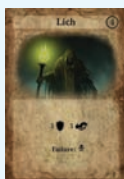
Различные столкновения устанавливают различные последствия, которые произойдут с героем в случае его победы или поражения.



Наиболее общим результатом для большинства провалов в сражениях является **ранение** (☠), которое означает **смерть героя (см. 8.1.2) если только он не потратит 1 ☠ чтобы отклонить этот эффект**. Победа часто не приносит результат (за исключением того, что герой избегает эффектов поражения).

Некоторые тактики имеют дополнительные эффекты, в зависимости от количества успехов. Они накопительны среди всех результатов установившихся в самой битве.

Пример: Вор столкнулся с **Личом** (Lich, 5 ☠, 5 🐉) и использует свою тактику **Исчезновение (Vanish)**, которая позволяет ему сбежать, используя 2 🐉 и обрести 1 ☠ (до 7), если он выбросит два успеха. Он выбросил 🐉 и 🐉. Так как оба 🐉 равны или превосходят целевое число (🐉 Лича), Вор имеет два успеха. Он выпрыгивает сражение и также получает 1 ☠



[8.1.1] Потеря Хода

Некоторые сражения заставляют героев "потерять ход" в случае поражения. Когда это случится, опрокиньте жетон **персонажа** того героя на бок, но завершите текущий ход как обычно. На следующий ход того героя восстановите положение его жетона и зпчатем завершите ход. Ничего (хорошего или плохого) не происходит в этом ходу. Если герой "теряет ход" в то время как его жетон уже на боку, дополнительные эффекты не случаются.

[8.1.2] Смерть Героя

Когда герой получает ☠, он или тратит 🐉 чтобы исцелить ☠ или умирает.

Технически, Вы можете позволить ☠ убить себя, даже если у вас осталась благодать, но этого делать не рекомендуется.

Вы НЕ умрете автоматически, когда Ваша 🐉 достигнет нуля. Вы всего-навсего не сможете потратить 🐉, которой у Вас нет (см. 5.0), что означает что **следующее** ☠ убьет Вас. Но Вы сможете выжить с 0 🐉 неограниченно долго, пока не получите ☠.

Гибель героя непосредственно не заканчивает игру, но несет

несколько с ерьезных наказаний.

Когда умирает герой, его ход заканчивается немедленно. Уберите этого героя и все его возможности, и передайте его **предметы** другим героям в этой локации (см. 7.1). Кроме того, **увеличте 🐉 на 1** (см. 9.0).

Это может косвенно закончить игру; см 11.3.

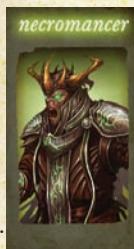
В следующий ход того героя, он выбирает нового героя для игры (одного из тех, кто еще не появлялся в текущей игре, если такие имеются). Совершите подготовку для выбранного героя как обычно (см. 3.2), кроме лишь того, что **новый герой начинает только с 2 картами возможностей вместо 3, и его базовые 🐉 и ☠е уменьшаются на 1 на весь период игры** (поместите жетон персонажа мертвого героя рядом с листом героя нового героя как напоминание.

Новый герой не делает ничего в ход своего появления, но может действовать обычным образом начиная со следующего раунда (что соответствует 2 раундам после смерти).

[8.2] Сражение с Некромантом

Герой может сразиться с Некромантом непосредственно в двух случаях: герой может инициировать сражение с помощью **действия-атаки**, или Некромант может инициировать сражение с ходе фазы событий героя, если его ☠ равна нулю (см. 4.1 – Событие). Оба этих случая возможны лишь когда Некромант находится в той же локации.

У Некроманта 7 🐉 и 6 🐉.



Выкинуть 7 на шестистороннем 🎲 - это, конечно, довольно сложно. Выиграть сражение с Некромантом возможно лишь со **священной реликвией** (7.2) или с определенными возможностями (6.0).

Поражение в сражении с Некромантом выливается в ранение (см. 8.1). Успешный побег не накладывает эффектов. Если в локации имеются какие-либо пагубы, то успешное сражение с Некромантом побудит его пожертвовать

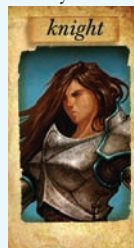
одной из них, чтобы он смог сбежать; уничтожьте одну из них, по своему выбору.

Успешное сражение с Некромантом в случае **отсутствия** пагубы в данной локации означает победу над ним и в игре — **но только если у Вас есть святая реликвия когда Вы с ним сражаетесь** (см 11.1). Иначе, ничего не происходит.

[8.3] Вытягивающие Удары

В редких случаях, герой может решить не сопротивляться врагу. В этом случае, он может решить принять результат поражения без броска 🎲.

Пример: В следствие вытягивания карты событий Рыцарь столкнулась с **Разведчиком (Scout)**. Она видит, что результатом поражения в этом сражении будет потеря 1 ☠. В это время, Рыцарь хочет, чтобы Некромант обнаружит ее (см. 4.2) в целях вовлечения его в битву, т.о. уменьшение ☠ фактически будет являться ее преимуществом. Поэтому, Рыцарь решила, что будет обнаружена **Разведчиком**. Она не стала кидать 🎲, и признала поражение в сражении.



[9.0] ТЬМА

На игровом поле напечатан **счетчик тьмы** (☠). **Тьма** показывает **величину силы, которую собрал Некромант**, и она постепенно увеличивается в процессе игры. На особых пороговых отметках Некромант обретает определенные преимущества, которые отмечены на счетчике.

10+ ☠ Когда Некромант находится в локации где нет пагубы в свой ход, он порождает сразу две пагубы вместо одной.



20+ ☠ Когда Некромант выбрасывает  или  в течение своей фазы передвижения, он порождает дополнительную пагубу в этом ходу.

25+ ☠ Все пагубы имеют +1 к силе.

30 ☠ Все эффекты, направленные на увеличение ☠ после отметки 30 вместо этого порождают пагубу в *Монастыре*.

Все эти преимущества суммируются; например на 20 ☠, когда Некромант выбрасывает  или  и двигается в локацию, где нет пагубы, он порождает три пагубы.

☠ также изменяет опасность некоторых карт событий.

[10.0] ПАГУБЫ

Пагубы являются *нечестивыми силами Некроманта* повсюду в королевстве. Каждая пагуба имеет некоторый вредоносный эффект, который она производит пока находится в игре (описывается в памятке игрока на обратной стороне этого буклета, и также резюмируется на обратной стороне жетона пагубы).

[10.1] Порождения Пагуб

Некромант порождает новую пагубу каждый ход (иногда больше чем одну).

Когда порождается новая пагуба, вытяните карту из *Калоды Местности* (см. 12.1) и найдите тип пагубы, указанный в той карте, имеющий отношение к данной локации, затем возьмите жетон соответствующего типа пагубы из *Резерва* и разместите в подверженной локации.

В одной локации не может быть больше 4 жетонов пагубы. Если происходит что-либо, означающее появление новой пагубы в локации, где есть уже 4, вместо этого добавьте пагубу в *Монастырь*. Если в *Монастыре* уже есть 4 пагубы (когда в *Монастыре* порождается пятая пагуба), герои немедленно проигрывают игру (см. 11.3).

[10.2] Уничтожение Пагуб

Герои могут уничтожить пагубы совершая *действие-атаку* и делая успешные боевые броски против силы пагубы (см. 4.1 – Действие).



Когда пагуба уничтожается, уберите соответствующий жетон из той локации и верните его в *Резерв*.

[10.3] Пагубы - Монстры

Пагубы имеют множество различных эффектов, но есть один общий эффект относится к принуждению любого героя, заканчивая его ход в той же локации, чтобы начать сражение (см. 8.0) с монстром, чьи  и  указаны в эффекте. Если герой проигрывает это сражение, он ощущает на себе эффект от поражения, указанный для этого монстра; если он выигрывает в сражении, то ничего не происходит.

Выигрыш в сражении против монстра не уничтожает пагубу. Уничтожение пагубы обычно требует от героя совершения *действия-атаки* (см. 4.1 – Действие) и приводит к броску кубика против силы пагубы, а не против  монстра, и налагает защитную реакцию пагубы, если герой проигрывает (не эффект проигрыша монстру).

Пример: Принц перешел в *Горы*, где ранее Некромант сотворил пагубу "*Призраки*" ("Shades"). Так как Принц заканчивает свой ход там, его атакует *Призрак* (3 , 5 ) и он должен сразиться или сбежать от него. Он сражается с ним и побеждает, но на пагубу это не влияет. В следующем ходу он может потратить свое действие на атаку пагубы и попытаться разрушить ее, но ему потребуется выкинуть  или более, чтобы сделать это (сила пагубы), несмотря на то, что у *Призраков* - только 3 .

[11.0] ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Существует две возможности для героев выиграть игру и только один способ проиграть.

[11.1] Убийство Некроманта

Если Вы сможете победить Некроманта, большинство его чар будет отменено, и оставшаяся нежить потеряет ориентир, делая их легкой добычей.

Чтобы убить Некроманта, герой,

владеющий *святой реликвией* должен сразиться с ним и победить. Однако, Некромант беспощаден и будет безжалостно жертвовать своими приспешниками, чтобы спасти себя. Если во время Вашей победы над Некромантом присутствовали пагубы, Вы можете разрушить одну из них по своему выбору, но Некромант сбежит. Он может быть действительно убит, если побежден в битве с героем, имеющим *святую реликвию*, когда в этой локации нет ни одной пагубы. Если подобное достигнуто, герои побеждают.

Как правило для осуществления чистого удара потребуются совместные усилия нескольких героев для очистки территории.

[11.2] Священный Обряд

Если Вы соберете достаточное количество *святых реликвий*, вы сможете объединить их в обряде, что выпустит великую силу очищения и сотрет нежить с лица земли. Силы Некроманта будут разбиты. Чтобы совершить ритуал, герои должны отыскать три святых реликвий и объединить их все в *Монастыре*. Как только в *Монастыре* одновременно оказываются три святых реликвий, все герои побеждают.

[11.3] Оккупация Монастыря

Монастырь - это святилище, отгоняющее зло, но ничто не длится вечно. Если когда-либо в *Монастыре* одномоментно соберутся 5 пагуб, его укрепления будут разбиты и последний светоч королевства будет потушен, погружая землю во тьму. Все герои проигрывают.

Запомните, что любой эффект, порождающий пагубу в локации, уже содержащей четыре пагубы, вместо этого порождает пагубу в *Монастыре*. Следовательно, пагубы начнут скапливаться в *Монастыре* быстрее, по мере оккупации остальных земель королевства.

Кроме того, любой эффект, увеличивающий ☠ после отметки 30, также в место этого, порождают пагубу в *Монастыре*. Следовательно, пагубы начнут сосредотачиваться в *Монастыре* скорее, если игра слишком затянется.



[12.0] ДРУГИЕ ПРАВИЛА

[12.1] Колода Местности

Если когда-либо герой осуществляет успешный поиск или порождается пагуба, вытяните *карту местности* и сопоставьте ее с соответствующей локацией, чтобы определить результат поиска или вид пагубы.

Если *Колода Местности* пуста, когда Вам нужно тянуть карту, переменяйте сбор.

Если Вы не можете применить *карту местности* из-за отсутствия требуемых жетонов или карт, тяните другую *карту местности*. В маловероятном случае, если вы тяните 3 карты подряд без нахождения подходящих опций, простовозьмите любую доступную пагубу (для порождения пагубы) или *предмет* с зеленым задником (для поиска).

[12.2] Монастырь

У *Монастыря* есть несколько особых правил. Все они уже были где-то озвучены, сделаем обобщение:

- Герои в *Монастыре* не тянут событий (см. 4.1 – Событие).
- Монастырь* – единственная локация, где герои могут осуществить действие-молитву (см. 4.1 – Действие).
- В *Монастыре* нет сложности поиска и его нельзя обыскать (см. 4.1 – Действие).
- Герой, проводивший весь свой ход в *Монастыре*, обретает 1 (до базового значения) (см. 4.1 – Завершение).
- Некромант никогда не сможет зайти в *Монастырь* и игнорирует героев в нем (см. 4.2 – Перемещение).
- Вы можете хранить или получать назад предметы в *Монастыре* (см. 7.1).
- Если эффект пытается увеличить выше 30, это порождает пагубу в *Монастыре* вместо этого (см. 9.0).
- Если эффект пытается породить 5^ю пагубу в любой локации, это порождает пагубу в *Монастыре* вместо этого (см. 10.1).
- Если Вы соберете три святых реликвии в *Монастыре*, Вы выпраете игру (см. 11.2).
- Если когда-либо в *Монастыре* соберется 5 пагуб, герои немедленно проигрывают игру (см. 11.3).

[13.0] СОВЕТЫ

Этот раздел не содержит каких-либо правил, необходимых для игры, но содержит полезную информацию для планирования Вашей стратегии.

[13.1] Поиск

Вести поиск крайне необходимо: это позволяет Вам находить новые возможности и также ключи, требуемые для обретения *святых реликвий* — а Вам потребуется хотя бы одна *святая реликвия*, чтобы победить в игре.



Не стоит полагать, что Вам не нужно искать, только потому, что Вы хороши в чем-то еще. Несколько дополнительных возможностей могут дать огромное преимущество, особенно будучи полученными как можно раньше.

Где вы осуществляете поиск тоже важно:

- Замок* предлагает большинство *возможностей*, но очень мало *ключей*.
- В *Деревне* тоже самое, только менее опасно.
- Горы* и *Лес* имеют сбалансированную смесь из *возможностей* и *ключей*.
- В *Руинах* находится большинство *ключей*.
- Болото* является единственным местом, где Вы можете отыскать озарение, которое позволяет Вам просмотреть Вашу *Колоду Возможностей*, чтобы взять карту по своему выбору. Оно также содержит множество *артефактов*, достаточное количество *магии в бутылках* и немного *ключей*.



Изображения, расположенные под сложностью поиска на игровом поле служат напоминанием наиболее желаемых результатов поиска в каждой локации.

[13.2] Пагубы

Пагубы могут быть причиной некоторых неприятностей для героев, и в конечном счете приведут к поражению в игре, если слишком расплодятся. Однако, пока Вы не собираетесь активно теснить Некроманта, важно помнить, что атака на пагубы, это всего-лишь контроль урона; это не приведет к победе в игре. Уничтожайте наиболее важные пагубы, но не стоит этим увлекаться и забывать о поиске.

[13.3] Скрытность

В дополнение к тому, что высокая делает Вас наименее привлекательным для прихода Некроманта, она также уменьшает эффект множества событий, т.е. Вам не следует безусловно игнорировать этот параметр, даже если Некромант для Вас не проблема.

С другой стороны, низкая может быть выгодной для контроля перемещения Некроманта.

[13.4] Монастырь

Монастырь исполняет роль надежного убежища, где Вы можете восстанавливать Ваши и , избегая прямых нападений. Если Вы боитесь за свою жизнь, Вам, как правило, следует бежать в *Монастырь*.

[14.0] ОПЦИИ

Следующие правила могут быть применены раздельно или в сочетаниях, чтобы придать игре иной вкус.

[14.1] Режим Эксперта

Если Вы считаете, что играть стало слишком просто, попробуйте внести следующие изменения при Подготовке:

- Начните с на 5, вместо 0.
- Тяните 2 карты местности вместо 1, размещая обе указанные пагубы в каждой локации (кроме *Монастыря*).
- Все игроки определяют своих героев и их стартовые возможности случайным образом, вместо осознанного выбора.

Хотя они указаны как опция, я настоятельно рекомендую использовать их только опытным игрокам. Конечно, Вы также можете придумать свои похожие правила для дальнейшего изменения сложности.

[14.2] Игра за Некроманта

Для 2-5 игроков, назначьте одного из них управлять Некромантом. Этот игрок противостоит героям и пытается приблизить их поражение. Игро ведется как обычно, за исключением следующих изменений:

[14.2.1] Подготовка

Некромант тянет 4 карты местности, формируя свою начальную руку. (Не показывайте эти карты героям).



[14.2.2] Перемещение Некроманта

Бросьте кубик для перемещения Некроманта как обычно.

Если Некромант обнаруживает какого-либо героя, он *выбирает* одного из них для преследования, и двигается к нему кратчайшим доступным путем (если их несколько, Некромант репает сам). Если Некромант обнаруживает героя в своей локации, он может выбрать этого героя и остаться на месте.

Если Некромант *не* обнаружил ни одного героя, он движется в любую прилегающую локацию по своему выбору, но он *не* может двигаться в локации, содержащие героев. Если во всех прилегающих локациях расположены герои, он не двигается (однако он должен двигаться, если это возможно).

Некромант все еще не может посещать *Монастырь*, и не способен обнаружить героев, находящихся в нем.

Числа движения на игровом поле не имеют эффекта в данном варианте игры.

[14.2.3] Сотворение Пагуб

Если должна быть сотворена новая пагуба, вместо вытягивания карты из *Колоды Местности*, Некромант разыгрывает карту с руки, чтобы определить вид пагубы. Когда его рука опустошается, он набирает новую руку из четырех *карт местности*.



Если герои по обычным правилам должны вытянуть несколько *карт местности* и выбрать одну, Некромант должен разыграть соответствующее число карт и позволить героям выбрать одну из них.

Некромант не может разыграть карту, которая вызывает пагубу, все жетоны которой уже в игре. Если у него не осталось приемлемых карт для разыгрывания, герои выбирают вид пагубы.

[14.3] Пятый Герой

Играя в 5 героев вместо 4 (допуская одного дополнительного игрока), внесите следующие изменения:

[14.3.1] Обретение Святых Реликвий

Для обретения первой *реликвии* герой должен сбросить 5 ключей. Как только какая-либо *святая реликвия* обретена, последующие *святые реликвии* потребуют 3 ключей, как обычно.

[14.3.2] Дополнительные Пагубы

В конце каждого хода Некроманта бросьте (этот бросок не может быть модифицирован никаким эффектом игры).

Если равна 14 или менее, создайте дополнительную пагубу в локации Некроманта при броске равном .

Если равна от 15 до 24, создайте дополнительную пагубу в локации Некроманта при броске равном или .

Если равна от 25 до 29, создайте дополнительную пагубу в локации Некроманта при броске равном , или .

Если равна 30, создайте дополнительную пагубу в локации Некроманта при броске равном , , или .

Запомните, что игра создана для четырех игроков. Добавление пятого игрока портит баланс игры в нескольких направлениях и удлиняет партию, т.е. я рекомендую этот сценарий, если вы действительно хотите вписать пятого игрока в игру.

[14.4] Составные Колоды Героев

Если Вы проявите изобретательность, Вы можете создать собственных героев объединяя *карты возможностей* от нескольких различных героев в одну колоду. Замените Вашей составной колодой нормальную *колоду возможностей* другого героя, затем играйте как обычно, за исключением того, что тянуть новые возможности теперь необходимо снизу Вашей колоды (и кладите лишние карты из вспомогательных запасов сверху), т.е. рубашки карт не смогут подсказать Вам какую возможность Вы вытянете следующей.

Важно упомянуть, что составные колоды героев, созданные таким путем *не достаточно сбалансированы*. Вы можете создать невероятно сильных или слабых героев, если поработаете над этим.

Посему единственным поводом для Вашей гордости будет игра стандартными героями.

[15.0] ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

Все карты в "Darkest Night" имеют своей целью быть предельно понятными, не требующими разъяснения, но некоторые тонкости приводятся здесь с большей детализацией, если у Вас остались вопросы.

[15.1] Артефакты

Звездная Вуаль (Starry Veil) позволяет Вам и всем героям в Вашей локации сбросить и взять заного любые события с показателем рока 5 или более ("рок" - это число в верхнем правом углу карты события; он примерно отражает насколько пагубным является событие).

Если новая карта события также имеет показатель рока 5 или более, Вы также можете ее сбросить и взять новую, если захотите (и так далее).

[15.2] Возможности Аколита

Призыв к Смерти (Call to Death) позволяет Вам атаковать сразу две пагубы в одно действие. Производится лишь один бросок , тактика выбирается как обычно (но добавляется один дополнительный вместо обычной атаки). После броска, распределите значения на два пула, назначая их к соответствующим пагубам и произведите две различные атаки.

Пример: Аколит использует *Призыв к Смерти* для атаки на *Лича* и *Шпионов*. В качестве тактики он выбрал *Вечный Покой (Final Rest)*, которая позволяет ему драться, используя 3 . В итоге он бросает 4 (3 за *Вечный Покой*, +1 за *Призыв к Смерти*) и получает , , , и . Он решает назначить и *Личу*, и и - *Шпионам*. *Лич* имеет силу 5, т.е. герой выигрывает эту битву и уничтожает его. У *Шпионов* сила также равна 5, но наибольшее значение , назначенное им равно , т.е. он проваливает эту битву и подвергается эффекту защиты *Шпионов* (потеря 1). Он также теряет 1 за каждую атаку (часть стандартных правил атаки), и *Вечный Покой* заставляет его потерять поскольку по крайней мере один из его равен . Итак, в общей сложности, Аколит теряет 3 и 1 , но уничтожает *Лича*. Если бы он выкинул две -ки, он бы уничтожил обе пагубы.



Поддельная Жизнь (False Life) и **Жизнь Кровоточивы (Leech Life)** содержат особый текст, запрещающий Вам посещать **Монастырь** пока они истощены. Они рассматриваются как особые правила, а не "эффекты", и поэтому остаются в силе пока возможности истощены.

По большому счету это предотвращает использование Вами **Поддельной Жизни** каждый раз, когда Вы молитесь в **Монастыре**. В основном Вам необходимо укрыться, чтобы восстановить эти возможности, хотя существуют и иные способы их восстановления, такие как использование **Умиротворения (Calm)** (Жреца) или **Часовни (Chapel)** (Принца).

[15.3] Возможности Рыцаря

У Рыцаря есть четыре возможности **"Клятвы" (Oath)**, все из которых следуют одной модели: Вы активируете одну из них как действие, и получаете длящийся эффект пока, или не "выполните", или не "нарушите" клятву, и в этих случаях обеспечивается какой-то финальный эффект, после чего она деактивируется. Условия выполнения или прерывания клятвы различны для каждой из них.



Вы не можете активировать клятву если активна другая клятва, и Вы не можете деактивировать клятву никак иначе, кроме как выполнив или нарушив ее. Когда Вы выполняете или нарушаете клятву, Вы **должны** деактивировать ее, несмотря на случай, когда Вы можете применить эффект, позволяющий немедленно активировать ту же самую клятву снова.

Клятва Мужества (Oath of Valor) нарушается если Вы собираетесь бежать из любой битвы. Она не нарушается если Вы засчитываете автоматическое поражение.

[15.4] Возможности Ученого

Найти Слабину (Find Weakness) это боевая тактика, которая прибавляет 1 к результату броска одного из Ваших . В отличие от святой реликвии, которая прибавляет 1 к Вашему наибольшему броску , **Найти Слабину** добавляет 1 к одному , выбранному перед Вашим броском — следовательно, если Вы кидаете несколько (например + 1 от Вашей возможности **Древний Меч**), Вы бросаете избранный отдельно, добавляете к результату 1, затем бросаете остальные .



Вы можете найти полезным использование другого цвета для этой тактики, т.о. Вы сможете бросить все одновременно, не боясь смешивания.

Четыре из возможностей Ученого **активируются немедленно в Вашей локации** когда Вы получаете их; эти возможности воздействуют на всех героев в той локации, но не могут быть перемещены.

Вам следует задумываться где Вы стоите, перед тем как открывать сундук с сокровищами.

[15.5] Возможности Провидицы

Когда Вы используете **Предсказание (Prediction)** как действие, Вы бросаете два и кладете их на эту карту, сохраняя результаты. Если Вы снова используете его, Вы оставляете на карте уже имеющиеся и добавляете два новых.

Например: Провидица использует **Предсказание**, и выбрасывает и , сохраняя их на карте **Предсказания**.

В следующем ходу Провидица снова использует **Предсказание**, выкидывая и . Карта **Предсказание** теперь содержит всего 4 с результатами , , , и .



В любое время, когда Вам необходимо будет сделать бросок , Вы можете решить использовать **все** сохраненные результаты с **Предсказания**, вместо обычного броска.

Пример: Провидица молится и использует сохраненные **Предсказанием** результаты , , , и . Следуя правилам действия "молитва", она получает 1 (до базового значения) за каждый выброшенный на или больше, позволяя ей повысить ее с 0 до 4. Затем она убирает все с карты **Предсказание**.

Когда Вы используете сохраненные **Предсказанием** , число сохраненных не соответствует числу , которые Вы обычно имеете право выкинуть (будь то больше или меньше). Вы не можете выкидывать дополнительные из любых источников. Тем не менее, Вы все еще можете изменять результаты , например, с помощью святой реликвии.

Например: Провидица атакует Некроманта, используя сохраненные **Предсказанием** результаты и . Святая реликвия, которую она носит с собой, добавляет 1 к ее наибольшему , превращая в 7, позволяя ей победить Некроманта.

БЛАГОДАРНОСТИ

Game Design: Jeremy Lennert
Development: Noelle Le Bienvenu
Art: Clark Miller and Daniel Taylor
Graphic Design: Jeremy Gleeson and Barry Pike III
Playtesting: Orion Anderson, Brad Bernstein, Deon Carrico, Devon Chenoweth, Nick Cuneo, Paul Fell, Chris Ferguson, Bill Fisher, Justin Fuhrmann, Catharz Godfoot, Nathan Hansen, Jason Allen Jackson, Barry Pike III, Otmar Schlunk, David Spangler, Sean Young

Перевод и верстка:

AstralSeer





Расширенный Пример Игры

Счетчик только что достиг отметки 15. Ученый и Провидица находятся в *Лесу*, где они воспользовались возможностью Ученого *Забывтое Убежище (Forgotten Sanctuary)*, с помощью которого сбежали от пагубы *Зомби (Zombies)*, пока искали ключи. Рыцарь, находящаяся в *Горах*, воспользовалась своей *Клятвой Отмщения (Oath of Vengeance)* для сдерживания Некроманта, но теперь ее и оба на нуле, кроме того она сталкивается с пагубами *Смятение (Confusion)*, *Проклятие (Curse)* и *Призраки (Shades)*. Вор находится в *Монастыре*, где он только что закончил молиться, для восстановления своей после схватки со смертью ранее в игре.

Рыцарь очень бы хотела что-нибудь сделать с пагубой *Смятение*, которое предотвращает использование ее тактик и она заметила, что у Вора есть карта артефакта *Плащ-Невидимка (Vanishing Cow)*, позволяющий носителю игнорировать эффект от одной пагубы каждый ход. Она предложила Ворю сходить первым и принести ей Плащ.

Предметы могут быть переданы лишь героям в той же локации, т.о. Вор должен войти в *Горы*. *Горы* содержат пагубу *Проклятие*, заставляющее героев терять при входе в

локацию. Вор мог бы использовать *Плащ-Невидимку* сам, проигнорировав *Проклятие* и войти в *Горы* без потери , но это привяжет предмет и предотвратит его передачу до его следующего хода, а Рыцарь очень бы хотела воспользоваться им в этом раунде. Т.о. вместо этого, Провидица решила истощить свою возможность *Видение о Безопасности (Prophecy of Safety)* в начале хода Вора, позволяя ему игнорировать все указания о потере в этом ходу.

Вор, тем временем, пропускает свою фазу событий (т.к. он находится в *Монастыре*) и своим действием он выбирает перемещение в *Горы*, в то же увеличивая его с 4 до 5. *Видение о Безопасности* позволяет ему игнорировать эффект *Проклятия*, и он передает *Плащ-Невидимку* Рыцарю. Затем, т.к. его ход заканчивается в локации с пагубой *Призраки*, это втягивает его в сражение; к счастью, *Видение о Безопасности* все еще активно, т.о. даже если он проиграет бросок, с ним ничего не случится. Если бы он смог использовать свою возможность *Исчезновение (Vanish)*, это столкновение могло бы дать ему выгоду, т.к. это даало бы ему небольшой шанс обрести ; тем не менее пагуба *Смятение* не позволяет ему использовать его тактики, и в этом случае ему

нечего обрести, так или иначе. Просто ради смеха он решает провалить сражение без броска кубиков (правило 8.3) и полагаясь на *Видение о Безопасности* избежать ранения.

Заметьте, что Вор теперь в той же локации, что и Некромант, но он пока не страдает ни от каких штрафов за это, т.к. он не начинал свой ход в локации с Некромантом. В свой следующий ход, если Некромант останется в этой локации, Вор потеряет одну в начале своего хода.

Провидица также хотела бы использовать *Видение о Безопасности* на Рыцаря, чтобы та наверняка не умерла в этом ходу, но возможность уже истощена, т.о. она решает следующим действием восстановить возможность. Так как она уже в любом случае решила восстановить свои возможности, она посчитала, что может также истощить *Видение об Удаче* в начале своего хода, чтобы самой иметь возможность использовать лишний при всех бросках в этом ходу.

После истощения *Видения*, она вытянула карту события, которым должна была стать карта *Полночь (Midnight)*; довольно неважное событие. Однако, у Провидицы имеется карта возможности *Предусмотрительность (Foreknowledge)*, позволяющая ей вытянуть дополнительную карту события и сбросить одну по своему выбору. Следующим вытянутым событием оказался *Алтарь (Altar)*. Она решила сбросить *Полночь* и применить вместо нее *Алтарь*.

Карта дает указание Провидице выкинуть один  и выбрать большее; **Видение об Удаче** добавляет ей лишний  ко всем броскам в этом ходу, т.о. всего она бросает 2  и получает  и . Она принимает большее () и сравнивает его с перенем в карте, где говорится, что обнаружен Чистый Алтарь и у нее есть возможность потратить одну  и обрести 1 . Ее  равна 4, что является базовым (обведенным) значением, но в карте события не указан какой-либо максимум для обретения, т.о. она тратит  (уменьшая ее с 6 до 5) и увеличивает свою  до 5.

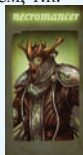


Затем, в качестве действия, она решает укрыться. Ее  уже равна 5, и укрытие не может дать ей подняться выше, но она все еще получает эффект восстановления своих карт возможностей. Она разворачивает **Пророчество об Удаче** и **Пророчество о Безопасности** оба лицом вверх, готовыми к использованию.

В конце своего хода, ей приходится защищаться от пагубы **Замби** в ее локации. Она решает использовать свою тактику **Предчувствие** (**Premonition**), позволяющую ей сбегать, используя 3 . Она также получает +2  к бегу от возможности Ученого **Забывтое Убежище**, т.к. оно активно в ее локации. **Видение об Удаче** добавляет ей еще , всего 6. Она выкидывает , , , и . У **Замби** всего 3 , т.о. три результата являются успешными; и т.к. она выбросила по крайней мере 2 успеха, она не истощает **Предчувствие**.



Затем Провидица разворачивает и истощает **Видение о Безопасности** снова, в этот раз в начале хода Рыцаря. Рыцарь также теряет  в начале своего хода, т.к. она стоит в локации с Некромантом; в месте с тем, т.к.  Рыцаря уже на нуле, ничего не происходит. Затем, т.к. ее  равна нулю и Некромант находится здесь же, вместо вытягивания события Рыцарь вовлекается в сражение с Некромантом.



У Некроманта 7 , это означает, что обычно его невозможно победить, не обладая **святой реликвией**; однако у Рыцаря активна ее возможность **Клятва Отмщения**, позволяющая ей прибавлять 1 к своему максимальному , во время сражения с Некромантом, т.о. она в общем-то имеет шансы на победу. Она использует **Платье Невидимку**, которую ей ранее отдал Вор, чтобы избежать эффекта **Смятения** и она смогла бы использовать тактики в этом ходу; тем не менее, она может использовать лишь одну тактику за сражение, и ей необходимо решить будет ли это **Атака (Charge)** или **Безрассудство (Reckless Abandon)**. **Безрассудство** даст ей больше , но также заставляет ее терять , если она выкинет менее двух успехов — и так как **Клятва Отмщения** добавляет 1 только к наибольшему , шансов получить две 7 нет. Однако **Видение о Безопасности** позволяет ей игнорировать потери  — плюс она уже на нуле , т.о. в любом случае ничего не



произойдет. Не видя никаких подводных камней в данном случае, она решает использовать **Безрассудство**.

Она выкидывает , , , и , и **Клятва Отмщения** превращает одну из этих -к в 7, выигрывая сражение. Сейчас, даже если Вы выкинули 7, не можете действительно убить Некроманта, не имея **святой реликвии** — но не похоже, чтобы Некромант слонялся поблизости, проверяя Ваши возможности прикончить его, т.о. даже если у Вас нет реликвии, он пожертвует пагубой, чтобы сбегать из проигранной им битвы. Поэтому, победив в сражении, Рыцарь должна уничтожить пагубу по своему выбору в своей текущей локации. **Проклятие** не имеет болезненных эффектов для героев, уже находящихся в этой локации, т.о. оно не приоритетно в данный момент. Остаются **Смятение** и **Призраки**. Ни одна из них не подействует на Рыцаря в этом ходу — она уже игнорирует **Смятение**, используя **Платье Невидимку**, и даже если проиграет **Призракам Видение о Безопасности** защитит ее — но они обе будут невыгодны в последующих ходах. Рыцарь решает уничтожить **Призраков**, т.к. их сила выше, и планирует атаковать **Смятение** своим действием.



Но сначала, выправ сражение с Некромантом, она выполнила свою **Клятву Отмщения**, возможность деактивирована, но в качестве награды, она может совершить бесплатное действие. В предыдущих раундах она использовала бесплатные действия на повторную активацию **Клятвы Отмщения**, но в настоящий момент она действительно осознала насколько мала ее , т.о. вместо этого она решает активировать **Клятву Избавления (Oath of Purging)**.

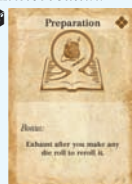


Затем своим обычным действием она атакует пагубу **Смятение**. Она решает снова использовать **Безрассудство** (для этого все еще нет подводных камней), и ее **Клятва Избавления** дает ей +2  при атаке на пагубу, т.о. она кидает всего 6  и получает , , , и . Сила **Смятения** равна 4, т.о. она преуспела и уничтожает пагубу. Также она теряет 1  при атаке, но опять ничего не происходит, т.к. ее  уже ноль. А при уничтожении пагубы, она выполнила свою **Клятву Избавления**, т.о. она деактивирует ее и обретает 1 , дающую ей небольшой запас воздуха на следующий раунд.

Остался только Ученый, который начинает свой ход с вытягивания карты события **Недобрый День (Evil Day)**, что оставляет за ним выбор либо истощить одну свою возможность или вытянуть еще два события. Он решил истощить свою возможность **Забывтое Убежище**. Так как **Забывтое Убежище** было активным, когда он истощил его, теперь оно стало пресеченным (правило 6.2); оно более не дает эффектов, но когда Ученый восстановит его, оно автоматически станет активным для локации **Лес**. Он обдумал использовать свое действие на укрытие, чтобы восстановить возможность немедленно, но решил, что лучше будет подождать, пока он не истощит свою возможность **Подготовка**

(**Preparation**), чтобы иметь возможность восстановить сразу две возможности за одно действие.

Вместо этого, он использует свое действие на поиск. Его возможность **Данные Исследований (Research Materials)** дает ему +1  во время поиска, т.о. он кидает всего 2 , получая  и . Сложность поиска в **Лесу** равна 4, т.о. он ничего не находит. Неудовлетворенный таким результатом, он решает использовать свою возможность **Подготовка**, для перекидывания, и в этот раз получает  и . Из-за того что он выкинул два успеха, он тянет две карты местности; его возможность **Тщательность (Thoroughness)** позволяет ему тянуть дополнительную карту, всего 3. Он тянет 3 карты и смотрит их значения для данной локации (**Лес**) на каждой карте, и находит сокровище и два ключа. Он решает взять один из ключей, и сбрасывает все три карты местности.



Затем, в конце своего хода, ему приходится защищаться от пагубы **Замби**. С тех пор как **Забывтое Убежище** истощено, оно не дает ему дополнительных кубиков в этом ходу. Он мог бы использовать свою тактику **Найти Слабину (Find Weakness)** для сражения с одним  и прибавлением единицы к итогу броска, но т.к. у **Замби** 5  и всего 3 , он посчитал, что лучшим шансом будет побег без тактики. Он выкинул 1 , и получил . Так как это значение меньше чем  **Замби**, он терпит  и тратит одну , чтобы избежать смерти.

Теперь, когда все герои походили, ход передается Некроманту. Он увеличивает  с 15 до 16, затем кидает  на перемещение. Он выбрасывает , что больше чем 0  у Рыцаря в его локации, т.о. он остается в **Горах**. Затем он порождает там новую пагубу, вытягивая карту местности и смотря в строке **Горы**, чтобы определить вид пагубы, так вышло, что это будет **Порча (Corruption)**.



Раунд теперь завершен. Все герои разворачивают свои счетчики стороны солнца, и начинается новый раунд.



