

DESCENT™

СТРАНСТВИЯ ВО ТЬМЕ

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

ПОМЕСТЬЕ ВОРОНОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ И КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

КОМПОНЕНТЫ

10 ПЛАСТИКОВЫХ ФИГУРОК



(2 героя, 8 монстров)

2 ЛИСТА ГЕРОЕВ



4 КАРТЫ СЛУХОВ



3 КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



21 КАРТА КЛАССОВ



9 КАРТ ПОКУПОК



4 КАРТЫ МОНСТРОВ



2 КАРТЫ АДЬЮТАНТОВ



4 КАРТЫ СОСТОЯНИЙ



4 КАРТЫ РЕЛИКВИЙ



18 КАРТ ВЛАСТЕЛИНА



1 КАРТА КАМПАНИИ



1 КАРТА СЛУГИ



1 ЖЕТОН ЗАДАЧИ



1 ЖЕТОН СЛЕЖКИ



1 ЖЕТОН СЛУГИ



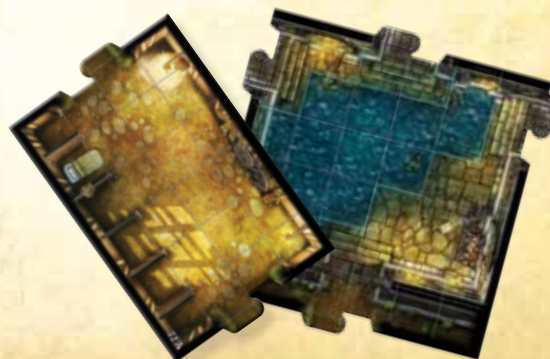
1 ЖЕТОН АДЬЮТАНТА



5 ЖЕТОНОВ СОСТОЯНИЙ



16 УЧАСТКОВ ПОЛЯ



ПОМЕСТЬЕ ВОРОНОВ

В предгорьях рядом с Грейхэвеном сокрыто заброшенное поместье, злоецающая резиденция почившего верховного мага Итиндриса. Несметное число древних безделушек и забытых артефактов спрятано внутри его изменчивых стен, однако вороны, следящие за поместьем, не смогли уберечь их от бандитов и охотников за сокровищами. Но вот пробудился новый страж поместья, и тёмные силы слетаются к нему на помощь. Мощь и размеры этого существа, кажется, способны расти безгранично. Его нужно остановить, пока не стало слишком поздно.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ С РАСШИРЕНИЕМ

Каждое расширение игры «*Descent: Странствия во тьме*» легко может быть объединено с другими из вашей коллекции. Перед игрой с этим расширением выполните следующие шаги:

1. **Добавьте карты расширения:** возьмите новые карты классов, состояний, покупок, реликвий, монстров, адьютантов и Властелина и добавьте их к пулу доступных карт. Они действуют так же, как их аналоги из базовой игры.
2. **Подготовьте новые карты:** смешайте карты слухов «Поместья воронов» с картами слухов из других расширений. Если у вас нет других расширений с картами слухов, создайте новую колоду, используя только карты слухов этого расширения.
Отложите карту слуги и карты дополнительных приключений в коробку, пока они не понадобятся.
3. **Добавьте другие компоненты этого расширения к компонентам базовой игры:** листы героев, фигурки героев и монстров, все жетоны и участки поля.

Примечание: игрокам следует завершить любые кампании, которые они успели начать, прежде чем впервые включить в игру компоненты «Поместья воронов».

ПРИКЛЮЧЕНИЯ «ПОМЕСТЬЕ ВОРОНОВ»

Самое интересное в расширении — это, конечно же, 6 новых приключений, которые описаны далее. Их можно пройти тремя различными способами:

- Добавив к любой кампании с помощью карт слухов (см. «Слухи» на стр. 5).
- Последовательно, как мини-кампанию (см. «Правила мини-кампании» на стр. 6).
- Как отдельное приключение по правилам базовой или эпической игры, описанным в книге правил «*Descent: Странствия во Тьме*». В этом случае игнорируйте раздел «Награда» в описании приключения.

СИМВОЛ РАСШИРЕНИЯ «ПОМЕСТЬЕ ВОРОНОВ»



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



ПРАВИЛА РАСШИРЕНИЯ «ПОМЕСТЬЕ ВОРОНОВ»

В этом разделе мы расскажем, как правила и компоненты этого расширения применяются в игре.

ЖЕТОН СЛЕЖКИ

У нового класса героя из этого расширения — охотника за головами — есть умения, использующие жетон слежки. Этот жетон применяется только охотником за головами. Когда игрок выбирает класс «Охотник за головами» при подготовке героев, он кладёт жетон слежки в свою игровую зону.

Жетон слежки всего один. В ходе игры он находится либо в игровой зоне охотника за головами, либо на подставке выслеживаемого монстра. Каждый раз, когда охотник за головами должен выследить монстра, он помещает жетон слежки на его подставку. Нельзя одновременно выслеживать более одного монстра. Каждый раз, когда выслеживаемый монстр побеждён, жетон слежки возвращается с подставки монстра в игровую зону охотника за головами.



ЖЕТОН
СЛЕЖКИ

НОВЫЕ ТИПЫ РЕЛИКВИЙ

В это расширение входят два новых типа реликвий — реликвии монстров и общие реликвии. Помимо описанных ниже исключений, эти реликвии применяются по обычным правилам. Тип реликвии обозначается символом в левом нижнем углу карты реликвии. Аджутанты не могут нести ни реликвии монстров, ни общие реликвии.

Реликвии монстров применяются группами монстров так же, как обычные реликвии — аджутантами. В ходе подготовки каждого столкновения Властелин выбирает, какую из реликвий монстров будет нести каждая его группа монстров. Каждая группа монстров может нести только одну реликвию. В этом случае Властелин помещает реликвию рядом с картой этой группы монстров — она остаётся там до конца столкновения, даже если все монстры этой группы побеждены. Реликвия монстров бесполезна, если её не несёт группа монстров.



СИМВОЛ
РЕЛИКВИИ
МОНСТРОВ



СИМВОЛ
ОБЩЕЙ
РЕЛИКВИИ

Общие реликвии применяются иначе. Когда Властелин получает общую реликвию, он помещает её в свою игровую зону, где она и остаётся до конца кампании. Властелин использует общую реликвию, следуя указаниям на её карте.

КАРТЫ ВЛАСТЕЛИНА

На многих новых картах Властелина указано, что они должны оставаться в игре после использования. Когда Властелин играет на группу монстров карту Властелина, которая должна остаться в игре, сыгранная карта остаётся в его игровой зоне лицевой стороной вверх рядом с картой соответствующей группы монстров. Властелин не сбрасывает такую карту до конца столкновения или пока этого не потребует текст карты.

Кроме того, в расширении есть три карты Властелина, которые можно получить как награду в определённых приключениях. Когда Властелин получает такую карту, он добавляет её к колоде Властелина, как обычно.

СЛУГИ ВЛАСТЕЛИНА

Класс Властелина «Повелитель стаи» схож с классами Властелина из базовой игры, но у него есть карта нового типа: карта призыва. Властелин приобретает такие карты обычным образом на этапе расхода очков опыта фазы кампании, но, в отличие от других карт Властелина, карта призыва помещается в игровую зону Властелина лицевой стороной вверх, а не добавляется в колоду. Эта карта не идёт в счёт карт в его колоде и не влияет на возможность приобретения карт II и III уровня.

Каждой карте призыва соответствует жетон слуги и карта слуги. Когда Властелин приобретает карту призыва, он помещает соответствующую карту слуги и жетон в свою игровую зону. Каждый раз, когда Властелин использует карту призыва, он размещает соответствующий жетон слуги согласно указаниям карты призыва. Жетон слуги считается монстром-миньоном из своей собственной группы, использует информацию на карте слуги и следует тем же правилам, что и другие монстры.



КАРТА
ПРИЗЫВА



КАРТА СЛУГИ



ЖЕТОН СЛУГИ

СТРОЕНИЕ КАРТЫ СЛУГИ



1. Название слуги.
2. Характеристики слуги (скорость, здоровье, защита).
3. Правила применения свойств слуги.
4. Символ типа атаки слуги (ближняя или дальняя).
5. Кубики, которые слуга использует, когда совершает атаку.

СЛУХИ

Карты слухов дают Властелину дополнительные возможности по взаимодействию с героями в кампании. Эти карты обладают разнообразными эффектами и являются основным способом добавить приключение расширения в кампанию.

РОЗЫГРЫШ КАРТ СЛУХОВ

Начиная кампанию, Властелин перемешивает колоду слухов и берёт 3 карты на руку. Властелин, как правило, не берёт новых карт слухов, и, следовательно, должен тщательно выбирать, когда именно сыграть их в ходе кампании.



КАРТА СЛУХОВ

Игрок-Властелин может сыграть карты слухов с руки в различные моменты. На каждой карте слухов указано, когда именно её играть. Когда карта слухов сыграна, герои должны немедленно применить её текст до того, как продолжат игру. Властелин может сыграть только одну карту слухов в каждую фазу кампании.

Некоторые карты слухов Властелин может сыграть только в ходе определённого акта, что обозначается соответствующим символом акта в верхнем левом углу карты.

В начале Акта II Властелин должен сбросить с руки и из игры все карты слухов, которые могут быть сыграны только в ходе Акта I. Он не берёт дополнительных карт слухов для замены сброшенных.

Сброшенные карты слухов не замешиваются в колоду слухов, даже если карты в колоде слухов закончились. Если Властелин должен взять карту слухов, а в колоде их нет, он просто ничего не берёт.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

На всех картах дополнительных приключений и некоторых картах слухов имеются приключения. Все вместе они именуется картами приключений. Карты приключений могут войти в игру двумя способами.

- Властелин играет карты слухов-приключений согласно тексту на карте. Когда такая карта сыграна, она становится доступным приключением.
- Карты дополнительных приключений появляются в игре только в результате определённых игровых эффектов, как правило описанных в разделе «Награда» приключения из книги приключений. Когда такая карта появляется в игре, она помещается лицевой стороной вверх в игровой зоне (см. строение карты дополнительного приключения на стр. 6).

У некоторых карт приключений есть символ акта в левом верхнем углу. Эти приключения можно проходить только в ходе определённого акта. Когда выбрано приключение с карты приключения, игроки немедленно проводят подготовку по обычным правилам, сверяясь с описанием в книге приключений. Каждый раз, когда игрок должен выбрать приключение на этапе выбора следующего приключения фазы кампании, он может выбрать любое доступное приключение (либо с листа кампании, либо с карты приключения в игровой зоне).

СТРОЕНИЕ КАРТЫ СЛУХОВ



1. **Название.** Если карту слухов можно играть только в определённом акте, символ соответствующего акта указан здесь для напоминания.
2. **Правила.** Здесь описано, как и когда можно сыграть эту карту.
3. **Символы путешествия.** Используются на этапе путешествия для этого приключения.
4. **Художественный текст.** Здесь изложена история, связанная с этим слухом.

Выбрав приключение с карты приключения, игроки на этапе путешествия фазы кампании, вместо того чтобы использовать карту кампании, смотрят на символы путешествия сверху соответствующей карты приключения. Эти символы путешествия применяются слева направо, как если бы они были на пути к приключению.

Карты приключений не сбрасываются автоматически в начале фазы кампании и остаются в игре, пока не пройдены или не сброшены игровым эффектом.

Между сессиями игрокам стоит хранить карты доступных приключений отдельно, чтобы помнить, что эти приключения ещё не пройдены. После того как Властелин или герои победили в приключении, победитель может хранить соответствующую карту вместе со своими компонентами, чтобы помнить о своей победе.

КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

На обороте карты дополнительного приключения перечислены особые награды, которые получит победитель приключения. Эту награду получают тогда, когда об этом сказано в разделе «Награда» в описании в книге приключений. На карте же описано, как и когда можно использовать награду.

Карты дополнительных приключений — двусторонние, и обе стороны представляют собой открытую информацию. Любой игрок может в любой момент посмотреть на любую сторону карты.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После завершения карты приключения фаза кампании проходит как обычно. В книге приключений описаны награды за каждое из приключений.

Пройденные приключения с карт приключений не учитываются в количестве приключений, необходимых для завершения текущего акта, и при расчёте, в скольких приключениях победили герои или Властелин в каждом из актов.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА
КАРТЫ

ОБОРОТ
КАРТЫ

1. **Название.** Символ соответствующего акта также указан здесь для напоминания, когда можно пройти это приключение.
2. **Символы путешествия.** Используются на этапе путешествия для этого приключения.
3. **Художественный текст.** Здесь изложена история, связанная с этим приключением.
4. **Награда Властелина.** Здесь описана особая награда для Властелина, если он победил в приключении.
5. **Награда героев.** Здесь описана особая награда для героев, если они победили в приключении.

Пример: играющие за героев победили в приключении «Толстый гоблин» в ходе Акта I базовой кампании. В начале следующей фазы кампании Властелин играет карту слухов «Расправь крылья». На этапе выбора следующего приключения герои решают пройти приключение «Расправь крылья» и начинают его подготовку.

В этом приключении побеждает Властелин, и игроки сверяются с наградами, описанными в Книге приключений. Там говорится: поместить в игру карту дополнительного приключения «Там, где Сердце». Властелин находит эту карту и кладёт её в игровую зону лицевой стороной вверх. Это приключение будет доступно на этапах выбора следующего приключения в ходе фаз кампании Акта II.

Так как игроки завершили всего одно приключение Акта I с листа кампании, им нужно пройти ещё два, чтобы перейти к Интерлюдии.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Эта книга приключений организована аналогично книге приключений из базовой игры. Игрокам нужно следовать обычным правилам подготовки приключений, описанным там (учитывая исключения, описанные в этой книге).

ПРАВИЛА МИНИ-КАМПАНИИ

Игроки могут не только включить приключения «Поместья воронов» в другую кампанию, но и сыграть мини-кампанию, проходя только **приключения из этого расширения**. Чтобы завершить такую мини-кампанию, вам придётся потратить всего 5–8 часов — ведь в ней намного меньше приключений, чем в кампании из базового набора.

КАК ИГРАТЬ ЭТУ МИНИ-КАМПАНИЮ

Для мини-кампании «Поместья воронов» применяйте все обычные правила из книги правил «Descent: Странствия во тьме» с учётом описанных ниже изменений.

В отличие от обычных кампаний, в мини-кампании всего 4 приключения, которые нужно пройти в определённом порядке. Не используйте карты слухов. В мини-кампании есть следующие этапы:

1. **Подготовка.** Начните кампанию по обычным правилам подготовки к игре. Каждый герой получает 4 очка опыта и 100 золотых. Властелин получает 4 очка опыта. Затем пройдите этап расхода очков опыта и этап торговли. Можно приберечь часть денег и опыта до следующих фаз кампании. Запишите остатки в листе кампании (игроки могут сделать копию листа на ксероксе или скачать его с официального сайта игры www.hobbyworld.ru и распечатать).
2. **Путешествие.** Пройдите этап путешествия, пользуясь отдельной картой мини-кампании и начав путь от «Горного перевала».
3. **Первое приключение.** Пройдите приключение «Расправь крылья».
4. **Фаза кампании.** Пройдите фазу кампании по обычным правилам, но пропустите этап выбора следующего приключения. Путешествие героев начнётся от только что пройденного приключения.
5. **Второе приключение.** Пройдите приключение «Грабители и хозяева».

6. **Фаза кампании.** Пройдите фазу кампании по обычным правилам, но пропустите этап выбора следующего приключения. Путешествие героев начнётся от только что пройденного приключения.
7. **Третье приключение.** Пройдите приключение «Мой дом, мои правила».
8. **Переход к Акту II.** Перейдите во второй акт, как описано на стр. 22 правил «Descent: Странствия во тьме».
9. **Последняя фаза кампании и финал.** Пройдите фазу кампании по обычным правилам. Если в приключениях Акта I у героев больше побед, чем у Властелина, они выбирают следующее приключение среди тех, которые соответствуют приключениям, в которых они победили. В ином случае Властелин выбирает следующее приключение среди тех, которые соответствуют приключениям, в которых он победил. Журнал кампании поможет вам понять, какой финал соответствует каким приключениям. Путешествие героев начнётся от только что пройденного приключения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАГРАДЫ ЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В конце каждого приключения мини-кампании дополнительно к наградам, описанным в книге приключений, каждый игрок получает 1 очко опыта независимо от того, кто победил. Кроме того, если герои победили, один из них (по выбору героев) получает случайную карту покупки из колоды покупок. Если победил Властелин, он дополнительно получает 1 очко опыта.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработка расширения: Нейтан И. Хайек
Разработка базовой игры: Адам Сэдлер, Кори Коничка и Дэниэл Ловат Кларк
Продюсер: Джейсон Уолден
Творческая проработка содержания: Джастин Кемпайнен и Дэниэл Ловат Кларк
Редактура и вычитка: Брендан Вайскоттен
Графический дизайн: Кристофер Хош
Руководство графическим дизайном: Брайан Шомбург
Арт-директор: Эндрю Наваро
Заглавная иллюстрация: Алексей Апарин
Оформление участков поля: Хеннинг Людвигсен
Внутреннее оформление: Алексей Апарин, Йоанн Буассонне, Эрик Брэддок, Саймон Экерт, Дэвид Гриффит, Дэвид Кегг и Фрэнк Уоллс
Координация оформления: Энди Кристенсен
Обеспечение производства: Эрик Найт
Исполнительный разработчик: Кори Коничка
Исполнительный продюсер: Майка Хёрли
Издатель: Кристиан Т. Петерсен
Игру тестировали: Сэмюэл Бэйли, Дэйн Белтрэми, Пиппин Браун, Никки Валенс.



*Матчаллису, ректору Грейхэвена
и совету деканов*

Приветствую.

Учитывая события минувших недель, я счёл мудрым и своевременным сообщить вам о состоянии поместья нашего покойного друга и коллеги Итиндриса. Хотя оно и вне моей юрисдикции, поместье продолжает беспокоить меня и мой гарнизон. В последние недели произошло чересчур много происшествий и нападений с использованием странных могущественных артефактов. Могу только предположить, что артефакты эти не по своей воле покинули древнее поместье. Но даже не это волнует меня более всего.

До меня дошли слухи о странных зловещих созданиях. Говорят, что поместье обрело нового противоестественного стража и души убитых им обречены вечно служить ему. Но даже этого мало, чтобы отпугнуть безрассудных бандитов! Их шайки продолжают собираться в окрестных лесах и грабят поместье, деля добычу меж теми, кто выживет. Их возглавляет хорошо вам известный Оллен Триблеид.

Я полагаю, очевидно то, что необходимо сделать. Если поместье нельзя обезопасить, то его нужно уничтожить. Это будет непросто, ведь пока я пишу эти строки, к поместью продолжают стекаться чудовища и тёмные силы. Нужно призвать на помощь лучших героев и сделать это немедленно. Но даже и этого может быть недостаточно.

Дэйн Интернус, третий констебль Вестмайра

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

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев
Переводчик: Владимир Сергеев
Редактор: Валентин Матюша
Дизайнеры-верстальщики: Дарья Смирнова, Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
 © 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
 www.hobbyworld.ru

ОПИСАНИЯ МОНСТРОВ



Бандиты

Единственные хищники Терринота, способные выжить в любом климате. Они берут всё, что им вздумается, наживаются на чужих невзгодах и сожалеют лишь о затраченных усилиях. Каждое новое поколение героев стремится призвать бандитов к ответу, не зная, что полностью искоренить это уродливое порождение цивилизации никому не суждено.



Призраки

Даже храбрейший обратится в бегство при виде этих зловещих духов. Не их облик внушает ужас, а их жуткий клич, ведь услышать его — значит обратиться на себя взор смерти, сделав её неотвратимой.

ОПИСАНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

ГЕРОИ

Элис Рейн

К своему восьмому дню рождения Элис могла прочесть по памяти весь Кодекс общего права и уже начала учить семь томов комментариев к нему. Её вела вперёд мечта однажды стать Хранителем закона, хотя она всегда и предпочитала кабинетные штудии долгим часам боевых тренировок. Теперь её звезда воссияла ярко, и имя её внушает страх сердца несправедных по всему Терриноту.

Хранителям закона Цитадели ведомы и боевые искусства, и мудрость закона, они несут правосудие повсюду, где в нём нуждаются. Верша и суд, и кару за пределами безопасных городов, они ревностно и без промедления исполняют свой долг.

Тайден Мистпик

У Тайдена есть необычный талант находить давно потерянное. Он провёл свой клан сквозь Скалы Забытых, спас возлюбленную из самой середины Серых пустошей и нашёл бабушкину булавку в неопределимо огромном стоге сена... как говорят. Но он никогда не ждал, что ему придётся взять дело в свои руки и применить этот талант, чтобы найти убийц своей семьи. Он никогда не рассказывает о том деле или о том, что случилось с виновными. Спроси — и глаза его темнеют, а все речи его — лишь о судьбе грядущей жертвы.



АДЬЮТАНТ

Скарн

В далёком будущем учёным суждено спорить о сущности и происхождении Скарна. Многие верят, что это была случайность, что после смерти Итиндриса неоконченное творение поглотило часть жизненной силы и магии создателя.

Некоторые утверждают, что Скарн существовал всегда, следя за поместьем ещё до того, как им завладел волшебник. Те, кто видел его, заявляют, что это вороны, скорбя об утрате повелителя, сотворили Скарна, чтобы тот защищал их дом.

Но, кем бы Скарн ни являлся, все единодушны в том, что его необходимо уничтожить. Неважно, безумное чудовище ли он, жадное до магии, или заблудшая душа, преданная своему долгу, — могущество его давно превысило дозволенные пределы.

