

DESCENT™

JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION

ВСТУПЛЕНИЕ

Наборы лейтенантов расширяют возможности базовой игры *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*. Они содержат уникальные пластиковые фигурки, которые можно использовать для замены картонных жетонов лейтенантов. Кроме того в них добавлены Карты замыслов и агентов, выводящие на новый уровень стратегические возможности и развитие игрока-Властелина.

КАРТЫ ЗАМЫСЛОВ

После того, как в начале кампании игроки выбрали себе классы героев, Властелин может выбрать **одну** колоду замыслов. Этой колодой он будет пользоваться на протяжении всей кампании. После выбора колоды, он берёт её базовые Карты (те, которые не имеют стоимости) и кладёт их «лицом» вверх в свою игровую зону. Затем он берёт все оставшиеся Карты замыслов, имеющие одинаковое название с колодой, и кладёт их «лицом» вниз в свою игровую зону. Он может смотреть эти карты в любое время.

Карты замыслов это улучшения, которые игрок-Властелин может приобрести в ходе розыгрыша кампании. Они наделяют Властелина особыми умениями, воспользоваться которыми он может, если Карта лежит «лицом» вверх в его игровой зоне. Эти Карты отличаются от карт Властелина; Властелин не может добавлять их в свою колоду и использует другим способом.

Важное замечание: При розыгрыше кампании только игрок-Властелин может использовать Карты замыслов или агентов.

ПРИБРЕТЕНИЕ И РОЗЫГРЫШ

Каждая Карта замыслов имеет стоимость приобретения в жетонах угрозы, которые должен потратить Властелин. Во время шага «Использование очков опыта» каждой Фазы кампании игрок-Властелин может приобрести **любое количество** лежащих «лицом» вниз карт замыслов, потратив количество жетонов угрозы, равное **стоимости приобретения** этих карт (см. «Разбор карты замыслов»). Он кладёт приобретённые карты «лицом» вверх в свою игровую зону и может использовать **во всех последующих приключениях** кампании.

Властелин может разыграть умения лежащих «лицом» вверх карт замыслов только так, как указано на самой карте. Всякий раз при розыгрыше умения, которое требует «вернуть эту карту» или «использовать эту карту», он должен потратить количество жетонов угрозы, равное **стоимости розыгрыша** этой карты (см. «Разбор карты замыслов»).

УГРОЗА И УДАЧА

Роль угрозы и удачи играют разные стороны одного и того же жетона. Красная сторона жетона считается угрозой, белая сторона – удачей. При подготовке к игре положите эти жетоны в запас рядом с картой в доступном для всех игроков месте.

Игрок-Властелин может тратить полученные им жетоны угрозы (см. «Получение жетонов угрозы») для приобретения или розыгрыша умений, напечатанных на карте замыслов. Герой может тратить жетоны удачи, чтобы получить определённые бонусы (см. «Грата жетонов удачи»).



Жетон угрозы
(красная сторона)



Жетон удачи
(белая сторона)

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ УГРОЗЫ

Всякий раз, когда во время Столкновения герой будет побеждён, вместо того, чтобы взять одну карту Властелина, Властелин может взять 1 жетон угрозы. Таким способом он может получить в каждом приключении только 1 жетон за каждого героя. Вместе с жетоном угрозы Властелин берёт 1 жетон героя, принадлежащий этому герою, и кладёт его рядом с колодой замыслов в качестве напоминания, что жетон угрозы он получил за победу над этим героем. Кроме того есть и другие способы получения Властелином жетонов угрозы:

- В конце каждого приключения Властелин получает 1 жетон угрозы. Если это приключение выиграл Властелин, то он получает 1 дополнительный жетон.
- Во время шага «Использование очков опыта» каждой Фазы кампании Властелин может потратить любое количество очков опыта, чтобы получить 3 жетона угрозы за каждое потраченное очко опыта.
- Всякий раз, когда Властелин разыгрывает карту слуха, являющуюся приключением, он получает 1 жетон угрозы. Карты слухов и соответствующие им правила добавлены в некоторые расширения к базовой игре *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*.

Всякий раз при получении жетона угрозы, Властелин забирает 1 жетон из запаса и кладёт его в свою игровую зону красной стороной вверх. Каждый такой жетон, полученный Властелином во время кампании, остаётся в его игровой зоне до тех пор, пока не будет потрачен. Между приключениями игрок-Властелин записывает количество непотраченных жетонов угрозы в Журнал кампании. Он может потратить их позже при дальнейшем розыгрыше кампании.

РАЗБОР КАРТЫ ЗАМЫСЛОВ



РУБАШКА



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

1. **Название:** Здесь указывается название карты.
2. **Стоимость приобретения:** Здесь указывается количество жетонов угрозы, которое нужно потратить на приобретение этой карты. Властелин начинает игру с базовыми картами замыслов. Они не имеют стоимости.
3. **Умение:** Здесь описаны все правила для этой карты, в том числе правила её розыгрыша.
4. **Название колоды:** Здесь указывается название колоды, к которой принадлежит эта карта.
5. **Стоимость розыгрыша:** Здесь указывается количество жетонов угрозы, которое нужно потратить, на розыгрыш эффекта карты.

ТРАТА ЖЕТОНОВ УГРОЗЫ

Потраченные Властелином жетоны угрозы или возвращаются в запас, или кладутся на Листы героев по следующим правилам:

- **Приобретение Карт замыслов:** Во время шага «Использование очков опыта» Фазы кампании каждый потраченный на приобретение Карты жетон возвращается в запас.
- **Розыгрыш Карт замыслов:** Всякий раз, когда Властелин тратит жетон угрозы для розыгрыша Карт замыслов, он должен перевернуть его стороной удачи вверх и положить на Лист героя, который в настоящее время обладает наименьшим количеством жетонов удачи.

Если несколько игроков имеют одинаковое количество жетонов, то герои выбирают, кто из них его получит.

ТРАТА ЖЕТОНОВ УДАЧИ

Герои могут потратить жетоны удачи, чтобы разыграть одно из следующих умений:

- **1 жетон удачи:** В свой ход герой может восстановить 1.
- **1 жетон удачи:** После броска кубиков герой может перебросить 1 из них.
- **2 жетона удачи:** После выполнения 2 своих обычных действий, герой может сразу же выполнить одно дополнительное действие. Ограничение: не более 1 раза каждому герою за раунд.
- **2 жетона удачи:** Во время шага «Посещение магазина» Фазы кампании герои могут все вместе потратить свои жетоны удачи, чтобы вытянуть 1 дополнительную Карту вещей магазина.

Потраченные героем жетоны удачи возвращаются в запас. Герои не могут обмениваться жетонами удачи друг с другом. После шага «Посещение магазина» каждой Фазы кампании герои возвращают все непотраченные жетоны удачи со своих Листов героев в запас.

РАЗМЕР МОНСТРА И ВЕЛИЧИНА УГРОЗЫ

Многие Карты замыслов оказывают действие только на тех монстров, которые имеют определённые особенности или размер. Размер монстров определяется количеством клеток, занимаемых подставкой его фигурки:

- **Малые:** монстры, занимающие одну клетку (Гоблины- Лучники, Зомби и т. п.).
- **Средние:** монстры, занимающие две клетки (Баргесты и т. п.).
- **Огромные:** монстры, занимающие четыре клетки (Этнины, Мерриоды и т. п.).
- **Массивные:** монстры, занимающие шесть клеток (Драконы Тени и т. п.).

Примечание: СРЕДНИЕ, ОГРОМНЫЕ и МАССИВНЫЕ монстры считаются «большими» монстрами (см. Книгу правил).

Visit Us on the Web

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Descent: Journeys in the Dark* and Fantasy Flight Supply are ™ of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © 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. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Перевод и вёрстка: Синельников Павел "SitCom"

АГЕНТЫ

Некоторые Карты замыслов позволяют Властелину использовать лейтенантов в качестве своих агентов в открытых группах монстров. На Карте агента соответствующей текущему Акту напечатаны его параметры, умения и кубики, используемые при бросках на атаку. Агент считается монстром-вожаком в этой открытой группе со следующими ограничениями:

- Независимо от правил приключения агент не может использоваться в качестве подкрепления.
- Если агент будет побеждён, Властелин должен вернуть Карту замыслов, которой он был вызван, назад в свою колоду замыслов.
- Как написано на самой Карте замыслов Властелин не может использовать агента в тех приключениях, в которых он используется в качестве лейтенанта. Кроме того Властелин не может использовать некоторых агентов в определённых кампаниях. Например, Властелин не может использовать барона Захарета в качестве агента при розыгрыше кампании «Руна Тени» потому, что он является ключевой фигурой в этой кампании.

Карты замыслов, которые позволяют Властелину вызывать лейтенантов, чаще всего требуют, чтобы он после «Расстановки» Столкновения заменил прислужника или вожака монстров в открытой группе монстров. Если Властелин не может выполнить все требования к размещению, то открытая группа меняется целиком.

После добавления агента в группу монстров, он и монстры этой группы считаются частью одной и той же группы монстров. Пока агент находится на карте, Властелин не может использовать фигурки монстров, которых заменил агент, в качестве подкрепления, независимо от правил приключения.

Властелин не может вызывать агента во время Интерлюдии или Развязки. В отличие от лейтенантов, агент не может владеть артефактами.

РАЗБОР КАРТЫ АГЕНТА



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

РУБАШКА

1. **Название:** Здесь указывается имя агента.
2. **Умения:** Здесь указаны все умения, которые есть у агента.
3. **Характеристики:** Здесь указаны характеристики (Скорость, Здоровье и Защита) агента. Значения этих характеристик зависят от количества героев в игре (представленных в виде серых силуэтов).
4. **Иконка типа атаки:** Эта иконка указывает тип атаки (Ближний или Дальний бой) агента.
5. **Кубики:** Этот раздел указывает, какие кубики агент использует во время атаки.
6. **Правила умений:** Здесь описываются полные правила использования умений агента.
7. **Название колоды:** Здесь указывается название колоды замыслов, к которой принадлежит эта Карта агента.