

ЦЕЛЬ ИГРЫ

- Пройдите главы, пока не достигнете развязки. Выполните её условие победы.
- Если текущая глава закрытая (🔒): на карте главы указано, как перейти к следующей главе, как поместить на поле жетон выхода или какое условие нужно выполнить.
 - Если на поле есть жетон выхода: все первопроходцы должны «покинуть игровое поле», чтобы перейти к следующей главе.
 - Если ни то ни другое не верно: задействуйте любую клетку главы, чтобы перейти к следующей главе.

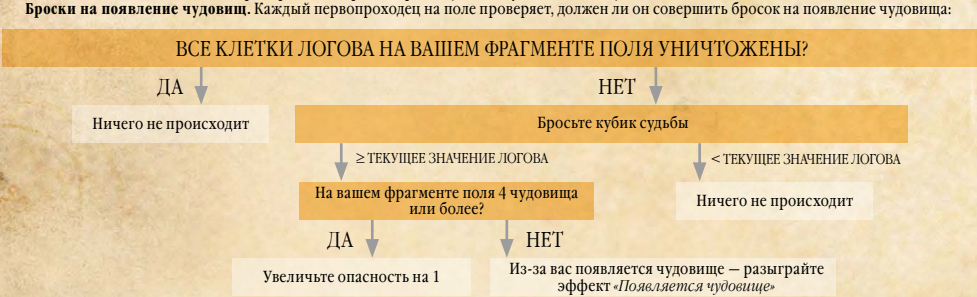
1 ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ

- В начале этой фазы все участники возвращают свои маркеры первопроходцев на свои планшеты игроков.
- Каждый участник устанавливает своему первопроходцу максимальное значение выносливости, указанное на карте его первопроходца.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРВОПРОХОДЦЕВ		
Переместитесь	1 за клетку поля	Переместитесь в любом направлении (по горизонтали, вертикали или диагонали) на соседнюю свободную проходимую клетку
Используйте инвентарь	3	Уберите в инвентарь все предметы, которыми вы экипированы, заново экипируйтесь любыми основными предметами, затем присоедините к ним улучшения и расширения. Отдайте любое количество предметов любым соседним первопроходцам (они кладут предметы в инвентарь). Это действие вместо вас может совершить соседний первопроходец
Обменяйтесь с первопроходцем	2	Выберите соседнего первопроходца. Можете отдать ему и/или забрать у него любое количество предметов (предметы, полученные при обмене, новый владелец кладёт в инвентарь)
Покиньте игровое поле	2	Только если вы на жетоне выхода. Уберите с игрового поля фишку своего первопроходца. Вы пропускаете ходы в фазе первопроходцев и броски в фазе логова
Исследуйте новый фрагмент поля	2	Только если вы на клетке с неисследованной границей фрагмента. Возьмите верхний в стопке фрагмент поля и присоедините его к клеткам с границей фрагмента так, чтобы символ присоединения оказался по соседству от вашего первопроходца
Используйте активные способности	СТОИМОСТЬ	Вы можете использовать активные способности со следующих карт: <ul style="list-style-type: none">Карта вашего первопроходца.Ваши одноразовые предметы.Карта текущего события первопроходцев.Ваши карты личных событий первопроходцев.Предметы, которыми вы экипированы.Карта текущей главы
Откройте или закройте соседнюю дверь	2	Разыграйте эффект «Откройте дверь»: если дверь открыта (на ней нет жетона или фишки), закройте её — поместите на неё фишку закрытой двери; если дверь закрыта (на ней есть фишка закрытой двери), откройте её — уберите фишку закрытой двери
Уничтожьте соседнюю закрытую дверь	4	Замените фишку закрытой двери на жетон уничтоженной двери
Задействуйте соседнюю неосвещённую клетку главы	3 34	<ul style="list-style-type: none">Если текущая глава не закрытая, перейдите к следующей главе: разыграйте эффекты «Когда вступает в игру» (если есть) новой главы, установите начальные значения логова и ужаса, затем уменьшите значение логова на 1 за каждого первопроходца, кроме первого (но не опускайте ниже 3).Любым способом действовав эту клетку, поместите на неё жетон уничтожения
Задействуйте соседнюю освещённую клетку главы	1	<ul style="list-style-type: none">Если текущая глава не закрытая, перейдите к следующей главе: разыграйте эффекты «Когда вступает в игру» (если есть) новой главы, установите начальные значения логова и ужаса, затем уменьшите значение логова на 1 за каждого первопроходца, кроме первого (но не опускайте ниже 3).Любым способом действовав эту клетку, переверните жетон света на сторону уничтожения
Запечататайте соседнюю клетку логова	3 44	Разыграйте эффект «Запечататайте клетку логова»: <ul style="list-style-type: none">Уменьшите опасность на 1.Если на этой клетке есть любое существо, оно уничтожено.Поместите на эту клетку 2 жетона уничтожения.Разыграйте эффект «Осветите клетку главы»: поместите жетон света на ближайшую к вам неосвещённую клетку главы на том же фрагменте поля
Задействуйте соседнюю клетку события	1	Поместите жетон уничтожения на эту клетку события и выберите одно: <ul style="list-style-type: none">Получите 1 воодушевление. Разыграйте эффект «Запустите событие первопроходцев»:<ul style="list-style-type: none">Откройте карту с верха колоды событий первопроходцев.Разыграйте её эффекты «Когда вступает в игру» (если есть).Если это карта личного события, положите её рядом с картой вашего первопроходца, в противном случае положите лицевой стороной вверх в стопку сброса событий первопроходцев (это новое текущее событие первопроходцев). <p>— или —</p> <ul style="list-style-type: none">Бросьте кубик судьбы. Если результат ≥ текущее значение ужаса: уменьшите опасность на 1. Иначе снова разыграйте эффекты «Когда вступает в игру» (если есть) карты текущего события ужаса

2 ФАЗА ЛОГОВА

Начало фазы логова. Если текущее значение логова — 1, увеличьте опасность на начальный уровень ужаса. Если эта глава не закрытая, перейдите к следующей главе, а если закрытая (🔒), установите начальное значение логова. Теперь в любом случае уменьшите текущее значение логова на 1 за каждого первопроходца, кроме первого (но не опускайте ниже 3).



Конец фазы логова. Уменьшите текущее значение логова на 1.

ПОЯВЛЯЕТСЯ ЧУДОВИЩЕ

- Откройте карту из колоды чудовищ (если в колоде нет карт, сначала перемешайте карты уничтоженных чудовищ; если уничтоженных тоже нет, увеличьте опасность на 1 и пропустите этапы ниже).
- Добавьте эту карту в конец очередности чудовищ.
- Обратите внимание на максимальное значение здоровья чудовища (когда чудовище получает урон, не забывайте помещать на его карту жетон ранения).
- Поместите фишку этого чудовища на ближайшую к вам клетку логова на том же фрагменте поля (если эта клетка уже занята, выберите ближайшую к ней свободную проходимую клетку).
- Разыграйте эффекты «Когда вступает в игру» этого чудовища (если есть).

ИГРОВОЙ РАУНД: 1 ФАЗА ПЕРВОПРОХОДЦЕВ →
→ 2 ФАЗА ЛОГОВА → 3 ФАЗА УЖАСА → 4 ФАЗА ЧУДОВИЩ

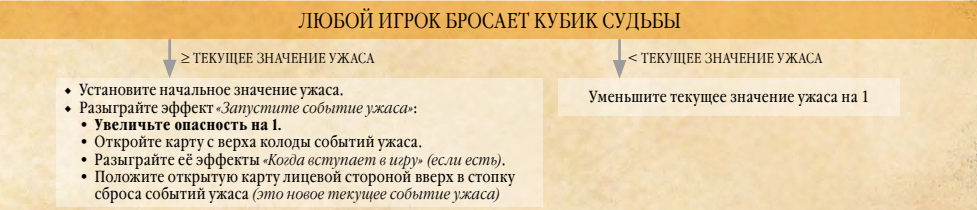
В любом порядке первопроходцы по очереди совершают ходы, пока у них не закончится выносливость либо они не решат закончить ход досрочно. Когда первопроходец завершает свой ход, он устанавливает значение выносливости на 0 (если она уже не равна 0) и передаёт право хода следующему первопроходцу.

Задействуйте соседний сундук	3	<ul style="list-style-type: none">Получите 1 воодушевление.Разыграйте эффект «Получите предмет»:<ul style="list-style-type: none">Возьмите 2 карты с верха любой колоды предметов или по 1 карте с верха 2 разных колод предметов. Откройте их одновременно.Из этих 2 карт выберите одну. Вторую сбросьте либо верните на верх соответствующей колоды предметов.Выбранную карту предмета оставьте себе либо отдайте соседнему первопроходцу (в обоих случаях уберите в инвентарь).Вы можете немедленно экипироваться выбранным предметом в качестве основного, если его тип соотносится с вашим классом (стрелок: одежда; боец: оружие; мистик: артефакт; мастер: предмет любого типа).Поместите жетон уничтожения на этот сундук
Задействуйте соседний верстак	3	<ul style="list-style-type: none">Разыграйте эффект «Воспользуйтесь верстаком»:<ul style="list-style-type: none">Откройте 3 карты с верха любых колод предметов в любом сочетании.Можете поменять любые открытые карты на любые ваши предметы в инвентаре и/или которыми вы экипированы (тип неважен).Из 3 получившихся карт выберите одну, оставьте её себе либо отдайте соседнему первопроходцу (в обоих случаях уберите в инвентарь).Остальные карты в любом сочетании либо сбросьте, либо верните на верх соответствующих колод в любом порядке.Разыграйте эффект «Используйте инвентарь», не тратя выносливость.Поместите жетон уничтожения на этот верстак
Задействуйте соседнюю станцию подзарядки	1	<ul style="list-style-type: none">Разыграйте эффект «Подзарядитесь»:<ul style="list-style-type: none">Бросьте кубик подзарядки и примените результат броска (возможные варианты: восстановите 1 здоровье; восстановите 2 или 3 выносливости; нет эффекта).Не тратя выносливость, обменяйтесь с первопроходцем (на любом фрагменте поля), если он соседствует с любой станцией подзарядки (даже с этой) и/или с верстаком.Разыграйте эффект «Используйте инвентарь», не тратя выносливость.Поместите жетон уничтожения на эту станцию подзарядки
Задействуйте соседний рычаг ловушки	2	<ul style="list-style-type: none">Разыграйте эффект «Ловушки срабатывают»: атака 3 на всех существ на клетках-ловушках на вашем фрагменте поля. Если на любом фрагменте поля другой первопроходец соседствует с другим рычагом ловушки: атака 3 на всех существ на клетках-ловушках на вашем фрагменте поля.Поместите жетон уничтожения на этот рычаг ловушки (второй рычаг не уничтожается)

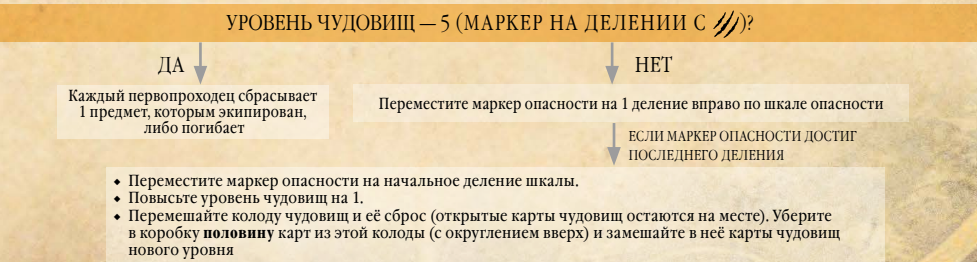
ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТИ ЭЛЕМЕНТЫ ПОЛЯ ДЛЯ ТАКТИЧЕСКИХ МАНЁВРОВ	
Взрывоопасная бочка	Бочка — это препятствие (не перекрывает линию видимости только для 33). Бочка считается существом, которое можно только атаковать, чтобы заставить взорваться. Если результат броска на атаку равен хотя бы 1, бочка получает урон и взрывается: <ul style="list-style-type: none">Атака 3 на каждое существо по соседству от этой бочки.Поместите жетон уничтожения на эту бочку. Если существо должно притянуться или оттолкнуться на клетку со взрывоопасной бочкой, эта бочка взрывается
Пропась	Пропась — это особый тип проходимой клетки. Существо, которое переместили, притянули, оттолкнули или перенесли на клетку пропасти, уничтожено. Предсказуемые чудовища никогда сами не перемещаются в пропасть
Завал	Завал — это непроходимая клетка, перекрывающая линию видимости
Стена	Стена — это граница между клетками поля, разделяющая их и перекрывающая линию видимости

3 ФАЗА УЖАСА

В начале фазы ужаса поместите все маркеры ужаса рядом с колодой событий ужаса, затем:



УВЕЛИЧЬТЕ ОПАСНОСТЬ НА 1



Ч ФАЗА ЧУДОВИЩ

Чудовища совершают ходы в порядке, обусловленном **очередностью чудовищ** (слева направо). В свой ход каждое чудовище выполняет действия, пока у него не закончится выносливость или оно не сможет стать ближе к цели-первопроходцу.

БЛИЖАЙШИЙ ПЕРВОПРОХОДЕЦ

Цель каждого чудовища — это ближайший к нему первопроходец. Чтобы определить ближайшего первопроходца, посчитайте количество клеток до первопроходцев (на всех фрагментах поля), которых чудовище может выбрать целью. При подсчёте «обходите» непроходимые клетки, такие как завалы, бочки, клетки действий и уничтоженные клетки, но игнорируйте закрытые двери и других существ («Неподвижное» существо считается завалом). Если ближайших первопроходцев 2 или больше, то чудовище выбирает среди них первопроходца, у которого осталось меньше здоровья (по выбору игроков при равенстве).

ДЕЙСТВИЯ ПРЕДСКАЗУЕМЫХ (совершают их в порядке приоритета сверху вниз) И НЕПРЕДСКАЗУЕМЫХ ЧУДОВИЩ (могут совершать их в любом порядке без приоритета)		
Используйте активные способности	СТОИМОСТЬ	Чудовище может использовать активные способности с карт (приоритет слева направо): <ul style="list-style-type: none">Его карта личного событияКарта текущего события ужаса.Его карта чудовища (приоритет в указанном на карте порядке)
Уничтожьте соседнюю закрытую дверь	4	Предсказуемое чудовище уничтожает закрытую дверь: замените фишку закрытой двери на жетон уничтоженной двери
Переместитесь	1 за клетку поля	Переместите предсказуемое чудовище (по горизонтали, вертикали или диагонали) на соседнюю свободную проходимую клетку к ближайшему первопроходцу

Использував активную способность или переместившись за 1 выносливость, чудовище снова попытается использовать одну из активных способностей, а если не получилось — перемещается за 1 выносливость.

ДЕЙСТВИЯ НЕПРЕДСКАЗУЕМЫХ ЧУДОВИЩ (дополнительные доступные им действия)		
Переместитесь	1 за клетку поля	Переместите непредсказуемое чудовище в любом направлении (по горизонтали, вертикали или диагонали) на соседнюю свободную проходимую клетку
Откройте или закройте соседнюю дверь	3	Если дверь открыта (на ней нет жетона или фишки), непредсказуемое чудовище закрывает её — поместите на неё фишку закрытой двери. Если дверь закрыта (на ней есть фишка закрытой двери), непредсказуемое чудовище открывает её — уберите фишку закрытой двери
Уничтожьте соседнюю дверь	4	Непредсказуемое чудовище уничтожает открытую или закрытую дверь: поместите на неё жетон уничтоженной двери, а фишку закрытой двери уберите (если есть)
Задействуйте рычаг ловушки	3	<ul style="list-style-type: none">Разыграйте эффект «Ловушки срабатывают»: атака 3 на всех существ на клетках-ловушках на фрагменте поля с этим непредсказуемым чудовищем.Поместите жетон уничтожения на этот рычаг ловушки

ЧУДОВИЩЕ УНИЧТОЖЕНО

Если здоровье чудовища снизилось до 0 или чудовище оказалось на клетке пропасти, это чудовище уничтожено:

- Разыграйте его эффекты «Когда это чудовище уничтожено» (если есть).
- Первопроходец, в чей ход уничтожено чудовище, получает 1 воодушевление.

Если уровень уничтоженного чудовища ниже текущего уровня чудовищ (и это не чудовище 4-го уровня), уберите в коробку его карту и фишку. В противном случае положите карту этого чудовища лицевой стороной вверх в стопку уничтоженных чудовищ и отложите его фишку.

ИЗГНАННЫЕ ЧУДОВИЩА

К ним применяются все правила уничтоженных чудовищ, за исключением:

- Первопроходцы не получают воодушевление.
- Изгнанные чудовища не считаются уничтоженными для эффектов карт.
- При изгнании чудовища не разыгрываются эффекты «Когда это чудовище уничтожено».

ВООДУШЕВЛЕНИЕ ⚡

Вы получаете воодушевление в следующих случаях:

- Вы задействовали сундук или клетку события.
- В ваш ход уничтожено чудовище.
- Вы стали целью способности, позволяющей получить воодушевление.

Вы можете тратить воодушевление в следующих случаях:

- Вы можете потерять 1 воодушевление вместо 1 здоровья (сколько угодно раз), даже когда требуется потратить здоровье для оплаты стоимости способности.
- После вашего броска на атаку (или любого другого броска на атаку в ваш ход) вы можете увеличить результат на 1 за каждое потраченное воодушевление (сколько угодно раз).
- Когда вы используете способности, требующие потратить воодушевление.
- Когда вы запечатываете клетку логова.
- Когда вы задействуете неосвещённую клетку главы.
- Когда вы поддерживающий первопроходец.

ПОДДЕРЖИВАЮЩИЕ ПЕРВОПРОХОДЦЫ

Когда вам необходимо потратить или потерять воодушевление, другие первопроходцы могут вас поддержать и добавить своё воодушевление. Поддерживающие первопроходцы, согласившиеся поделиться воодушевлением, должны быть по соседству от вас, от другого поддерживающего первопроходца и/или от цели-клетки (например, от клетки логова, когда вы её запечатываете). Вы можете не тратить своё воодушевление, когда вас поддерживают. Это действует, даже когда требуется потратить воодушевление для оплаты стоимости способности, а также во время любых бросков на атаку в ваш ход.

АТАКА/АТАКУЙТЕ

Для уклонения от обычной атаки используется **защита**, от магической атаки — **воля**.

- Бросьте все ■ и □ кубики, указанные в способности, и сложите выпавшие значения.
- Учитите сначала все эффекты пассивных способностей, увеличивающие результат броска на атаку, а затем эффекты, уменьшающие этот результат.
- Можете потратить воодушевление, чтобы увеличить результат.
- Если результат **равен** соответствующей характеристике уклоняющегося или **больше** неё:
 - Вы наносите урон.
 - Уклоняющийся получает урон.
 - Уклоняющийся теряет 1 здоровье (бочка взрывается).

Даже если под атаку попадет несколько существ (например, когда срабатывают ловушки или взрывается бочка), совершите бросок на атаку только один раз и примените результат по отдельности к каждому уклоняющемуся.

ПРИТЯНИТЕ, ОТТОЛКНИТЕ

Если цель-существо находится на прямой линии от клетки-источника притягивания или отталкивания, это существо перемещается по прямой линии, в противном случае — по диагонали. Если существо должно притянуться или оттолкнуться на непроходимую клетку, вместо дальнейшего перемещения оно останавливается на своей текущей клетке. Если существо должно притянуться или оттолкнуться на клетку со взрывоопасной бочкой, эта бочка взрывается. Если существо должно притянуться или оттолкнуться на клетку с рычагом ловушки, задействуйте этот рычаг. Если существо притянуло или оттолкнуло на клетку пропасти, это существо уничтожено. «Неподвижных» существ невозможно притянуть или оттолкнуть.

БЕСПЛОТНОЕ

Бесплотное существо невозможно выбрать целью, если только у какого-либо существа нет пассивной способности, позволяющей ему выбирать целями бесплотных существ (даже когда бесплотное существо пытается выбрать целью себя). Бесплотных существ можно атаковать **опосредованно**: с помощью ловушек, взрывоопасных бочек или способностей, не требующих выбирать определённую цель (например, «Атака на соседних существ»). Предсказуемые чудовища игнорируют первопроходцев, которых не могут выбрать целями, и не перемещаются в их сторону. Существа могут перемещаться через бесплотных существ, а бесплотные существа могут перемещаться через любых существ. Тем не менее бесплотные существа считаются препятствиями. Нельзя закончить перемещение на клетке с бесплотным существом.

ПЕРЕНЕСИТЕ(СЬ)

Когда существо переносится со своей клетки на другую клетку, неважно, есть ли между этими клетками стены, препятствия, завалы и закрытые двери. Когда существо должно перенестись на клетку определённого типа (например, на клетку события), всегда выбирайте ближайшую к этому существу неуничтоженную клетку подходящего типа на том же фрагменте поля. Если указанная клетка занята или непроходима, выберите ближайшую к ней свободную проходимую клетку.

ПОМЕНЯЙТЕ(СЬ) МЕСТАМИ

Поменяйте местами указанные фишки на поле.

УПРАВЛЯЙТЕ ЧУДОВИЩЕМ

Когда вы управляете чудовищем, вы совершаете за него все действия в его ход. Такое чудовище считается **непредсказуемым** (у этой способности приоритет над правилом непредсказуемых чудовищ, которыми управляют игроки погибших первопроходцев).

	ПРОХОДИМАЯ КЛЕТКА На такую клетку можно перемещаться. Она не перекрывает линию видимости для 8 и 3	ПРЕПЯТСТВИЕ Такая клетка не перекрывает линию видимости только для 3	ВСЕГДА ПЕРЕКРЫВАЕТ ЛИНИЮ ВИДИМОСТИ
Проходимая клетка (в том числе клетка-ловушка и клетка пропасти)	✓	✗	✗
Клетка логова (без жетонов на ней)	✓	✗	✗
Существо (первопроходец, чудовище, бесплотное существо)	✗	✓	✗
Клетка действия (клетка события, сундук, верстак, станция подзарядки, освещённая или неосвещённая клетка главы, рычаг ловушки)	✗	✓	✗
Взрывоопасная бочка	✗	✓	✗
Уничтоженная клетка поля	✗	✓	✗
Стена, закрытая дверь, завал	✗	✗	✓

- Ближняя цель (соседнее существо или клетка; можно выбрать себя или свою клетку)

⊗ Дальняя цель (в пределах дальности X, можно выбрать себя, препятствия перекрывают линию видимости)

⊗ Дальняя цель (в пределах дальности X, можно выбрать себя, препятствия не перекрывают линию видимости)

⚠ Бросок кубика судьбы (бросьте кубик судьбы, если ≥X, разыграйте указанный эффект, в противном случае разыграйте эффект после слова «Иначе», если есть)

⊗ Накопительное условие (когда выполняется указанное на карте условие, поместите на карту жетон продвижения; если жетон стало Y, разыграйте указанный эффект)

🗑 Уберите предмет в инвентарь (положите вертикально)
- ⊗ Сбросьте (предмет или событие)

■ Кубик сильной атаки

□ Кубик слабой атаки

↻ Эффект «Когда вступает в игру»

⊗ Разыграйте продолжительный эффект (считается как «в этом раунде»; поместите на эту карту маркер первопроходца или ужаса — этот эффект можно суммировать не более X раз в раунд)

⊗ Верните маркер с этой карты и разыграйте указанный эффект (связанный с этим маркером продолжительный эффект перестаёт действовать)