

ОДИНОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

◆ БЕЗЖАЛОСТНЫЕ ЛИДЕРЫ ◆

Мы знаем, что Тьма способна развратить и превратить в зловых монстров всех, к кому она принаеется. Но некоторые существа рождаются уже злыми, поэтому становятся ещё более жестокими и беспощадными. Именно таких безжалостных агентов Тьмы можно встретить, когда они ведут за собой своих приспешников. Может, они и сильнее нас, но мы придём к ним подготовленными.

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Присподняя», фрагменты [A]): 1А, 2А, 3А, 4А.



◆ ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Победите лидеров: убейте 2 лидеров 5-го уровня.

◆ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Быстрый старт:** у всех героев в начале игры по 5 опыта. Перед началом первого раунда разыграйте фазу развития, чтобы герои начали 1-ю фазу героев сразу на уровне 2.
- **Безжалостные лидеры:** лидеры этого подземелья опаснее, чем обычно. Считайте, что значение здоровья лидера вдвое выше, чем указано на его карте. Кроме того, если это возможно, лидеры всегда бросают +1 при защите и атаке. Когда любой лидер убит, все герои получают по 4 опыта, а не по 2, как положено по обычным правилам.

**Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:*



| | |
|----|----|
| 2А | 3А |
| 1А | 4А |



- Стартовая зона героев**
- Жетон добычи***
- Стартовая зона отряда x2**
- Жетон появления врагов x8**
- Жетон закрытой двери x12**
- Жетон портала (x2 или меньше)**
- Жетон портала бродячего монстра x1**
- Жетон кузни x2**
- Жетон ловушки с кольями x3**
- Жетон колонны x2**
- Жетон источника x2**
- Жетон обычного сундука x3**
- Жетон большого сундука x3**

