

ОДИНОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

СЕРЬЁЗНОЕ ИСПЫТАНИЕ

Всё полетело к чертям. Тем, кто думал, что всё кончено, стоит подумать ещё раз. Мы застряли здесь, в этом адском подземелье, где наш свет едва теплится, где Тьма держит своих огромных зверей, вооружённых до зубов. Да, скоро здесь станет ещё мрачнее. Так что нам лучше открыть найденный секретный проход... и побыстрее!

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

ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Выполните следующие задачи в указанном порядке.

1. **Откройте каменные двери:** откройте все залы на стартовом фрагменте поля (2А).
2. **Соберите каменные ключи:** подберите с игрового поля все каменные ключи.
3. **Откройте секретный проход:** поместите каменные ключи в указанные зоны.
4. **Совершите побег** через секретный проход.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Сложный режим:** опытные Светоносные могут проходить это приключение в сложном режиме по следующим правилам.
 - Не используйте жетоны искры жизни. Если один из героев будет оглушён, приключение завершится поражением.
 - Отряды всегда появляются с предметом следующего уровня, если это возможно.
 - При повышении уровня не увеличивайте максимальные значения маны или здоровья. Если в описании навыка не указано иное, максимальные значения здоровья и маны героев будут равны начальным.

Подкрепление Тьмы: каждый жетон порчи обозначает зону появления бродячего монстра, и на такие жетоны не влияют эффекты карт дверей. Когда открывается зал с жетоном порчи, в дополнение к эффекту карты двери разыграйте появление бродячего монстра в зоне с соответствующим жетоном порчи, а затем сбросьте этот жетон.

- **Каменные двери** обозначены белым контуром. Эти двери заперты. Как только будут открыты все залы на стартовом фрагменте поля (2А), каменные двери отпрутятся, и их можно будет открыть по обычным правилам.

- **Каменные ключи:** цветные жетоны целей обозначают каменные ключи. Любой герой, находящийся в одной зоне с каменным ключом, может потратить 1 ОД, чтобы подобрать его.

- **Секретный проход**, ведущий из этого подземелья, расположен в самом маленьком зале стартового фрагмента поля (2А). Секретный проход заперт. Чтобы его открыть, герои должны поместить каменные ключи в зоны, отмеченные серыми жетонами целей. Любой герой, у которого есть каменный ключ, может потратить 1 ОД, находясь в зоне с серым жетоном цели, чтобы поместить туда каменный ключ (сбросьте и серый, и цветной жетоны целей). Как только оба серых жетона целей будут сброшены, секретный проход откроется.

- **Совершите побег:** как только секретный проход будет открыт, любой герой, находящийся в зоне секретного прохода, может потратить 1 ОД, чтобы совершить побег. Как только все герои совершат побег, приключение завершится победой.





4A
3A 2A
1A

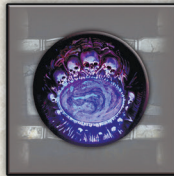


* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:

1-2 →

3-4 →

5-6 →



Зона секретного прохода


 Стартовая зона героев

 Жетон порчи x3

 Цветной жетон цели x2

 Серый жетон цели x2

 Стартовая зона отряда x2

 Жетон появления врагов x6


 Жетон закрытой двери x13


 Жетон источника x2


 Жетон добычи*

 Жетон обычного сундука x1

 Жетон большого сундука x2


 Жетон колонны x2

 Жетон кузни x1

 Жетон ловушки с кольями x2

 Жетон портала (x2 или меньше)

 Жетон портала бродячего монстра x1

 Мост x1

