

одиночное приключение ◆ В АДСКОЕ ПЛАМЯ ◆

Самые тёмные уголки ада охвачены пламенем. Огонь извергается из земли, а пламя покрывает стены.

Существа из Тьмы привыкли к жару, а вот Светоносные страдают от сурового пламени. Чтобы продолжить своё вторжение в ад, Светоносные должны победить источник этого палящего пламени: повелителя инкубов.

Необходимые фрагменты поля (из игры «Кромешная тьма: Преисподняя», фрагменты [A]): 1B, 5B, 6A.

- Погасите пламя: жетоны целей обозначают костры. Любой герой, находящийся в зоне с жетоном цели, может потратить 1 действие, чтобы потушить этот костёр и убрать этот жетон из подземелья.
- Это подземелье в огне: всякий раз, когда герой входит в зону, в которой находится жетон 🔾 , уберите этот жетон. Затем этот герой получает 1 🕔. Если герой заканчивает свой ход в пределах дальности 🥟 от костра, он получает 1 心.

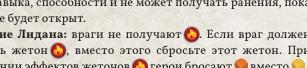
ЗАДАЧИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

- Погасите пламя: потушите все костры в подземелье.
- Победите Лидана: убейте Лидана, повелителя инкубов.

особые правила

- Особая подготовка: разыграйте появление Лидана, повелителя инкубов уровня 5, в указанной зоне (уберите все остальные карты Лидана из других колод бродячих монстров).
- Зал Лидана: Лидан не активируется, не может быть целью атаки, навыка, способности и не может получать ранения, пока его зал не будет открыт.
- Влияние Лидана: враги не получают 🕡. Если враг должен получить жетон 🚺, вместо этого сбросьте этот жетон. При применении эффектов жетонов 🚷 герои бросают 🌑 вместо 🤛 .

64







Стартовая зона героев



Стартовая зона отряда ×1



Жетон иели х4



огня х8



Жетон закрытой двери ×9





врагов ×5



Жетон портала (×2 или меньше)



Жетон портала монстра ×1





Жетон источника ×2





Жетон обычного сундука ×1



Жетон большого сундука ×2









