

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.

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 .

• **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 .



* Жетоны добычи размещаются в соответствии с количеством героев:

