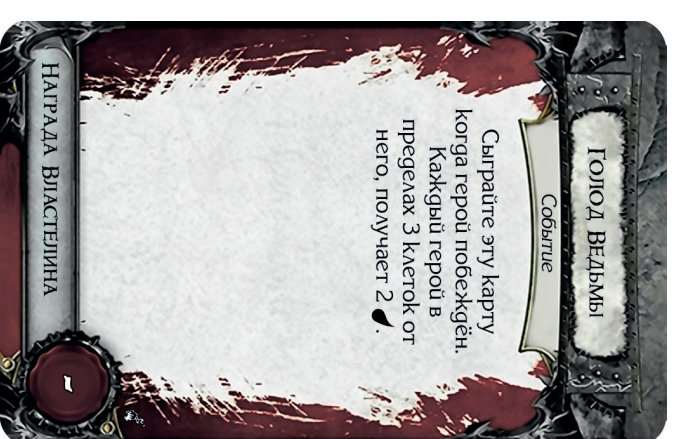
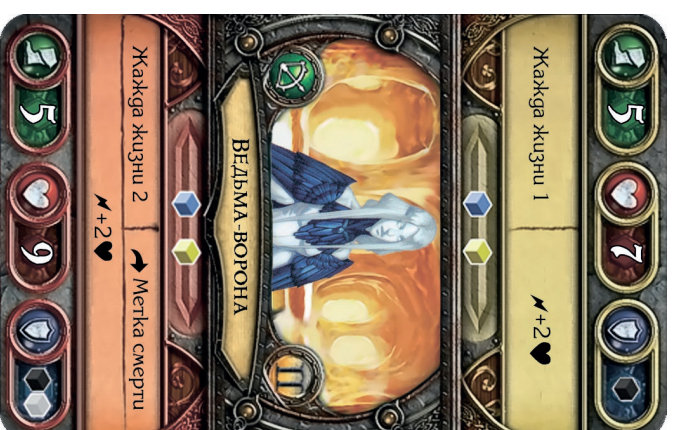
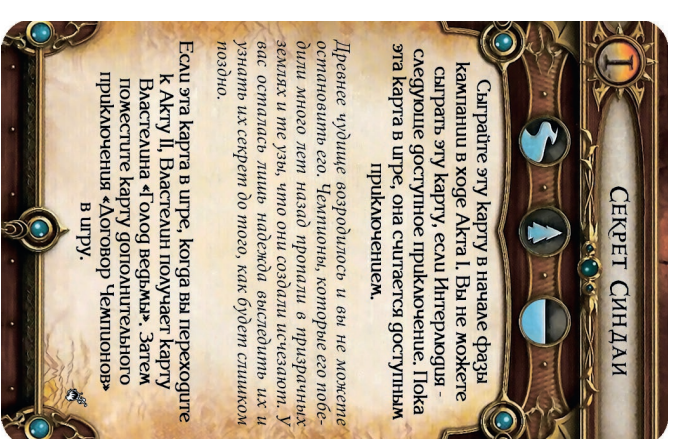
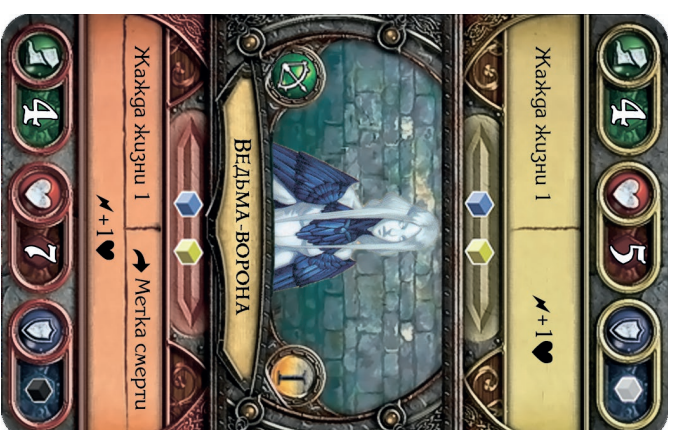




ПОРД ДЕМОН

Аура Х: Каждый раз, когда герой ступает на клетку рядом с этим монстром, этот герой получает Х ♥.

Чародейство Х: После броска атаки этот монстр может превестись во Х единичи равности в ♥ или во Х ♥ в единичи равности.

♥ Увидание: Пель получает 1 ♥.

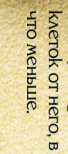
ВЕЛЬМА-ВОРОНА

Жажда жизни X: Каждый раз когда герой в пределах 5 клеток от этого монстра восстанавливает 1 или более ♥, этот герой восстанавливает ♥ на X меньше (гро мильдума 0).

➔ **Метка смерти:** Выберите 1 героя в поле зрения этого монстра. Этот герой может получить 2 ♥. Если он этого не получает, он получает 1 состояние по вашему выбору.



СКЕЛЕТ-ЛУЧНИК



Пробой Х: Эта атака игнорирует Х, вырощенных на кубиках защиты.

Реанимация: Каждый раз, когда этот монстр получает ♥ и не побежден, он восстанавливает ♥ равное либо количеству полученного урона, либо количеству монстров из этой группы в презедах 3 кейгок от него, в зависимости от того, что меньше.

ДОГОВОР ЧЕМПИОНОВ

НАГРАДА ВЫСТЕПИИНА

Воспитанный Демона: Поверните эту карту, когда монстр с чертой "Этой" побежден. Пока эта карта повернута, какавиды монстр с чертой "Этой" получают:

Аура 2: Какавиды раз, когда герой ступает на клетку рядом с этим монстром, он получает 2 ♡.

НАГРАДА ГЕРОЯ

Дуа в беде: Герой может вернуть эту карту в коробку во время своего хода. В этом случае он немедленно приводит в чувства героя в прегегах 5 клеток от него. Активный шрок восстанавливает ♡ и ♣ равное количеству восстановленных ♡ и ♣ поднимается героя.

1 0 0 1 1 1 1

ВЕЛЬМА-ВОРОНА

Жажда жизни X: Каждый раз когда герой в прегедах 5 квестов от этого монстра восстанавливает 1 или более ♥, этот герой восстанавливает ♥ на X меньше (про минимума 0).

➔ **Метка смерти:** Выходите 1 героя в поле зрения этого монстра. Этот герой может получить 2 ♥. Если он этого не гонит, он получает 1 состояние по вашему выбору.







СКЕЛЕТ-ЛУЧНИК







Пробой X: Эта атака игнорирует X, выброшенных на кубиках защиты.

Реанимация: Каждый раз, когда этот монастр получает ♥ и не побежден, он восстанавливает ♥ равное либо количеству полученного урона, либо количеству монастров из этой группы в пределах 3. Коего-то от него, в зависимости от того, что меньше.

II

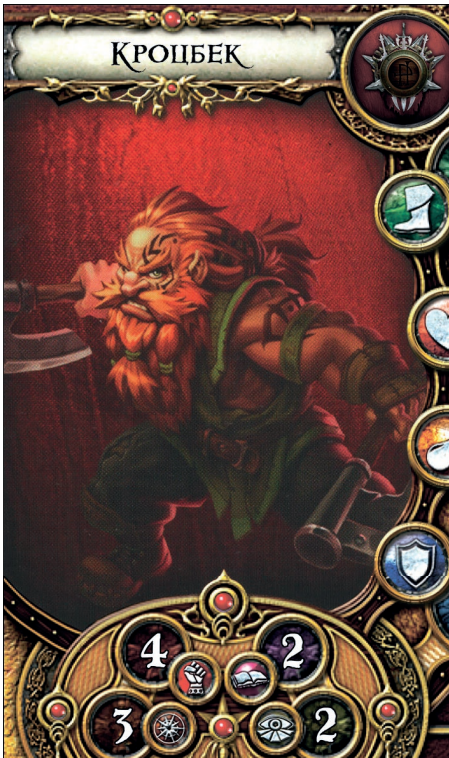
ДОГОВОР ЧЕМПИОНОВ

Пока эта карта в шре, она считается
государственным прикlausением. Если это
прикlausение госуштрин после погрововы
Финала, Вастагши может взять 1 карту
Вастагшина.

Вы наизли письма для изучения
предвудущего договора и чинобы понимать
как должн быть написан новый. Как
выясняется, чемпионы писали свой
договор в слепице, отчаянно пытаясь
решить это дело до того как будут
объявлены, что многие слова написаны
с ошибками и плохо подобраны.
Настоящая сила этого договора в
преданности и единстве тех, кто его
подписал.



КРОШБЕК



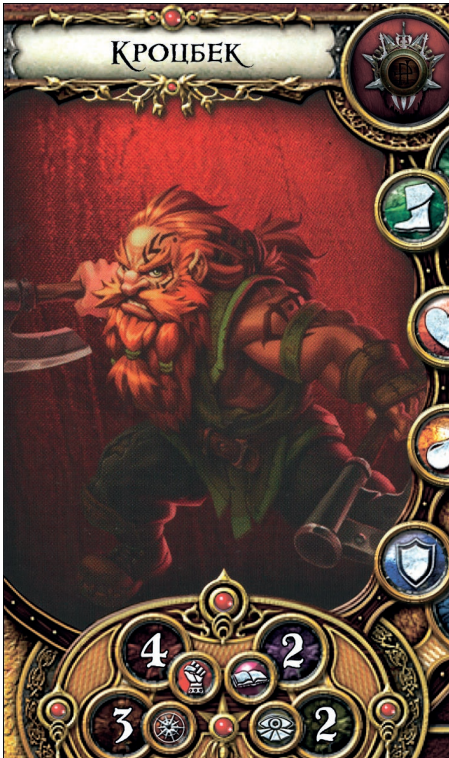
СПОСОБНОСТЬ

Пока у вас или у героя рядом с вами 6 или более жетонов урона на листе героя, каждая ваша атака получает +2 ♥.

ПОДВИГ

Используйте когда вы совершили атаку, после бросков кубиков. Получите 3 ♥. Затем бросьте 3 красных кубика силы и замените результат броска атаки на результат, выпавший с красных кубиков силы.

КРОШБЕК



СПОСОБНОСТЬ

Пока у вас или у героя рядом с вами 6 или более жетонов урона на листе героя, каждая ваша атака получает +2 ♥.

ПОДВИГ

“Врежь им посильней. Если они всё ещё стоят, врежь им ещё сильнее.”

ДЖОНАС ДОБРЫЙ

4

10

4

2

3

4

2

СПОСОБНОСТЬ

Каждый герой в пределах 3 клеток от вас, который не совершал атаки в свой ход, добавляет 1 к каждому своему броску защиты.

ПОДВИГ

: Проверьте за каждого монстра-миньона в пределах 3 клеток от вас. За каждую успешную проверку, монстр атакует сам себя.

ДЖОНАС ДОБРЫЙ

4

10

4

2

3

4

2

СПОСОБНОСТЬ

Каждый герой в пределах 3 клеток от вас, который не совершал атаки в свой ход, добавляет 1 к каждому своему броску защиты.

“Я нахожусь между тобой и невинным. И у тебя единственный шанс сложить свой клинок.”

ГРЕЙ КЕР



4

12

5

3

2

3

4

СПОСОБНОСТЬ

После того как вы совершили своё первое действие в каждом раунде, вы можете приостановить свой ход. Если вы так и делаете, возобновите свой ход после завершения хода любого героя в этом раунде.

ПОДВИГ

Используйте в начале своего хода, чтобы получить 1 дополнительное действие в этом ходу.

ГРЕЙ КЕР



4

12

5

3

2

3

4

СПОСОБНОСТЬ

После того как вы совершили своё первое действие в каждом раунде, вы можете приостановить свой ход. Если вы так и делаете, возобновите свой ход после завершения хода любого героя в этом раунде.

“Если правосудие - это тень заходящего солнца, то я - полночь, что следует за ним.”



DESCENT: JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION

ДОГОВОР ЧЕМПИОНОВ

Их силы и доблести было недостаточно. Занявшись дружеским соревнованием кто первым победит чудовище, легендарные чемпионы потеряли преимущество. Сбитые с толку, они отступили ко входу в пещеру, глядя в дверь между ними и, горящим в далилке, демоном. В последнем усилии спасти себя, они заключили договор о верности и дружбе. Собравшись вместе, они отбросили Владыку демонов обратно в его пещеру и связали его страницами своего договора. На протяжении десятилетий они путешествовали вместе, до тех пор, пока недавно не исчезли в призрачных землях на юге. Сила их обещания увядает. И только вопрос времени – когда демон возродиться вновь.

Договор Чемпионов – это расширение для *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*, которое добавляет в игру новых героев и монстров. Кроме того, это дополнение содержит два уникальных приключения, которые могут быть сыграны по отдельности, используя базу игры или Эпические правила игры, описанные в базовой книге правил. Эти приключения также можно включить в кампанию с помощью Карты Слуха и Карты Дополнительного Приключения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО РАСШИРЕНИЯ

Добавьте новые карты Монстров, листы Героев и фигурки монстров и героев в соответствующие хранилища. Затем, если вы используете Conversion Kit, удалите героев и монстров с такими же именами, что и в данном Расширении, и верните их в коробку с игрой. Когда вы играете кампанию, включающую карты Слухов, добавьте Карту Слуха и Карту Дополнительного Приключения этого расширения в соответствующую колоду. Включённая в расширение карта Властелина может быть получена только в качестве награды за победу в приключении «Секрет Сунгаи».

ЗНАЧОК РАСШИРЕНИЯ ДОГОВОР ЧЕМПИОНОВ

Все карты и листы, в этом Расширении помечены значком Договор Чемпионов, чтобы можно было отличить эти компоненты от компонентов базовой игры и других расширений.



АВТОРЫ

Expension Design: Kara Centell-Dunk, Nathan I.Hajek

Descent: Journeys in the Dark Second Edition Design: Adam Sadler, Corey Konieczka, Daniel Lovat Clark

Producer: Jason Walden

Proofreading: Matt Click

Editing: Justin Hoeger

Graphic Design: Christopher Hosch

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Figure Sculpting: Gregory Clavilier, David Ferriera, Tomas Lishman, Gary Morely, Gordon Robb, Luigi Terzi

Art Direction: John Taillon

Managing Art Direction: Andy Christensen

Interior Art: Sylvain Decaux, Simon Eckert, Johannes Holm, David Kegg, Enrique Rivera

Production Coordination: John Britton, Jason Glawe, Johanna Whiting

Production Management: Megan Duehn, Simone Elliot, Eric Knight

Board Game Manager: Steven Kimball

Assistant Board Game Manager: Justin Kempainen

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Game Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Jean-Mare Bourgeois, Alex Doway, Ulysse Hertenberger, Virgile Hertenberger, Nicholas Houston, Josh Parks, Spencer Parks, Ben Pletcher

2014 Fantasy Flight Publishing

Этот абзац говорит о правах FFG на эту игру, указывает адрес и т.д.

www.FantasyFlightGames.com



Перевод: Kostyarus, Leshy

Вёрстка: Kostyarus

Исключительно для личного пользования. Не предназначено для коммерческих целей.

Нет никаких сомнений, что вы прибыли в проклятые земли. Вы чувствуете как вашу кожу, словно рубахой, покрывает какая-то вязкая разлагающаяся гниль. Трава кругом хрупкая и выцветшая. Деревья тихи и неподвижны.

Известно, что одна проклятая душа управляет этой землёй: ведьма-ворона, которая бродит возле смерти ближе, чем любая из её сестёр. Только те кто также добровольно готов принять смерть, могут навестить ей. Зовут её Синдая, и вы верите, что она – одна из тех кто обхитрила пропавших чемпионов. Многие из её сокровищ разбросаны по местности. Стоит потревожить хотя бы одно из них, как за вами призвуются её приспешники. Однако, есть сокровище, которое будет защищать лично Синдая – её серебряный гребень. Кто бы ни попытался своровать его, на себе ощутит гнев Синдаи.

Вы приближаетесь к часовне. Стены её изношены и покрыты трещинами. Вы подходите ближе к затенённому входу и чувствуете как тьма высасывает солнечное тепло из вашей кожи. Как только вы переступаете порог, раздаются слабые стоны. Когда ваши глаза привыкли к тусклому свету, вы замечаете приспешников Синдаи, ожидающих вас.

МОНСТРЫ

Ведьмы-вороны. Зомби. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Разместите зомби в Часовне. Открытую группу в Руины. Разместите 2 ведьмы-вороны на Кладбище, игнорируя предел группы. Вожак ведьм-воронов при подготовке не выставляется. Это Синдая.

Разместите 1 белый, 1 синий, 1 красный и 1 зелёный жетоны задач как указано. Это места страданий.

Выложите жетоны поиска по числу героев. Уникальный жетон поиска – это гребень Синдаи.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В конце своего хода, герой находящийся на участке поля с местом страданий, может получить состояние, соответствующее этому месту страданий. В этом случае поместите жетон этого героя на место страданий. На каждом месте страданий может находиться только по 1 жетону каждого героя. Количество жетонов каждого героя на местах страданий – это его болевой путь.



СИНДЕЯ

Если гребень Синдаи потревожен или герой побеждён ведьмой-воронкой, призывается Синдея.

Если вскрыт уникальный жетон поиска, гребень Синдаи потревожен. Уберите уникальный жетон поиска и прочтите вслух следующий текст:

Густые витки тумана поплыли с кладбища, и целый хор гортанного гарканья раздался со всех сторон от вас. Вы приготовились к засаде Синдаи.

Если ведьма-ворона побеждает героя, прочтите вслух следующий текст:

Зловещий вопль разрывает ваши уши, а вокруг кружит стая ворон. Их чёрные перья заслоняют ваших спутников, а острые клювы рвут ваше тело.

Когда Синдая призвана, закройте все двери; теперь двери заперты и не могут быть открыты. Если герои раскрыли уникальный жетон поиска, каждый герой размещает свою фигурку на пустой клетке в Часовне. Если герои не раскрыли уникальный жетон поиска, Властелин размещает каждого героя на пустой клетке в Часовне. Каждый сбитый с ног герой восстанавливает ♥ равные его Здоровью и ♠ равные его Выносливости. Затем разместите Синдаю в Часовне.

Пока Синдая на поле, сбитые с ног герои не могут восстанавливать ♥ никаким образом. Если герой входит в любую клетку, кроме Часовни или Входа, он немедленно побеждён.

Синдая добавляет +2 к своему Здоровью за каждого героя и может получать ♥ только от атак героев. Каждый раз когда герой совершает атаку и Синдая получает ♥ превышающие количество болевых путей этого героя, вместо этого она получает ♥ равное болевым путям этого героя.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце каждого своего хода Властелин может разместить 1 зомби на Вход, с учётом предела группы.

В конце каждого своего хода, если на поле меньше 2 миньонов ведьм-ворон, Властелин может разместить 1 миньона ведьмы-ворону на Вход игнорируя предел группы.



ОБЕЗДВИЖИВАНИЕ



БОЛЕЗНЬ



ОТРАВЛЕНИЕ



ОГЛУШЕНИЕ

ПОБЕДА

Если Синдая побеждена, прочтите вслух следующий текст:

Синдая падает на землю. Вы взмываете своё оружие, она успевает открыть свой рот. «Погодите,» – шепчет она, – «Подождите. Пощадите меня, и я дам вам то, что вы хотите». Пока вы не успели отреагировать, она вздыхает, – «И я даже уйду из этого места». Она позволяет вам подумать, затем, пока вы не нанесли удар, достаёт перо из своего платья. «Вот. Это перо, которым пользовались Чемпионы,» – она делает акцент на последнем слове, словно насмехаясь над мёртвыми, – «Перепишите договор им. Этот договор будет действовать до тех пор, пока вы живы».

Герои победили!

Если все герои сбиты с ног, прочтите вслух следующий текст:

Синдая склоняется над вами, её челюсть проворачивается в суставах. По мере того, как вы падаете во тьму, раздаётся одинокое воронье карканье, и ведьма поворачивается в сторону шума. Вы приходите в себя со странным чувством, словно из вас было вырвано что-то светлое и сильное. Рядом с вами воткнуто в землю перо, оно держит кусочек бумаги с текстом: «Спасибо за перекус. Перепишите свой договор этим пером и он вступит в силу. Возвращайтесь, когда закончите, и я продолжу свой пир. – С.»

Властелин победил!

НАГРАДЫ

Если победил Властелин, он получает карту Властелина «Голод Ведьмы» и берёт 1 карту Слухов.

Кто бы ни победил, положите в игровую зону карту Дополнительного приключения «Договор Чемпионов».



ГРЕБЕнь СИНДАИ



Судя по покрытому паутиной мрамору и выцветшим гобеленам, руины, которые вы однажды уже находили, являлись собой некогда большое поместье. Факелы вдоль стен светят ярко, но совершенно не дают тепла. Кто-то уже однажды разбивал вас здесь, но нет никаких свидетельств, что узы договора разорваны.

Как только вы углубляетесь внутрь, разбросанные кругом кости, поднимаются и складываются, соединяясь друг с другом, невидимой силой. Полые глазницы скелета пристально вглядываются в вас, затем он бросается, скрепящим бегом, дальше в руины. Вам нужно потопряться и заменить древние страницы до того, как сила договора падёт.

МОНСТРЫ

Лорды демоны. Скелеты-лучники. Пещерные пауки. 2 открытые группы.

ПОДГОТОВКА

Расположите скелетов-лучников в Костяной Яме. Пещерных пауков в Паучьем гнезде. 1 открытая группа занимает Логово. Лорды демоны и другая открытая группа при подготовке не выставляются.

Разместите 4 красных жетона задач как указано. Это страницы из договора чемпионов.

Возьмите 4 синих жетона задач и отложите их в сторону. Это страницы нового договора.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Действием герой или скелет-лучник рядом со страницей договора чемпионов может уничтожить его и перевернуть этот жетон лицевой стороной вниз.

РАЗОРВАТЬ ЦЕПИ

Когда все 4 страницы договора чемпионов уничтожены, прочтите вслух следующий текст:

Воздух становится горячим и вокруг начинает пахнуть серой. Медленный гортанный смех эхом разносится по залам, в такт ударам шагов. «Выходите, выходите, где бы вы ни были...»

Затем разместите лордов демонов в Ритуальном Зале, с учётом предела группы. Каждый раз когда лорд демон совершает атаку, которая сбивает героя с ног, положите 1 жетон усталости на подставку этого лорда демона. Количество жетонов усталости на подставке каждого лорда демона - это бесчестье лорда демона. В конце каждого хода Властелина, положите столько жетонов усталости в игровую зону Властелина, сколько обесчестившихся лордов демонов в Ритуальном зале.

Если каждый герой в Кабинете, разделите страницы нового договора между героями настолько равномерно, как это возможно. Каждый герой размещает эти жетоны задач на его листе героя. Эти страницы не могут быть потеряны или обменены. Действием, герой несущий страницы нового договора, рядом с жетоном задач, расположенным лицевой стороной вниз, может заменить этот жетон на 1 жетон задач со своего листа героя.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале каждого своего хода Властелин может разместить до 2 скелетов-лучников в Костяной Яме с учётом предела группы.

После того как все 4 страницы договора чемпионов были уничтожены, в начале каждого хода Властелина разместите лордов демонов в Ритуальном Зале до предела группы.

Действием лорд демон в Пещере может призвать своих слуг. В этом случае в конце этого хода Властелина, разместите оставшуюся открытую группу в Пещере с учётом предела группы. Это можно сделать один раз в этом столкновении.

ПОБЕДА

Если все 4 страницы нового договора на поле, прочтите вслух следующий текст:

Вы защищаете последнюю страницу и всё вокруг замедляется и останавливается. Порыв свежего воздуха пронесётся по коридорам, сметая врагов перед вами. Владыка демонов ревет от боли, пытаясь уйти от очищающего ветра. Но когда тот достигает демона, он смотрит только на вас, и злоба его взгляда проникает прямо вам в мозг. Когда этот ужасный момент проходит, он умирает.

Герои победили!

Если в игровой зоне Властелина 4 жетона усталости, прочтите вслух следующий текст:

Владыка демонов снова смеётся, низким и противным смехом. «Я разгадал этот старый трюк», - произносит он, - «И когда я закончу с вами, мне будет чем заняться.»

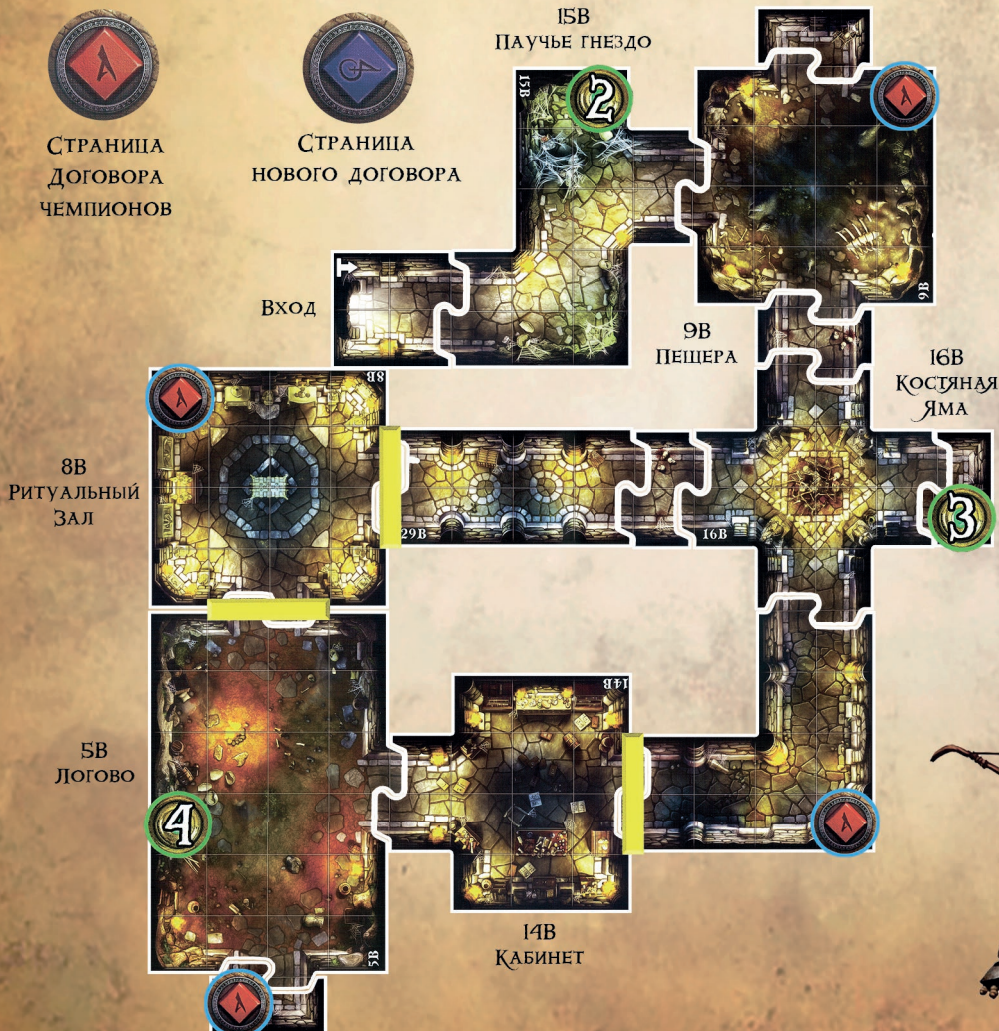
Хотя вы сражались долго и упорно, возрождение владыки демонов продолжается, и вам не удастся восстановить связующие бумаги. Измотанные и раненные вы отступаете, чтобы спасти свои жизни.

Властелин победил!

НАГРАДЫ

Если победили герои, они получают Награду Героев, указанную на обратной стороне карты дополнительного приключения «Договор Чемпионов».

Если победил Властелин, он получает Награду Властелина, указанную на обратной стороне карты дополнительного приключения «Договор Чемпионов».



ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ



СКЕЛЕТ-ЛУЧНИК

Немногие существа получают удовольствие от потока крови из проколотой плоти больше, чем скелеты-лучники. Они сражаются до тех пор, пока их кости и черепа не разлетятся от вражеских ударов. Ужасная магия дарует им облик, а годы в битвах совершенствуют их умения. Держась вместе, они образуют неотвратимую волну металла, костей и смерти.



ВЕДЬМА-ВОРОНА

Никто из ныне живущих не знает, что идёт на пир ведьме-вороне, пожирают ли они мёртвую плоть, свою холодную кровь или последний вздох умирающего. Они следуют по полям битв и довершают смерти, начатые железом и магией. Ходят слухи, что в постоянной жажде смерти, эти женщины могут менять свою форму, чтобы летать как вороны, разжигая эпидемии и беспорядки в деревнях.



ЛОРД ДЕМОН

Мошь пульсирует в каждой огромной мышце лорда демона и первозданное могущество наполняет воздух вокруг них. Взрослые в терроре и господстве, они набрасываются на врагов с этой силой, разбрасывая их взрывной волной от собственной первозданной моши. Эти зверские удары могут уничтожить самых могущественных чемпионов и нанести такие разрушения, которых жаждут лорды демоны.

ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ



ЗАЙЛА

Загадочные феи Энлонга - непостижимые существа. Мало кем увиденная, ещё меньше кем познанная, их раса охвачена заботами о своём собственном тёмном мире. Даже среди своего народа, Зайла очень выделяется. Летая по Терриноту, она появляется в самых неожиданных и невероятных местах, готовая сбить своих врагов с ног с кровавым и хищным ликованием. Хотя она преследует свои собственные цели, её поистине можно назвать весёлым, но смертоносным компаньоном.



КРОШБЕК

Крошбек любит драться, он и его друзья поняли эту простую истину много лет назад. От отчётливого запаха пота, смешанного с кровью, до хаоса и неопределённости, следующей за несвоевременным ударом, Крошбек живёт, чтобы обмениваться ударами с теми, кто крупнее его. Несмотря на то, что его любовь к коллекционированию шрамов порой настораживает его товарищей, до тех пор, пока есть враги, с чьих плеч следовало бы снести головы, Крошбек будет ценным союзником.



ГРЕЙ КЕР

Голодное детство научило Грея Кера тому, что даже самый гадкий негодяй может делать добро детям, а жрец - красть у бедных. Его кредо просто: справедливость забывается, а не теряется. К сожалению, его представления о справедливости часто выходят за общепринятые рамки, что влечёт за собой ненависть многих, даже его родного брата. Но несмотря на всё это, много кто работает на Грея Кера, человека неоспоримых результатов.



ДЖОНАС ДОБРЫЙ

Джонас рос вором и убийцей. Несмотря на то, что его товарищи метили в корумпированную элиту, ему не совсем нравилась тёмная и жестокая жизнь. После того, как они жестоко расправились со знатной семьёй, он решил их оставить. Вступив в уединённый храм, Джонас познал спокойствие и радость в жёстких тренировках. Он отрешает своё прошлое, постоянно преследующее его. Теперь перед ним открылся новый путь, ведущий через бесчисленные земли, чтобы защищать и поддерживать справедливость.