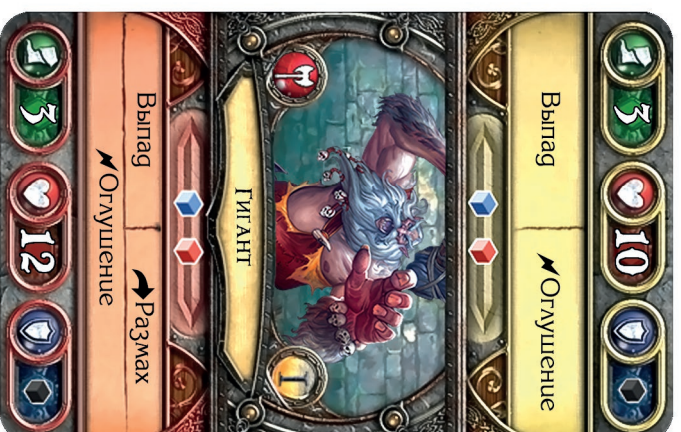
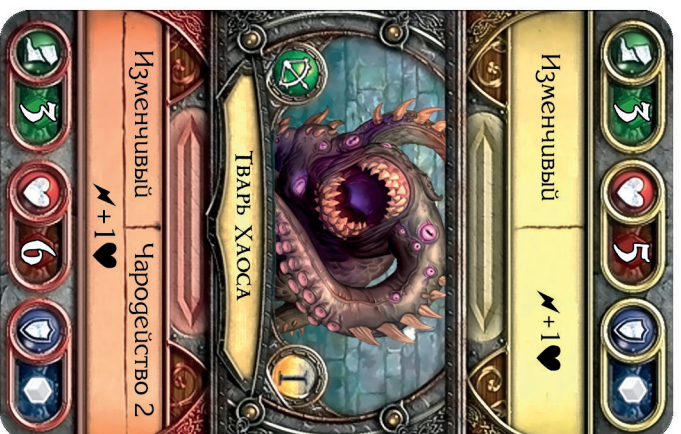
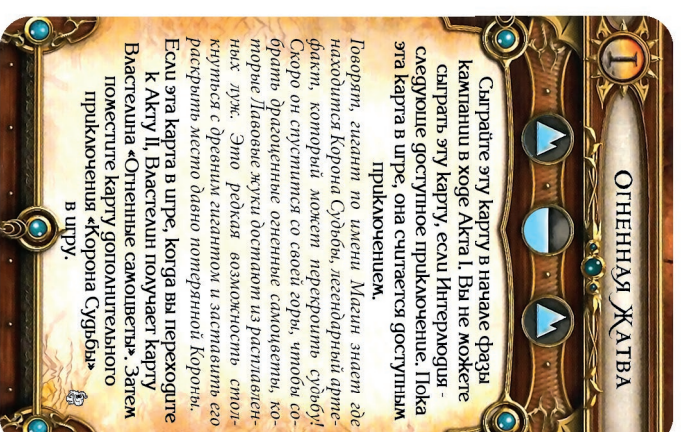
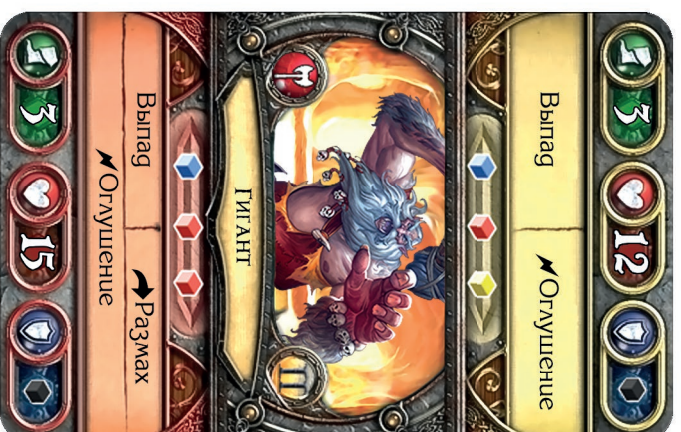
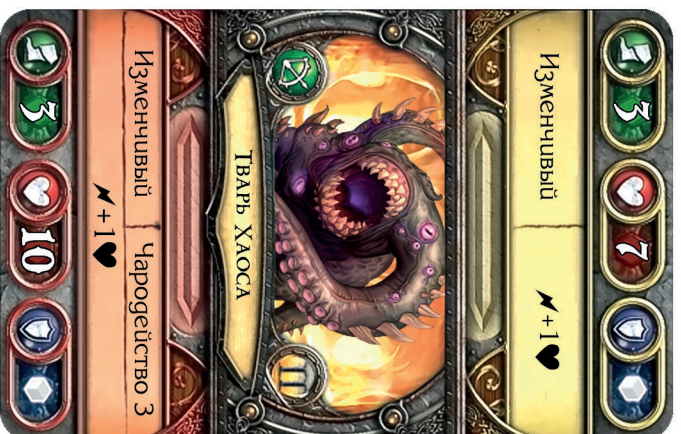




II

ТВАРЬ ХАОСА

0

1

1

1

1

2

1

Изменчивый: Когда этот монстр атакует, он использует кубики фигурки в поле видимости (по выбору Властелина). Если выбран герой, Властелин решает какое оружие используется, Монстр не может использовать грунты уменья фигурки.

Чародейство X: После броска атаки, этот монстр может перевести го X единиц гравитности в ♠ или го X ♠ в единицы гравитности.

II

ЛАВОВЫЙ ЖУК

1

1

1

2

1

3

1

Взрыв: Эта атака воздействует на все фигурки рядом с клеткой, на которую нацелена атака.

➤ **Взрыв:** Эта атака воздействует на все фигурки рядом с клеткой, на которую нацелена атака.

II

ГИГАНТ

1

0

0

1

1

1

1

Выпаг: Этот монстр может атаковать целц, находящиеся в пределах 2 клеток от него.

➤ **Размах:** Совершите атаку. Эта атака воздействует на каждую фигурку в пределах двух клеток от этого монстра и на линии видимости. За каждую фигурку кубики защиты бросаются отдельно.

➤ **Оглушение:** Если этой атакой вы нанесёте хотя бы 1 ♠ (после броска кубиков защиты), цель Оглушена.

II

КОРОНА СУДЬБЫ

II

НАГРАДА ВЛАСТЕЛИНА

Перекопан: Во время шага «Получение награды» фазы Кампанци, вы можете вернуть эту карту и любое количество приобретённых карт. Властелин из вашей колоды в коробку. Получите очки опыта по сумме всех карт Властелина, которые были убраны.

НАГРАДА ГЕРОЕВ

Путь не принят: Во время шага «Получение награды» фазы Кампанци, герои могут вернуть эту карту и любое количество приобретённых карт Кляса в коробку. Каждый герой получает очки опыта по сумме всех карт Кляса, которые были убраны.

I

ТВАРЬ ХАОСА

0

1

1

1

1

2

1

Изменчивый: Когда этот монстр атакует, он использует кубики фигурки в поле видимости (по выбору Властелина). Если выбран герой, Властелин решает какое оружие используется, Монстр не может использовать грунты уменья фигурки.

Чародейство X: После броска атаки, этот монстр может перевести го X единиц гравитности в ♠ или го X ♠ в единицы гравитности.

I

ЛАВОВЫЙ ЖУК

1

1

1

2

1

3

1

Взрыв: Эта атака воздействует на все фигурки рядом с клеткой, на которую нацелена атака.

➤ **Взрыв:** Эта атака воздействует на все фигурки рядом с клеткой, на которую нацелена атака.

I

ГИГАНТ

1

0

0

1

1

1

1

Выпаг: Этот монстр может атаковать целц, находящиеся в пределах 2 клеток от него.

➤ **Размах:** Совершите атаку. Эта атака воздействует на каждую фигурку в пределах двух клеток от этого монстра и на линии видимости. За каждую фигурку кубики защиты бросаются отдельно.

➤ **Оглушение:** Если этой атакой вы нанесёте хотя бы 1 ♠ (после броска кубиков защиты), цель Оглушена.

II

КОРОНА СУДЬБЫ

II

НАГРАДА ВЛАСТЕЛИНА

Пока эта карта в игре, она считается доступным приобретением. Если это приобретение гостулно после подготовки фынада, Властелин может взять 1 карту Властелина.

Вы разуннали, что легендарная Корона Судьбы на самом деле не дадена, а скрытое палато среды возмущающихся гор. Если легенды не верны, то с помощью рех, что бежит по этой затерянной области, можно перепиcать судьбу. И проиное, и будущее может быть стёрто и перепиcано.

DESCENT: JOURNEYS IN THE DARK

SECOND EDITION

КОРОНА СУДЬБЫ

Легенды рассказывают о странном сокровище, известном как Корона Судьбы. Завладев этим артефактом, можно изменить судьбу. Прошлое может быть перекроено, будущее – переписано. Многие века сохранилась вера, что место Короны потеряно. Но сейчас, для тех, кто достаточно храбр, чтобы столкнуться с испытанием огня, сила, что способна перекроить судьбу уже почти в руках. Сразитесь с первобытным хаосом, постоянно меняющим свою форму! Завладейте Корона Судьбы и перепишите свою собственную легенду!

Корона Судьбы – 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 «Огненная Жатва».

ЗНАЧОК РАСШИРЕНИЯ

КОРОНА СУДЬБЫ

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



АВТОРЫ

Expension Design: Tim Uren, Nathan I.Hajek

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

Producer: Jason Walden

Editing & Proofreading: Brendan Weiskotten

Graphic Design: Christopher Hosch

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Figure Sculpting: Gary Morely

Managing Art Director: Andrew Navaro

Interior Art: Alex Aparin, Simon Eckert, Florian Stitz

Production Management: Eric Knight

Load Game Producer: Steven Kimball

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Christine Berger, Marcel Cwertetschka, Christian Emminger, Herbert Graf, Justin Hoeger, Isabella Mattsits, Ben Pletcher, Noah Sager, Peter Schober, Richard Wappel, Peter J. VanDusartz IV

2014 Fantasy Flight Publishing

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

www.FantasyFlightGames.com



Фанатский перевод и вёрстка: Kostyarus.

Исключительно для личного пользования. Не предназначено для коммерческих целей.

Поднимаясь на гору, вы видите потоки расплавленных камней, исходящих из трещин в неровной поверхности. Наконец, когда вы доходите до входа в заброшенную шахту, порыв горячего серного ветра обдаёт ваше лицо.

По разброзанному кругом щебню становится понятно, что гиганты вырыли несколько валунов из скалы, чтобы расширить вход шахты. А сами огромные камни были выброшены в сторону.

Только войдя внутрь, вы замечаете тусклое свечение от носящихся лавовых жуков, взбудораженных присутствием Магина. Вдруг, всё вокруг освещается огненным извержением прямо из земли.

МОНСТРЫ

Гиганты. Лавовые жуки. 1 открытая группа.

ПОДГОТОВКА

Разместите лавовых жуков в Пещеру. Гиганты занимают Бассейн Лавы. Открытая группа выставляется во Впадине.

Выберите 1 гиганта. Это Магин. Магин добавляет +3 к своему Здоровью за каждого героя.

Разместите 4 красных жетона задач как указано на схеме. Это трещины.

Разместите 6 жетонов задач лицевой стороной вниз как указано на схеме. Это самоцветы.

Выложите жетоны поиска по числу героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Лавовые жуки игнорируют клетки с Лавой и не получают урона от трещин (см. «Огненные струи»).

ОГНЕННЫЕ СТРУИ

В начале каждого хода Властелина, он может выбрать 1 трещину и бросить 1 красный кубик. Каждая фигурка в пределах 2 клеток от этой трещины получает урон равным выпавшим ♥.

ЖАДНОСТЬ СТРАШНАЯ ВЕЩЬ

Действием Магин может поднять соседний самоцвет. Положите этот жетон задач в игровую зону Властелина.

Если в игровой зоне Властелина 4 жетона задач, Магин может выйти с карты через Вход или Выход.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Один раз за столкновение, в конце хода Властелина, Магин может позвать на помощь. Если он так и делает, разместите монстров из открытой группы на Вход или Выход, с учётом предела группы.

В начале и конце каждого хода Властелина, разместите 1 лавового жука на клетку лавы, с учётом предела группы.

ПОБЕДА

Если Магин побеждён, прочтите вслух следующий текст:

«Довольно!» - ревёт Магин. Он свирепо смотрит как оставшиеся огненные самоцветы тонут в лаве, которая их породила. «Моя добыча потеряна и я не хочу умирать сегодня. Корона, которую вы ищете, никогда не опускалась на голову короля или королевы. Нет. Это место на вершине горы. Вода в тех озёрах - первобытна. Это старейшее место - ключ к изменению вашей судьбы. Но берегитесь, такая сила не покоится без охраны!»

Герои победили!

Если Магин покинул карту через Вход или Выход, прочтите вслух следующий текст:

Магин сбежал, но не оставил карту с маленьким красным драгоценным камнем на ней. Вы узнаете горы на карте в том месте, где лежит самоцвет. Она рассказывает о древнем храме на вершине горы. Вдруг, самоцвет вспыхивает ярким пламенем и уничтожает карту!

Властелин победил!

НАГРАДЫ

Если победил Властелин, он получает карту Властелина «Огненные самоцветы» и берёт 1 карту Слуха.

Кто бы ни победил, положите в игровую зону карту Дополнительного приключения «Корона Судьбы».



На вершине горы, вы наконец-то добываетесь до плато известного как Корона Судьбы. С одной стороны от вас озеро с чистой водой, полной странных и примитивных созданий похожих на рыб. По замшелым камням ползают черви, выползающие из мутных берегов.

На другой стороне стоит древний храм, построенный бесчисленные миллионы лет назад. За воротами вы слышите ужасающий вой. Тональность звука меняется, как если бы существо становилось всё больше и изменяло форму.

МОНСТРЫ

Твари Хаоса. Творцы плоти. 2 открытые группы (не крупные монстры).

ПОДГОТОВКА

Расположите синие жетоны задач как указано на схеме.

Разместите вожака Тварей хаоса в Пещеру без учёта предела группы. Поставьте творцов плоти на клетки с синими жетонами задач, с учётом предела группы. Миньоны тварей хаоса и 2 открытые группы при подготовке не выставляются.

Герои берут 4 красных жетона задач и разделяют их между собой поровну насколько это возможно. Каждый герой размещает жетон на его листе героя. Каждый жетон - это судьба героя.

Расположите жетоны поиска по числу героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Каждая клетка с синим жетоном задач считается водной.

НАЙТИ СВОЮ СУДЬБУ

Действием монстр рядом с героем с судьбой может попытаться своровать судьбу этого героя, даже если этот герой сбит с ног. Властелин бросает 1 серый и 1 чёрный кубики защиты. Если результат равен или меньше количества героев, уберите 1 судьбу с этого героя и положите её на подставку монстра. Этот монстр несёт судьбу героя. Когда это происходит в первый раз, прочтите вслух следующий текст:

Существо широко раскрыло рот и красный туман тонкой струйкой начал сочиться из ваших лёгких. И затем этот туман исчез в горле твари, а вас охватило ужасное чувство отчаяния. Вы потеряли часть себя, чувство единения и уверенности. Хотя трудно описать, но вы каким-то образом знали, что теперь ваше будущее стало уязвимо.

Действием монстр рядом с водной клеткой, и несущий судьбу героя, может подчинить её хаосу. Если он так и делает, положите 1 жетон задач, который несёт этот монстр, лицевой стороной вверх на эту водную клетку. Когда это происходит в первый раз, прочтите вслух следующий текст:

Какая бы судьба ни была у вас, сейчас она была отброшена в сторону. Жизнь в богатстве и славе, к которой вы стремились, теперь была заменена хаосом.

Если монстр, несущий судьбу героя, побеждён, ближайший герой к этому монстру кладёт судьбу на его лист героя. Если 2 или больше героев на равном расстоянии, герои решают кому из них достанется судьба.

РАЗДЕЛЯТЬ И ПОКОРЯТЬ

Каждый раз, когда вожак тварей хаоса побеждён, поставьте 1 миньона тварей хаоса на клетки, где был вожак тварей хаоса и 1 миньона тварей хаоса на соседнюю клетку, без учёта предела группы.

Каждый раз, когда миньон тварей хаоса побеждён, поставьте 1 вожака и до 3 миньонов из одной из открытых групп в клетки, которые занимала тварь хаоса, используя лимит группы как для 4 героев. Если Властелин не может разместить все вогурки, он размещает столько, сколько возможно.

ЕЩЁ БОЛЬШЕ, ЧЕМ БЫЛО

В конце каждого своего хода Властелин может перевернуть 1, лежащий лицевой стороной вверх, красный жетон задач на водной клетке, чтобы поглотить эту судьбу. Если он так и делает, он заменяет 1 монстра рядом на улучшенного, следуя правилам ниже, с учётом предела группы:

- 1 миньон из открытой группы заменяется 1 вожак из той же открытой группы.
- 1 вожак из открытой группы заменяется 1 миньоном тварей хаоса.
- 1 миньон тварей хаоса заменяется 1 вожак тварей хаоса.

Если улучшенный монстр не помещается, расположите его в ближайшую свободную клетку. Если фигурка для улучшения монстра недоступна, Властелин не может перевернуть красный жетон задач и поглотить судьбу.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце хода Властелина, если на поле нет творцов плоти, разместите 1 творца плоти на свободной водной клетке.

ПОБЕДА

Если в начале хода Властелина на поле нет монстров, прочтите вслух следующий текст:

Блаженная тишина заполняет древний храм. Глядя на спокойное озеро, вы видите всю вашу жизнь. Проведя пальцами по поверхности воды, увиденное вами изменяется под рябь. Здесь вы можете переписать вашу жизнь.

Герои победили!

Если все 4 жетона задач в водных клетках, прочтите вслух следующий текст:

Когда существо выдыхает красный туман в воду, озеро становится красным, словно кровь. Ужасная тварь делает глубокий глоток. И вы видите как там, в озере, переписывается ваше будущее. Силы, противостоящие вам, становятся ещё более могущественными. Каждая победа в будущем, которую уготовила вам судьба, была переписана на неизведанность и потенциальную смерть.

Властелин победил!

НАГРАДЫ

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

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



ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ



ЛАВОВЫЕ ЖУКИ

Эти ужасающие создания роятся в землях вулканических областей. Когда лавовый жук чувствует угрозу, он защищается зажигательными снарядами, которые поглощают огнём цель и всё вокруг. Они удивительно умные создания и тяжело убиваемые, учитывая их толстый панцирь.



ТВАРИ ХАОСА

Эти древние чудовищные твари возникли в эпоху, когда жизнь существовала в первобытной форме. На первый взгляд кажется, что они бездумно копируют всё, что видят. Но на самом деле они коварные и манипулирующие, а их владение магической энергией может соперничать с самыми сильными волшебниками.



ГИГАНТЫ

Стары и несгибаемы как горы, гиганты невообразимо сильны, и способны легко разбросать в стороны нескольких врагов одним ударом. Они не любят незваных гостей и решают проблемы силой, а не разумом.

ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ



КОРБИН

Хотя скверный нрав Корбина оставил ему немного друзей, те же, кто хорошо его знают называют его - свирепым, верным, и храбрым. Когда он рвётся к цели, он делает это с непоколебимым упорством, и не позволяет таким мелочам, как сломанные рёбра или рана от стрелы отвлекать его. Соратники Корбина часто оказываются в сражениях, которых они обычно избегают. Причем, избегают как могут и любой ценой.



ЛИНДЕЛ

Хоть и выглядит он молодо, но усталые глаза Линдела выдают его долгие годы тихих странствий по миру. В своих путешествиях он видел такие страдания и горе, что не мог больше оставаться безучастным. Чувствуя отчаянную ответственность он пользуется своими умениями, чтоб положить конец несправедливости и страданиям, где бы они ни находились.



ДЖАЕС ИЗГНАННИК

Прозвище Джаеса несёт ужасное предостережение. Кто бы ни предлагал волшебнику еду, воду, приют, ни какую-либо другую помощь карается смертной казнью. Торговцы могут торговать с ним, но только держась на расстоянии. Джаес не совершал каких-либо преступлений, чтобы заслужить такую судьбу. Его старейшины однажды храбро сражались в Драконых Войнах, но были почти уничтожены в решающий момент. Сейчас же, в качестве наказания за их неудачу, его роду приходится нести это прозвище всё время.



БРАТ ГЕРИНН

Под маской скрывается лишь Брат Геринна, испещрённое жуткими ожогами после ритуала очищения. Он никому не рассказывает, кем был до этого огненного испытания, но утверждает, что агония была небольшой платой за получение контроля над своей собственной тёмной природой. Сейчас же он мастерски пользуется своей тёмной энергией, чтобы излечивать тех, кому это необходимо, надеясь смыть свои злодеяния в прошлом.