

# САМОСТІЙНА ПРИГОДА: ВАЖКЕ ВИПРОБУВАННЯ

*Чорт забий це місце! Думали, що все скінчилося? Де там! Ми зустрігли в глибинах Пекла, оточені огдами смертоносних монстрів. Ці тварюки болться нашого світла, але воно невпинно тьмніє. На нас чекає ще те випробування! Схоже, що знайдений прохід — наш єдиний шанс вибратися звідси. Але, на жаль, він зачинений...*

Потрібні фрагменти ігрового поля: [A]1A, [A]2A, [A]3A, [A]4A.

## ◆ МЕТА ПРИГОДИ

Послідовно виконайте такі завдання:

1. Відчиніть кам'яні двері в усіх кімнатах на початковому фрагменті поля [A]2A.
2. Зберіть усі ключі.
3. Відчиніть таємний прохід, використавши ключі у закритих зонах.
4. Усі герої повинні втекти крізь таємний прохід.



## ◆ ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ПРИГОДИ

• **Складний режим.** Ця пригода створена для бувалих Світлоносців. У складному режимі використовуйте такі правила:

- Не використовуйте жетони відродження. Якщо герой непритомні, пригода завершується поразкою.
- Зграї завжди з'являються зі спорядженням на 1 рівень вище, ніж зазвичай (якщо це можливо).
- Під час підвищення рівня героя не збільшуйте показники його здоров'я та мани, залишаючи початкові значення. Їх можна змінити тільки за допомогою вмінь.

• **Підкріплення Пітьми.** Кожен жетон скверни — це зона появи бродячого монстра, на яку не поширюються ефекти карт дверей. Щоразу відкриваючи кімнату з жетоном скверни, на додачу до звичайної появи монстрів, також розміщуйте у цій кімнаті бродячого монстра — у зоні з жетоном скверни. Після цього вилучіть цей жетон скверни.

• **Кам'яні двері.** Двері з білою рамкою — це зачинені кам'яні двері. Герої зможуть відчинити кам'яні двері тільки після того, як відкриють усі кімнати на початковому фрагменті поля [A]2A.

• **Ключі.** Кольорові жетони мети — це ключі. Герой у зоні з ключем може витратити 1 ОП, щоб підібрати його.

• **Таємний прохід.** На початковому фрагменті поля [A]2A є зачинений таємний прохід, через який герої повинні вийти з підземелля. Щоб відчинити прохід, герої мусять використати ключі у зонах із сірими жетонами мети. Герой з ключем, що стоїть у зоні сірого жетона мети, може витратити 1 ОП, щоб використати ключ, вилучивши сірий і кольоровий жетони мети. Коли герої вилучать обидва сірі жетони мети, таємний прохід відчиниться.

• **Втеча.** Після відчинення таємного проходу, герой, що стоїть у зоні проходу, може витратити 1 ОП, щоб вийти з підземелля. Коли всі герої зроблять це, пригода завершиться їхньою перемогою.





4A  
3A 2A  
1A



\*Кількість жетонів здобичі залежить від кількості героїв:

1-2 →

3-4 →

5-6 →



**Зона таємного проходу**



Початкова зона героїв

3 жетони скверни

2 кольорові жетони мети

2 сірі жетони мети

2 початкові зони зграй

6 жетонів появи

13 жетонів зачинених дверей

2 жетони фонтанів

Жетон здобичі\*

1 жетон звичайної скрині

2 жетони великих скринь

2 жетони колон

1 жетон кузні

2 жетони шипованих пасток

Жетони порталів (не більше ніж 2)

1 жетон порталу бродячого монстра

1 плитка мосту

