

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

ЯРОСТЬ
БОГИНИ ЗМЕЙ



ПРАВИЛА
ИГРЫ

Падшие рыцари Илбора были изгнаны после того, как их совершила богиня змей Накари. Скрывшись в мрачных пустошах, они объединились с жрицами Накари и воссоздали свою армию, породив несметное множество ужасающих ползучих отродий. Соберитесь с духом, доберитесь до самого сердца чудовищного змеино-го храма и избавьте мир от этой напасти!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Соберитесь с силами, вас ждёт путешествие в мрачный мир «Подземелья». Вы станете героем, которому нужно выполнить несколько рискованных заданий в самых тёмных и зловещих уголках подземного мира. Бросайте вызовы судьбе, приносите жертвы во имя правого дела, ищите ценные артефакты, истребляйте отвратительных монстров, раскрывайте тайные комнаты, — если первым победите Накари или выполните 3 других задания, вы победите в игре! А ещё в свой ход вам предстоит взять на себя обязанности повелителя подземелья и мешать другим героям выполнять задания. И если вы так вживётесь в эту роль, что сможете сокрушить последнего соперника-героя, вы также станете победителем!

СОСТАВ ИГРЫ

- 22 карты локаций
- 60 карт приключений
- 1 карта «Ярость богини змей»
- 14 карт заданий
- 4 карты счётчиков
- 4 двусторонние карты-памятки
- 6 карт легендарных героев
- 2 шестигранных кубика
- 4 указателя уровней
- 6 фишек героев с подставками
- 8 жетонов риска
- 8 жетонов славы
- 72 жетона здоровья (12 жетонов номиналом «5», 12 жетонов номиналом «3», 36 жетонов номиналом «1»)
- 20 жетонов слежения (10 пар)
- Правила игры



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Карты героев



На каждой карте героя изображён его портрет, указаны имя, раса и класс, а также основные характеристики: количество очков здоровья, особые умения и пределы инвентаря, определяющие количество возможных карт преимуществ и сокровищ в инвентаре. Также на карте героя перечислены характеристики ближнего боя, магии и скорости для каждого уровня. В начале игры закрепите указатель уровня за верхний край карты так, чтобы он указывал на уровень 7 (см. иллюстрацию выше). Когда герой растёт в уровне, отмечайте это с помощью указателя уровня, передвигая его вдоль верхнего края карты. Значения на более высоких уровнях (+1, 0) означают модификаторы к значению на уровне 7. На совершение действий герой тратит очки действия (👉) — по умолчанию их число равно значению скорости (👉). Очки здоровья показывают, сколько ран нужно нанести герою, чтобы он погиб. Отмечайте текущее количество здоровья жетонами здоровья. Карта героя находится у игрока. На поле, состоящем из карт локаций, герой представлен фишкой.

Карты счётчиков

С помощью карты счётчика игрок ведёт учёт, сколько у его героя на данный момент **очков славы** (👍) и **очков риска** (💀). Отмечать очки нужно с помощью двух жетонов славы и двух жетонов риска. Очки славы тратятся игроком на применение карт славы, очки риска тратятся его соперниками на применение карт риска. Пределов очкам нет.

Очки риска тратятся на **проклятия** (⚡) и **столкновения** (🔥) (карты риска). Очки славы тратятся на **сокровища** (👛) и **преимущества** (👑) (карты славы).



Карты заданий



Чтобы победить в «Подземелье», герой должен выполнить **три задания**. В этом наборе есть альтернативный способ победы — выполнить задание «Победить Накари». Подробные особые правила набора, связанные с заданием «Победить Накари», см. на стр. 21. На каждой карте задания есть иллюстрация, название задания, категория, степень (героическое, эпическое, легендарное — в данном наборе встречаются только «легендарные» задания), локации, в которых может быть выполнено задание, условия выполнения и награда. За выполнение задания герой получает новый уровень. При получении нового уровня сдвигайте указатель уровня на соответствующее деление на своей карте героя.

Карты локаций



Из этих карт создаётся игровая зона, где героев ждут приключения. Карты локаций бывают с тёмной рамкой (**подземелье**) и со светлой рамкой (**поверхность**). В этом наборе присутствуют только карты подземелий. Карты подземелий делятся на **тоннели** и **помещения**. На каждой карте локации есть иллюстрация, название, её тип, количество очков славы и риска, а также четыре выхода. У некоторых карт локаций есть особые эффекты, влияющие на героя, который входит в эту локацию.

Карты приключений



Карты приключений — основные карты в игре. Игроки применяют эти карты для усиления своих героев или против героев соперников. Карты приключений делятся на **карты славы** (👍) и **карты риска** (👎). Карты славы, в свою очередь, делятся на **преимущества** (🔵) и **сокровища** (🟡). Игрок тратит свои очки славы, чтобы сыграть карту славы на своего героя. Карты риска же делятся на **проклятия** (⌘) и **столкновения** (🔴). Игрок тратит очки риска **соперника**, чтобы сыграть **против него** карту риска. Свой риск вы не тратите никогда.

На каждой карте приключения есть иллюстрация, название, стоимость применения (в очках славы или риска), время применения (фаза, в которую можно сыграть карту), длительность (срок действия), её тип, вид, а также текстовый блок, описывающий особенности карты.

Помните, что, пока карта приключения у вас на руке, она никак не влияет на игру: её надо выложить на стол, потратив требуемое количество очков славы или риска. После этого карта считается **подготовленной**.

По длительности карты приключений бывают:

- **Мгновенная:** карта сбрасывается сразу же после применения. Её эффекты действуют только в текущем ходу.
- **Постоянная:** карта остаётся в игре, пока эффект другой карты не вынудит игрока сбросить её. Каждый герой может иметь в инвентаре ограниченное количество преимуществ и сокровищ постоянной длительности. Эти пределы указаны на карте героя. Других карт данное ограничение не касается.
- **Довесок:** эта карта «прикрепляется» к другой карте (подложите довесок под неё). Довесок уходит в сброс, если основная карта сбрасывается или возвращается на руку игроку. Кроме того, довесок не учитывается в пределах преимуществ, сокровищ или логова игрока.
- **Монстр:** карта монстра сбрасывается, когда здоровье монстра достигает нуля. Монстр находится в локации только при атаке: в другое время он находится на руке игрока или в логове.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1) Разделите карты на отдельные колоды по рубашкам. Отложите карты локаций в сторону, а остальные колоды по отдельности перетасуйте.



2) Среди карт локаций отыщите карту с символом входа. Это начальная локация — положите её лицевой стороной вверх в центре игровой зоны.

Возьмите 4 случайные карты тоннелей (включая мрачные) и приставьте по одной с каждой стороны от начальной локации. Остальные карты локаций перетасуйте и положите в пределах досягаемости игроков лицевой стороной вниз. Обратите внимание, что на соединение карт есть некоторые ограничения (подробнее в разделе «Ход игры — Фаза локаций» на стр. 8).

3) Случайным образом сдайте каждому игроку по одной карте легендарного героя и указатель уровня. Полученную карту игрок кладёт перед собой, а указатель закрепляет над первым из доступных уровней (уровень 7 в легендарном наборе — см. иллюстрацию на стр. 3). Возьмите 3 жетона здоровья номиналом «5» и 3 жетона здоровья номиналом «1»



Нельзя размещать карту вертикально

Нельзя стыковать выходы к стенам

и положите рядом с картой героя — они будут обозначать его здоровье. Область вокруг карты героя называется *инвентарём*. Оставшиеся карты героев уберите в коробку.

4) Каждый игрок берёт себе карту счётчика, 2 жетона славы и 2 жетона риска. Карту счётчика располагайте таким образом, чтобы счётчик славы (зелёный) был ближе к вам.

5) Игроки берут фишки своих героев (предварительно установив их на подставки) и ставят их на карту входа, за что тут же получают по 1 очку славы и 2 очка риска каждый. Отметьте полученные очки на карте счётчика с помощью жетонов славы и риска.

6) Сдайте каждому игроку по 2 карты заданий лицевой стороной вверх: это личные задания игроков, которые могут выполнить только они. Положите 1 карту задания лицевой стороной вверх рядом с колодой заданий в пределах досягаемости всех игроков: это будет общее задание, которое в свой ход может попытаться выполнить любой игрок.

7) Сдайте 5 карт приключений каждому игроку — они образуют руку игрока. Игрок не должен показывать свою руку соперникам. Колоду приключений положите поблизости, чтобы каждый мог до неё дотянуться. Рядом с колодой приключений оставьте место для сброса.

8) Первого игрока определите с помощью броска кубика.

9) Поместите карту легендарного события «Ярость богини змей», карту приключения «Накари» и карту задания «Победить Накари» посередине стола лицевой стороной вверх. Подробнее особые правила набора см. на стр. 21.



ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Ход каждого игрока состоит из 5 фаз: **фаза восстановления, фаза злодеяний, фаза локаций, фаза подвигов и фаза сброса/добора карт.** По окончании этих фаз ход передаётся игроку слева. Когда каждый игрок сделал ход, считается, что завершился игровой раунд.

I. Фаза восстановления

Всё, что действует в течение хода, возвращается в исходное состояние. Восстанавливаются ловушки, заново блокируются выходы, временные эффекты перестают действовать, а эффекты карт, которые можно применять раз в ход, снова можно применить. Герой платит за находящиеся в его инвентаре карты с ценой сохранения или, если он не может этого сделать, возвращает их на руку. Очки действия, оставшиеся от предыдущего хода, сгорают, и ваш герой получает новые очки действия, соответствующие значению его скорости. Все локации, кроме той, на которой находится ваш герой, снова становятся для него «новыми».

II. Фаза злодеяний

В этой фазе игрок действует в роли повелителя подземелий. Самое время сыграть карты риска () , то есть те, на которых в качестве времени применения указана фаза злодеяний, такие как проклятия () и столкновения () . Выберите соперника, у которого достаточно очков риска, и потратьте нужное количество его очков, чтобы сыграть карту против его героя. Карты риска, которые не нацелены на одного конкретного героя, можно оплатить риском любого игрока, за исключением себя, но нельзя использовать очки риска разных соперников для оплаты одной карты. Помните, вы никогда не можете тратить собственный риск.

Проклятия можно играть в любой момент фазы злодеяний, до или после столкновений. Столкновения играют все сразу, чтобы соперники могли подготовить ответ. Если вы играете столкновение, вы атакуете (начинаете битву); следуйте процедуре, описанной в разделе «Битва» на стр. 12. Монстр может начать только 1 атаку за ход. На атаку монстра тратится только риск атакованного героя, но не очки действия.

III. Фаза локаций

Вытяните 1 карту локации и положите на любое место, допустимое правилами. Если все карты локаций уже выложены на стол, пропустите фазу локаций.

Каждая карта локации должна стыковаться с другой картой локации (см. примеры А и Б на схеме), и ни одна карта не может быть «оторвана» от остальных карт так, чтобы герой не мог перейти с неё в другую часть подземелья (пример В).

Каждая карта локации размещается параллельно карте входа, то есть она не может быть повернута боком (пример Г). Также нельзя создавать замкнутое пространство, к которому будет невозможно присоединить новые карты локаций.



IV. Фаза подвигов

В этой фазе вы можете в любом порядке выполнять любые из перечисленных ниже действий: **движение**, **исследование**, **розыгрыш карты славы** и **попытка выполнить задание**. Также в фазе подвигов можно выполнять некоторые особые действия (см. стр. 11). Каждое действие можно выполнять сколько угодно раз, пока позволяют ваши очки действия и запас славы.

- **Движение.** Потратьте 1 очко действия, чтобы переместить своего героя в соседнюю локацию через работающий выход. Соседней локацией считается карта локации, соединённая с локацией, где находится герой, любым выходом (даже если это стена). Работающим выходом считается любой выход, кроме стены, соединяющий две соседних локации. На выходе может быть угроза, которую нужно преодолеть, чтобы вывести героя из локации. **Игнорируйте условия выходов** локации, в которую герой **входит** (подробнее — на стр. 18).



Пример: игрок тратит 1 очко действия, чтобы его герой прошёл из смотровой в святую святых. Направление движения указано стрелкой. Так как герой **входит** в святую святых, ловушка, установленная на **выходе** из неё, на героя не действует. При обратном направлении движения герой был бы вынужден преодолеть ловушку на выходе.

Когда ваш герой входит в новую локацию (то есть локацию, в которой он ещё не был в этот ход), вы получаете очки славы и риска этой локации (указаны на карте локации). Если герой проходит через несколько локаций, он получает очки за каждую. Если ваш герой по каким-либо причинам движется в **чужой ход**, вы не получаете очки славы и риска за локацию. Если в локации есть эффект преграды, описанный в центральной части карты, он применяется, когда вы входите в локацию в свой ход, но не срабатывает, если ваш герой движется в чужой ход.

- **Исследование.** Вы можете брать из колоды и выкладывать дополнительные карты локаций, тратя 1 очко действия на каждую.
- **Розыгрыш карты славы.** Этим действием вы можете играть с руки в инвентарь карты славы (преимущества и сокровища). Вы можете играть карты славы, пока хватает очков славы. Очки действия на это не тратятся.

Помните, что у героя может быть ограниченное количество постоянных преимуществ и постоянных сокровищ (пределы указаны на карте героя). Мгновенные карты и доведки таким ограничениям не подвержены. Также у вас в игре может быть только одно сокровище одного типа (так, двух шлемов у вас быть не может). На преимущества это ограничение не распространяется. Карта, сыгранная с руки в инвентарь, после оплаты её стоимости в очках славы считается подготовленной; карта у вас на руке не оказывает влияния на игру, пока не будет подготовлена.

- **Попытка выполнить задание.** На карте задания указано, в какой локации и каким образом герой может выполнить задание. Игрок сам волен решать, когда его герой готов попытаться выполнить задание, — попытка не происходит автоматически при входе героя в указанную локацию. Все герои могут попытаться выполнить общее задание, но только первый выполнивший все условия герой получает награду. Ваши личные задания может выполнить только ваш герой.

На первую попытку выполнить задание в каждом ходу не надо тратить очки действия (если на самой карте не сказано иначе); каждая повторная попытка требует 1 очко действия. Если вы успешно выполнили задание, получите награду, указанную в правом нижнем углу карты, и переверните её (или разверните на 180°, если это задание-артефакт). Выполнив 3 задания, вы побеждаете в игре!

Успешное выполнение задания завершает фазу подвигов, и вы немедленно переходите к следующей фазе. Любое выполненное задание удаляется из игры (кроме заданий-артефактов). Вместо выполненного общего задания немедленно вытяните новое. Вместо выполненного личного задания новое тянуть не нужно (однако, если в вашу игру

включены эпические или легендарные наборы, это правило может меняться, см. раздел «Сочетание нескольких наборов» на стр. 22). Категории заданий и критерии их выполнения описаны на стр. 16.

V. Фаза сброса/добора карт

Если у вас есть карты на руке, вы должны сбросить либо 1 карту с руки, либо 1 карту сокровища из инвентаря, либо 1 карту столкновения из логова. Карты преимуществ сбросить таким образом нельзя. Если у вас нет карт на руке, вы не обязаны сбрасывать карты вовсе.

Если в свой ход вы не двигались, получите очки риска и славы с локации, в которой остались. Особые эффекты и преграды локации при этом применять не нужно. Если вы не потратили все очки действия, можете сохранить 1 очко на действия вне хода. Отметьте это, положив жетон здоровья из резерва рядом с фишкой вашего героя, и уберите жетон в резерв, когда потратите очко. Если вам не удастся потратить очко до своего следующего хода, уберите жетон в фазе восстановления этого хода. Теперь доберите на руку карты из колоды приключений до 5. Если карты в колоде закончились, перетасуйте сброс. На этом ваш ход закончится.

Особые действия

Перечисленные ниже действия вы можете выполнить как в свой, так и в чужой ход.

- **Применение карты любого момента.** Вы можете сыграть карту с временем применения «любой момент», если достаточно очков риска или славы.

Зелье омоложения
Любой момент · Мгновенно · Зелье

- **Применение карты ответа.** В битве на этапе ответа вы можете применить карту или эффект с временем применения «ответ».

Отпугивание
Ответ · Мгновенно · Оберег

- **Применение подготовленной карты.** Вы можете применить эффекты карт в вашем инвентаре, а также особое умение героя, если достаточно очков риска или славы.
- **Подъём героя.** За 1 очко действия вы можете поднять упавшего героя (вернуть в исходное положение лежащую на боку фишку). Герой, фишка которого лежит, не может двигаться.
- **Битва.** Подробности описаны дальше.

БИТВА

Начало битвы

Раз в ход за 1 очко действия герой может начать битву. Он может атаковать либо одного из монстров сразу же после их атаки на этапе вызова (включая монстров, которых необходимо уничтожить по заданию), либо другого героя, который находится в той же локации. Если вы провели успешный удар, можете либо нанести герою соперника рану, либо отобрать у него жетон задания сопровождения (см. «Категории заданий» на стр. 16). В фазе злодеяний можно начать битву, сыграв против героя соперника карты монстров. Играя карту монстра, положите на него столько жетонов здоровья из резерва, сколько указано на карте монстра. Если у монстра только 1 очко здоровья, жетон класть не нужно. Каждый монстр атакует только 1 раз за ход. В качестве оплаты используется риск героя, которого атакуют.

Форма битвы

Атакуя, монстр или герой выбирает форму, в которой пройдёт битва (ближний бой, магия или скорость). Но он может выбирать только из тех форм, символы которых на его карте имеют круглую форму.

Примеры:

 Символ обычной атаки: монстр или герой может атаковать и контратаковать в этой форме (в данном случае это ближний бой).

 Символ контратаки: монстр или герой может только контратаковать в этой форме (в данном случае это магия). Атаковать первым в этой форме нельзя.

 Символ удара: эффекты удара — описание всех последствий успешной атаки в соответствующей форме.

Змеелюд может атаковать только в форме ближнего боя, поскольку только ближний бой на карте монстра имеет символ обычной атаки (1). В формах магии и скорости змеелюд может только контратаковать, поскольку эти формы на его карте указаны в символах контратаки (2). Символ удара (3) на его карте говорит, что при успешной атаке в форме ближнего боя змеелюд наносит 2 раны.



Этапы битвы

Битва состоит из следующих этапов: атака, ответ, проверка атаки, проверка контратаки, сравнение, вызов, логово, награда.

I. Атака. Атакующий выбирает цель и форму битвы (ближний бой, магия или скорость) для каждой атакующей карты. Нельзя назначить форму битвы, для которой на карте нет символа обычной атаки (круглого символа). На этом же этапе применяются особые эффекты атакующей карты (кроме эффектов удара) и особые умения героя.



II. Ответ. Защищающийся может сыграть карты и применить эффекты с временем применения «Ответ».

Отпугивание

Ответ · Мгновенно · Оберег

III. Проверка атаки. Атакующий бросает 1 кубик и добавляет к результату броска значение выбранной формы битвы (ближний бой, магия, скорость), указанное на его карте. Если атакующих монстров несколько, нужно повторить процедуру для каждой карты.



Значение
броска + 3

IV. Проверка контратаки. Защищающийся бросает 1 кубик против каждой атаки и добавляет к результату броска соответствующую характеристику (ближний бой, магия, скорость) своей карты. Выбирайте значение, соответствующее уровню вашего героя. Защищающийся не может выбирать, какую именно характеристику применять, так как атакующий уже выбрал форму битвы.

Значение броска + 3

Эльф				
Чник-маг				
Уровень	7	8	9	10
	3	0	+1	0
	5	+1	0	0
	5	0	0	+1

V. Сравнение результатов. Результаты предыдущих двух этапов сравниваются для каждой атаки. При равенстве результатов ничего не происходит.

Игрок с **наибольшим результатом** проводит успешный удар и наносит монстру или герою соперника 1 рану. Помимо нанесения раны, успешная атака может иметь другие последствия.

Пример: при успешном ударе в форме магии порочный рыцарь наносит герою 2 раны.



: наносит 2 раны.

Раны уменьшают количество очков здоровья; отметьте это, сняв жетон здоровья с карты монстра или карты героя. Если количество очков здоровья падает до нуля, монстр или герой повержен. Игрок, чей герой повержен, выбывает из игры.

VI. Вызов. Герой, который подвергся атаке, теперь может провести одну атаку по одной из атаковавших его карт или по герою, находящемуся в той же локации. На это ему нужно потратить 1 очко действия (если он, конечно, сохранил его с прошедшего хода). Повторите предыдущие этапы битвы за исключением этапа вызова — пропустите его.

VII. Логово. Каждый монстр, который не был ранен, на выбор владельца может вернуться на его руку или в его логово. Раненых монстров можно отправить в логово или в сброс, но не на руку. Поверженный монстр уходит в сброс. В логове каждого игрока одновременно может находиться не более трёх монстров. Монстров в логове можно играть так же, как и монстров с руки. Вы должны отправить в сброс лишние карты из логова (на свой выбор), если в нём становится больше трёх монстров.

VIII. Награда. За каждую рану, нанесённую герою монстром, игрок, которому принадлежит монстр, может добавить 1 очко риска любому игроку по своему выбору. Каждая рана, которую наносит монстру герой, приносит игроку, которому принадлежит герой, 1 очко славы. Награда выдаётся за всех монстров, кроме монстров, связанных с заданиями: для них предусмотрена особая награда, указанная на карте задания.

Пример битвы



I. Атака. Игрок А тратит очки риска игрока Б, чтобы сыграть против его героя чудовищного удава и порочного рыцаря. Игрок А заявляет, что оба монстра атакуют в форме ближнего боя. Порочный рыцарь обладает особым умением: «+1 ко всем атакам за каждого порочного рыцаря (включая этого), атакующего в этом ходу».

II. Ответ. Игрок Б тратит 3 очка славы, чтобы сыграть карту преимущества «Отпугивание». Это преимущество, которое можно сыграть только на этапе ответа, позволяет сбросить одного атакующего монстра. Игрок Б выводит из схватки удава. Так как «Отпугивание» — карта мгновенной длительности, сразу после использования она сбрасывается.

III. Проверка атаки. Значение ближнего боя у рыцаря равно 6. Игрок А бросает за него 1 кубик, получает 4, добавляет к результату 6 (значение ближнего боя) и 1 за особое умение, так что итоговая сила атаки равна 11.

IV. Проверка контратаки. Значение ближнего боя у героя игрока Б равно 1. Игрок Б бросает кубик против атаки порочного рыцаря. На кубике выпадает 1, и игрок Б добавляет к результату значение своего ближнего боя и получает 2. Использовать значения других характеристик он не может, так как форма битвы уже выбрана атакующим монстром.

V. Сравнение результатов. Рыцарь с атакой 11 бьёт героя с контратакой 2, поэтому монстр наносит герою 1 рану. Игрок Б убирает 1 жетон здоровья с карты героя.

VI. Вызов. Если у героя игрока Б осталось 1 очко действия, он сможет атаковать рыцаря своим героем. Для этого он проводит битву по той же последовательности, пропуская лишь VI этап (вызов), но как атакующий (то есть теперь он выбирает форму битвы). Монстр будет защищающимся.

VII. Логово. Игрок А отправляет рыцаря в логово, чтобы применить его позже ещё раз. Карта рыцаря остаётся на столе в инвентаре игрока, но не считается находящейся в локации. Если бы рыцарь был убит, его нужно было бы сбросить.

VIII. Награда. Порочный рыцарь нанёс 1 рану герою, так что игрок А, который его сыграл, может дать 1 очко риска любому сопернику. Он выбирает игрока Б.

УГРОЗЫ

Угроза — некое испытание, которое герой должен преодолеть. Угрозы не то же самое, что битва, хотя часто угрозы встречаются в процессе битвы. Чтобы преодолеть угрозу, герой должен пройти проверку какой-либо характеристики. Чаще всего это значения ближнего боя, магии или скорости, но некоторые угрозы могут подвергнуть проверке другие характеристики, например уровень или текущее количество очков здоровья.

Для проверки игрок должен бросить кубик и прибавить выпавший результат к значению характеристики, проходящей проверку. Если игрок получает сумму, **не уступающую** значению угрозы, угроза успешно преодолена; если меньше — проверка провалена. Если не оговорено иного, угрозы-ловушки воздействуют на всех героев в одной локации, но каждый из них бросает кубик и проходит проверку отдельно.

Пример угрозы

Игрок А тратит очки риска игрока Б, чтобы сыграть против его героя ловушку «Поток кислоты». Игрок А кладёт 1 жетон слежения в незанятую локацию по своему выбору, а второй с такой же буквой — на карту ловушки «Поток кислоты», чтобы обозначить, что эта ловушка теперь находится в выбранной локации. Ловушки действуют на всех героев в одной локации, но игрок Б первым входит в эту локацию и активирует ловушку — теперь ему предстоит бороться с ней. Параметр угрозы 10+. Игрок Б проходит проверку скорости: бросает кубик (выпало 5) и прибавляет к нему свой параметр скорости, соответствующий его текущему уровню (5). В сумме 10, а значит, игрок преодолел угрозу и получает указанную на карте награду.



КАТЕГОРИИ ЗАДАНИЙ

Задания делятся на несколько категорий, каждая из которых имеет свои особенности выполнения. Категория задания указана в верхней части карты под её названием.



Артефакт. Выполнив задание-артефакт, не переворачивайте его лицевой стороной вниз, а поверните на 180°. Теперь вам доступна награда за это задание, которая действует на постоянной основе до конца партии. Артефакты не являются сокровищами, не учитываются в пределах сокровищ и не конфликтуют с сокровищами: у героя могут быть, например, шлем-артефакт и обычный шлем-сокровище одновременно.

Влияние. Пока задание не выполнено, оно оказывает влияние на игрока. Общее задание-влияние действует сразу на всех игроков, но награду за него получит только тот игрок, который его выполнит.

Жертва. Для выполнения этого задания нужно пожертвовать чем-либо (очками здоровья или картами преимуществ, например).

Охота. Победите монстра, указанного в карте задания.

Монстр атакует первым по обычным правилам битвы. Очки действия при этом не тратятся. Форму атаки выбирает игрок слева от вас, он же бросает кубик за монстра. После атаки монстра и вашей контратаки вы можете атаковать его ещё раз на этапе вызова, если у вас ещё осталось 1 очко действия. Монстры, порождённые картами заданий, не возвращаются в логово или на руки игроков и не приносят ни славы, ни риска.

Поиск. Локация, где можно выполнить это задание, заранее неизвестна: герой должен отыскать её сам. Обычно для выполнения задания от игрока требуется потратить 1 очко действия и бросить кубик, находясь в определённой локации. К результату броска добавляется количество локаций, разделяющих героя и ближайший вход. Если результат не уступает установленному картой задания значению, герой обнаруживает цель задания и только тогда может попытаться его выполнить. Если задание не будет выполнено в тот же ход, на следующий ход игроку придётся вновь повторить поиск, прежде чем попытаться выполнить задание.

Сопровождение. Герой должен сначала дойти до первой указанной в задании локации и положить на карту задания жетон слежения (второй жетон слежения с той же буквой игрок кладёт на карту своего героя). Затем он доходит до второй указанной в задании локации и снимает жетоны с карт. Общее задание-сопровождение становится личным заданием для первого игрока, который попытается его выполнить, положив жетоны слежения на карты. В этом случае немедленно вытяните новую карту задания, которое станет новым общим заданием.

Размещение жетона на карте и его снятие — добровольные действия, которые игрок совершает в фазе подвигов, не тратя очков действия. Кроме того, от задания сопровождения можно отказаться в любой момент, просто сняв жетон с карты героя и положив его в локацию, где находится в данный момент герой. Позже жетон сможет подобрать любой другой или тот же герой и продолжить выполнение задания. Жетон снова помещается на карту взявшего задание героя, и оно становится личным для него, даже если у него уже есть 2 личных задания.

Задание сопровождения можно отнять, если герой успешно атакует героя с этим заданием (см. «Начало битвы» на стр. 12).

Угроза. Преодолейте угрозу, указанную на карте задания. По общим правилам первая попытка не тратит очков действия, каждая повторная требует 1 очко действия. Вы можете предпринять любое количество попыток, пока хватает очков действия. Проваленные попытки оказывают влияние на всех героев в локации.

Шанс. Чтобы выполнить задание, надо получить определённые результаты при броске кубиков.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

В фазе подвигов герой может двигаться между локациями. На переход на соседнюю локацию тратится 1 очко действия. Но часто для перехода на другую локацию требуется выполнить дополнительные условия. Нужно следовать условиям выхода той карты локации, на которой герой находится в начале хода, то есть той, с которой он **уходит** (начинает движение). Игнорируйте условия выходов локации, в которую герой **входит** (заканчивает движение).

Обычные выходы

Переходы между локациями обозначены следующими символами:



Открыто



Стена



Блокирован



Ловушка



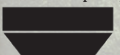
Открытый выход: через открытый выход можно двигаться без каких-либо дополнительных условий.



Б (блокированный выход): преодолите угрозу, указанную на пиктограмме выхода, или потеряете 1 очко действия. Если вы провалили проверку и очков действия у вас больше не осталось, считается, что выход открыт, но ваш герой остался в прежней локации. Поставьте фишку героя на выход, чтобы не забыть, что он открыт. Чтобы перейти в другую локацию, герою придётся потратить 1 очко действия в следующем ходу. Пока выход открыт, им могут пользоваться другие герои. Выход будет считаться открытым, пока открывший его герой не покинул локацию.



Л (ловушка): чтобы выйти из локации, вам нужно обезвредить ловушку или избежать её. Преодолите угрозу, указанную на пиктограмме выхода, или получите 1 рану. При этом герой в любом случае выходит из локации, независимо от успеха в преодолении угрозы. Обратите внимание, что выходы-ловушки не имеют никакого отношения к картам ловушек из колоды приключений, поэтому на них не распространяются различные эффекты карт.



Стена: таким выходом нельзя воспользоваться ни с одной, ни с другой стороны.



Преграды

Преграды действуют на героев, которые вошли в данную локацию, двигаясь в свой ход. Если герой двигался в чужой ход, преграда на него не действует.



Опасность увеличивает сложность преодоления ловушек-столкновений, сыгранных в эту локацию.



Шипы. Герой должен преодолеть угрозу, иначе получит 1 рану.



Яма. Герой должен преодолеть угрозу, чтобы не свалиться в яму. В случае провала проверки положите фишку героя набок. Пока фишка лежит, герой не может двигаться — это единственный штраф данного состояния. Чтобы выбраться из ямы и вернуть фишку героя в исходное состояние, вам придётся потратить 1 очко действия.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Вы. Когда карта говорит «вы» или «ваш», речь идёт об игроке, контролирующем карту.

Модификаторы броска. Любой эффект, влияющий на результаты броска, надо заявлять и применять до броска.

Очки действия и скорость. Число очков действия равно значению скорости героя. При этом скорость героя (🔵) и очки действия (🔵) — не одно и то же, изменение скорости не означает мгновенного изменения количества очков действия (подробнее — на стр. 21).

Порядок действий. В случае споров придерживайтесь следующего порядка применения карт и их эффектов: **преимущества** (в том числе особые умения героев), затем **сокровища, проклятия, выход, трата очков действия, вход героя в локацию, получение очков риска и славы, эффект локации, столкновение, бросок атаки, бросок контратаки, задание, передача хода.**

Пример: если у вашего героя есть преимущество, дающее +1 к скорости, но вам не хватает славы для применения преимущества, он может войти в локацию и получить там славу для применения. Если локация обладает эффектом «Преодолейте угрозу скорости 5+, иначе получите 1 рану», герой может получить славу, чтобы сыграть карту до того, как сработает эффект локации.

Приоритет карты. Если текст на карте противоречит тексту правил, нужно следовать тексту карты.

Трата очков. Игрок тратит **свои** очки славы для применения карт сокровищ и преимуществ. Игрок тратит **чужие** очки риска для применения карт проклятий и столкновений. Игрок **никогда** не может тратить свои очки риска.

ОБЩИЕ ЭФФЕКТЫ КАРТ

Цена — если стоимость применения эффекта равна Х очков славы или риска, это значит, что игрок сам выбирает, сколько заплатить.

Особый эффект монстра. У некоторых монстров есть эффекты, которые можно применить при атаке, потратив дополнительные очки риска. Этот эффект можно применить каждый раз, когда монстр атакует. Если особым эффектом является угроза, то этот эффект применяется до начала битвы.

Падение. Фишка героя кладётся набок — это показывает, что герой не может двигаться. Если ваш герой упал, вы должны потратить 1 очко действия, чтобы подняться. Ни на что другое, кроме подъёма, тратить очки действия упавшего героя нельзя. Других штрафов это состояние не накладывает. Иногда, чтобы подняться, помимо 1 очка действия, герою может потребоваться преодолеть угрозу — некоторые карты имеют такой эффект.

Перенос. Этот эффект переносит фишки героев. Герой получает очки риска и славы, а также активирует эффекты локации, в которую перенёсся, только если он двигается в свой ход. Герой сохраняет состояние, в котором был до переноса, например, если он был упавшим, он останется упавшим в новой локации. Как правило, с помощью переноса нельзя переместить героя из подземелья на поверхность или наоборот, если описание эффекта не содержит прямого указания на такую возможность.

Понижение уровня. Уровень героя нельзя опустить ниже 1-го.

Предел инвентаря. Эффекты карт начинают действовать с момента применения, так что карта, увеличивающая пределы инвентаря героя (например, «Поясная сумка»), может быть сыграна даже тогда, когда этот предел достигнут.

Преимущество. Преимущества нельзя добровольно сбросить из инвентаря, но если другая карта вынуждает вас сбросить преимущество, оно тут же перестаёт действовать.

Приспешник. Монстр, который становится вашим приспешником, считается сокровищем постоянной длительности и занимает 1 место в инвентаре. Приспешник один раз за ход вместо вашего героя может совершить 1 контратаку или вместо вашего героя провести 1 обычную атаку в конце битвы против монстра или героя, который вас только что атаковал.

Проклятие. Вы можете распространять эффекты сыгранных вами карт проклятий на своего героя, но свои очки риска вы всё равно не можете тратить.

Сдвиг. Этот эффект перемещает карты локаций. Правила размещения локаций при этом продолжают действовать. Когда вы сдвигаете карту локации, вы никогда не можете разместить локацию или несколько локаций так, чтобы из этих локаций не было пути ко входу. Поверхность соединяется только с поверхностью, подземелье — только с подземельем.

Скорость. Если вы увеличиваете скорость героя с помощью эффекта какой-либо карты, по умолчанию вы не получаете дополнительные очки действия немедленно (только если карта не говорит об этом прямо). Если же к фазе восстановления вашего следующего хода ваша скорость по-прежнему увеличена, вы получаете очки действия в увеличенном объёме.

Сокровище. Карта сокровища, которая потеряла свои эффекты, должна быть тут же сброшена. Сокровище, которое сбрасывается сразу после применения, как, например, зелье, не учитывается в пределе инвентаря вашего героя, если вы примените сокровище сразу, как только сыграете.

Столкновение. Столкновение играется против героя, находящегося в определённой локации. Если герой каким-то образом уходит из этой локации до этапа проверки атаки, карта столкновения не может атаковать этого героя или иначе воздействовать на него (если только на самой карте не сказано иное).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА НАБОРА «ЯРОСТЬ БОГИНИ ЗМЕЙ»

После подготовки к игре поместите карту легендарного события «Ярость богини змей», карту приключения «Накари» и карту задания «Победить Накари» посередине стола лицевой стороной вверх (см. стр. 7). Это дополнительное общее задание. Игрок, выполнивший его, немедленно побеждает, при этом 2 других задания выполнять не нужно. Победить Накари довольно трудно, но возможно, если объединить наборы (см. далее).

Ярость богини змей

После подготовки к легендарной игре карта легендарного события «Ярость богини змей» помещается посередине стола лицевой стороной вверх. Если на ней меньше 5 жетонов здоровья, каждый игрок в начале своего хода бросает 1 кубик и при результате 4+ кладёт на эту карту 1 жетон здоровья.

Стоимость розыгрыша исчадий уменьшается на 1  за каждый жетон здоровья на этой карте (пример: розыгрыш 2 исчадий, каждое из которых стоит 2 , будет стоить вам в общей сложности 4  минус число жетонов на этой карте).

Жрицы Накари получают +1 ко всем атакам за каждый жетон на этой карте.

Если Накари побеждена, эта карта сбрасывается.

Богиня змей

Как только один из игроков выложит карту локации «Логово Накари», считайте, что в этой локации находится и сама Накари. Она атакует любого героя, вошедшего в эту локацию, и остаётся там, пока не будет побеждена.

Легендарные карты

Карты такого типа могут играть только игроки 7-го уровня и выше, либо их можно играть против игрока 7-го уровня и выше.

Приспешники

В этом наборе есть новый эффект: в результате розыгрыша некоторых карт и применения умений монстры могут становиться приспешниками героев. Монстр-приспешник считается сокровищем и 1 раз за ход может атаковать вместо героя. Подробнее см. на стр. 20 в разделе «Общие эффекты карт».

СОЧЕТАНИЕ НЕСКОЛЬКИХ НАБОРОВ



Помимо «Ярости богини змей», в «Подземелье» существуют и другие наборы («Гробница повелителя мёртвых», «Царство ледяной ведьмы», «Обитель чудовищ», «Драконы беспощадной пустыни» и «Зов повелителя мёртвых»), которые можно объединять в одной игре.

При объединении наборов у вас может получиться толстая колода приключений, поэтому рекомендуем разделить её на колоду славы (преимущества и сокровища) и колоду риска (проклятия и столкновения). Когда вам необходимо взять карту из колоды приключений, выберите, из какой именно колоды брать. Для каждой колоды будет свой сброс.

Если вы сочетаете наборы «Обитель чудовищ» или «Гробница повелителя мёртвых», никаких других дополнительных правил смешивания нет. Если же вы добавляете в игру набор «Царство ледяной ведьмы» или «Драконы беспощадной пустыни», то учитывайте правила сочетания локаций подземелья и поверхности (они описаны в буклетах правил этих наборов).

Сочетание героических и легендарных наборов

«Ярость богини змей» — полностью самостоятельный набор, который можно использовать отдельно от других игр серии «Подземелье» и провести партию на легендарном уровне. Игры с использованием только легендарного набора начинаются сразу с 7-го уровня.

При этом вы можете объединить легендарный набор с любым героическим («Драконы беспощадной пустыни», «Гробница повелителя мёртвых», «Царство ледяной ведьмы» или «Обитель чудовищ») и эпическим («Зов повелителя мёртвых») наборами.

Игра проходит по обычным правилам со следующими изменениями.

Колоды разных наборов

Начните игру с героических колод, а эпические и/или легендарные отложите в сторону. Как только **последний** игрок достигнет 4-го уровня, замените колоды приключений и заданий на их аналоги из эпического набора. Добавьте новую колоду локаций. Если вы ещё не разыграли все карты из колоды локаций предыдущего этапа, сначала доиграйте их. По достижении последним из игроков 7-го уровня аналогично замените колоды на легендарные. Карты разных колод можно отличить по символу игрового набора в левом нижнем углу.

Переход на эпический и легендарный этапы

Получив в процессе игры 4-й уровень, выберите одну из карт эпических героев (с таблицей уровней с 4-го по 7-й) и подложите под карту вашего героя, выровняв край по разделительной линии, как указано на стр. 24. Имя героя, чью карту вы подкладываете, может быть любым: необязательно использовать и в героическом, и в эпическом наборах героев с одинаковыми именами. Таким образом ваш герой получит новый класс, который даст вашему герою эпическое умение, новые пределы инвентаря, повысит максимум здоровья и расширит таблицу уровней до 7-го.

Чтобы определить текущее значение ближнего боя, магии и скорости, сложите значения на 4-м уровне и модификаторы в таблице вплоть до текущего уровня героя. Обратите внимание, что, получив новый класс, вы должны использовать максимум здоровья и значения пределов инвентаря этого класса (указаны на карте справа). Если это приводит к уменьшению пределов, немедленно сбросьте лишние сокровища или имущества по вашему выбору.

Перейдя на эпический уровень, вы повысите не только своё максимальное значение здоровья, но и текущее здоровье: добавьте на карту героя столько жетонов здоровья,

какова разница между максимумом на эпическом уровне и максимумом на героическом. Таким образом вы повысите своё здоровье до подходящего для эпической игры уровня, но полученные на героическом этапе раны не исчезнут.

Пример. На героическом этапе у вашего героя было 6 очков здоровья, но к моменту перехода на 4-й уровень осталось всего 2. На выбранной карте эпического героя указан максимум здоровья 12. Сравнив максимумы здоровья на героическом (6) и эпическом (12) этапах, вы должны взять жетоны здоровья общим номиналом 6 и добавить к текущим. Таким образом, к началу эпического этапа у вас будет 8 (2+6) очков здоровья при максимуме 12.



Достигнув 7-го уровня, вы должны повторить процедуру, но уже с картой легендарного героя. Таким образом, герои, прошедшие долгий путь с 1 по 7-й уровни, будут иметь 3 карты — 3 класса с особым, эпическим и легендарным умениями.

Вы не можете использовать эпические умения героев, не достигнув 4-го уровня, а легендарные — не достигнув 7-го. Вы также не можете играть легендарные карты, не достигнув 7-го уровня, и использовать их против героев ниже 7-го уровня.

Условия победы и задания при игре с несколькими наборами

В отличие от игры по обычным правилам, в партиях, комбинирующих героические, эпические и/или легендарные наборы, выполненные задания выступают в качестве источника победных очков. Не раздавайте задания эпического или легендарного этапа, пока все игроки не достигнут соответствующего уровня.

Достигнув эпического или легендарного уровня, игрок всё ещё может выполнять общие героические задания, но не получает новые уровни за их выполнение, а только зарабатывает победные очки.

Как только последний игрок достигнет эпического или легендарного уровня, раздайте всем по 2 личных задания из соответствующего набора и раскройте 1 общее (не забывайте следовать особым правилам набора «Ярость богини змей», см. стр. 21). Карты особых эффектов набора также играют в этот момент согласно обычным правилам, как если бы это было начало игры.

В тот момент, когда один из игроков достигает максимально возможного уровня (7-го, если вы играете без легендарного набора, и 10-го в легендарной игре), партия заканчивается. Подсчитайте победные очки, исходя из количества и степени выполненных вами заданий. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает претендент с наивысшим уровнем.

1 выполненное героическое задание = 1 победное очко.

1 выполненное эпическое задание = 2 победных очка.

1 выполненное легендарное задание = 3 победных очка.

ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

«Подземелье» — игра приключенческая, но если вы захотите усложнить её и добавить больше стратегии, используйте следующие варианты правил:

Без белых пятен. Все карты локаций выкладываются на стол перед началом игры. Порядок действий такой: сначала раздайте задания, затем перетасуйте все карты локаций. Сдайте их все лицевой стороной вниз. Игрок, который получит карту со знаком входа, становится первым игроком. Он выкладывает карту входа лицевой стороной вверх на середину стола. Передавая право хода по часовой стрелке от первого игрока, все по очереди выкладывают по одной карте локации на стол, пока не будет создано всё поле. Локации общих заданий игроки, получившие эти карты, выкладывают в последнюю очередь.

Воскрешение. Поверженный герой выбывает из игры, но его владелец продолжает играть. Он выбирает себе нового героя начального уровня. Соперник слева от него выставляет фишку героя на вход по своему выбору (если входов больше одного). Игрок теряет все карты руки и инвентаря и тянет новые 5 карт приключений. При этом он сохраняет все задания.

Выбор героев. Начиная с первого игрока, каждый игрок сам выбирает себе героя.

Необязательный сброс. Сброс карты в конце хода становится необязательным. При этом вы не можете сбросить больше одной карты.

Непредвзятое размещение. Если вы вытянули карту локации, в которой можно выполнить одно из ваших личных заданий, передайте эту карту вашему соседу слева, чтобы он разместил её; если эта локация окажется связана и с его личным заданием, он передаёт карту дальше. Только если карта пройдёт полный круг, вы сможете разместить её самостоятельно.

Правило не относится к локации общего задания и относится только к первой локации задания сопровождения.

Это усложняет игру, но улучшает баланс.

Ничего личного. Все задания становятся общими. В любой момент игры должно быть открыто два общих задания. Личными становятся только задания сопровождения, когда герой начинает их выполнение.

Ограничение движения. В фазе восстановления вы больше не получаете очки действия, равные параметру скорости. Каждый герой получает строго 3 очка действия. Рост параметра скорости не увеличивает очки действия. Кроме того, больше нельзя сохранять 1 очко действия для совершения действий вне хода. При этом вы можете в свой или в чужой ход положить фишку своего героя набок и получить 1 дополнительное очко действия, которое можно потратить на любое действие, кроме движения.

Уклонение от шипов. Вместо прохождения проверки вы можете потратить 1 очко действия, чтобы уклониться от шипов.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В «Ярость богини змей» можно играть и одному. Для этого следуйте обычным правилам со следующими изменениями.

Цель игры

Чтобы победить, выполните 3 задания и вернитесь ко входу.

Подготовка к игре

- 1) Уберите из колоды приключений все карты переносов и сдвигов, а также карты, требующие наличия нескольких героев.
- 2) Разделите колоду приключений на колоду славы и колоду риска. Сброс у каждой колоды также будет свой.
- 3) Сдайте себе 3 карты заданий и отложите остальные карты заданий в сторону — они не понадобятся.

Ход игры

Порядок хода такой же, как в обычной игре. Исключение составляет фаза злодеяний. Вместо неё используются случайные столкновения.

Каждый раз, когда ваш герой входит в локацию, получите очки славы по обычным правилам. Вместо получения очков риска киньте кубик столько раз, сколько очков риска приносит эта локация в обычной игре. Каждый раз, когда на кубике выпадает число, меньшее или равное числу очков риска, приносимых этой локацией, берите и играйте карту из колоды риска.

Пример: игрок приходит в локацию «Перекрёсток». В обычной игре перекрёсток приносит 4 очка риска. В одиночной игре игрок должен 4 раза бросить кубик. Всякий раз, когда на нём выпадет число от 1 до 4, играется карта риска.



Первым делом применяются карты проклятий. Проклятия, воздействующие на определённых монстров или ловушки, остаются в игре, пока не будут сыграны соответствующие карты монстров или ловушек. Монстры атакуют по обычным правилам и сбрасываются в конце битвы.

Если вы хотите усложнить игру, то используйте логово — в него на этапе логова будет отправляться самый дорогой (по стоимости в очках риска) монстр. Каждый раз, когда из колоды риска вскрывается монстр, монстры из логова также атакуют. Предел логова, как и в обычной игре, — 3 монстра.

За каждого побеждённого монстра вы можете сразу же вытянуть 1 карту из колоды славы. В конце хода (фаза добора карт) вы также можете вытянуть 1 карту славы. Сбрасывать карты не надо. Постоянные сокровища можно играть только на этапе битвы «Награда». Постоянные преимущества можно играть, только находясь в локации входа в подземелье. Карты мгновенной длительности и карты ответа таких ограничений не имеют.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка и оформление: Томас Денмарк

Иллюстрации: Молли Мендоза Денмарк,
Бен Ван Дайкен, Джеймс Кей, Крис Манум

Редактор: Мишель Нефью

Издатель: Джон Нефью

Благодарности автора: Моргану Грею за советы и идеи, Люкману «Лаки» Ши за мудрость испытателя, всем тестирующим, которых слишком много, чтобы перечислить, но чей вклад не оценим!

Благодарности издателя: Джеффу Тидболу, Джерри Коррику и всем из Source.

Dungeons & Dragons © 2023 Thomas Denmark. Dungeons & Dragons the Dungeons & Dragons logo, Tomb of the Lich Lord, Vault of the Fiends, Haunted Woods of Malthorin, Den of the Wererats, Dragons of the Forsaken Desert, Realm of the Ice Witch, Call of the Lich Lord, Epic Dungeons & Dragons, and Legendary Dungeons & Dragons are trademarks of Thomas Denmark, used under license by Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Переводчик: Дмитрий Кравченко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.1



Играть интересно

hobbyworld.ru