

От 12 лет

LORDS OF WATERDEEP™

SCOUNDRELS OF SKULLPORT

BOARD GAME EXPANSION

DUNGEONS & DRAGONS®

Правила игры

Содержание

Вступление	3
Хранение компонентов	3
Новые правила	
Игровые поля дополнений	4
Размещение ресурсов на ячейках действий	4
Отряды искателей приключений	5
Игра вшестером	5
Необязательное правило. Долгая игра	5
Необязательное правило. Игра с 2 модулями	5
Подгорье	6
Подготовка в игре	6
Черепорт	7
Подготовка в игре	7
Счётчик коррупции	7
Получение коррупции	8
Возврат коррупции	8
Сброс коррупции	8
Конец игры	8
Приложение 1. Новые здания	9
Приложение 2. Новая организация («Серые руки»)	14
Приложение 3. Уточнения	14
Краткие правила	Задняя обложка



2

DUNGEONS & DRAGONS®

©2013 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707 USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK. Please retain company details for future reference. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, their respective logos, Lords of Waterdeep, Scoundrels of Skullport, and FORGOTTEN REALMS are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. MADE IN CHINA.

300A357900001 EN



Создатели игры

Авторы игры	Родни Томпсон, Том Лапилл, Мэтт Сернетт
Разработка	Питер Ли, Крис Дупис, Крис Тулэч
Редактор	Дженнифер Кларк Уилкс
Руководитель группы D&D	Майк Мирлс
Кретивный директор D&D	Джон Шиндехетте
Художественный руководитель	Мэри Колковски
Графический дизайн	Эми Танджи, Триш Йокам
Иллюстратор обложки	Ральф Хорсли
Иллюстратор игровых полей	Майк Шлей
Иллюстраторы карт	Скотт Олтманн, Алексей Апарин, Ральф Бейснер, Ноа Брэдли, Золтан Борос, Кай Карпентер, Миливой Церан, Стивен Кроу, Крут, Винсен Дютре, Empty Room Studios, Уэйн Ингланд, Джейсон Э. Энгл, Гонзало Флорес, Тони Фоти, Павел Гузенко, Ральф Хорсли, Аарон Хьюбрич, Тайлер Джейкобсон, Джейсон Ждута, Горан Йосиц, Мэттиас Коллрос, Хорхе Ласера, Говард Лайон, Кристин Мактернан, Славомир Маньяк, Кристофер Молльер, Скотт Мёрфи, Джим Нелсон, Адам Пакетт, Дэвид Рапоза, Ричард Сардина, Крис Симан, Дэн Скотт, Крейг Дж. Спирлинг, Джон Станко, Сара Стоун, Матиас Тапия, Питер Тикос, Брайан Валензуэла, Ева Видерман, Марк Винтерс, Бен Вуттен, Киран Йаннер
Предпечатная подготовка	Джефферсон Данлэп
Развитие бренда D&D	Нэтан Стюарт, Лиз Шу, Лора Томмервик, Шелли Маззанобл, Крис Линдсей, Хилари Росс, Джон Фейл
Обработка изображений	Кармен Чэун
Директор производства	Годо Гютьерр
Тестирование игры	Томми Бэрнс, Пол Базакас, Дженнифер Кларк Уилкс, Крис Дупис, Меган Дупис, Майкл Фачиане, Дэн Гелон, Женевьев Горман, Джо Хьюбер, Марк Джиндра, Монс Джонсон, Эрика Ласт, Том Лапилл, Питер Ли, Ерис Линдси, Тони Мэйер, Кристи Найкол, Тэнис О Коннор, Лэм Офейм, Бен Петрисор, Райтхэндодум, Мэтт Сернетт, Крис Симс, Дженнифер Скайен, Рич Тэйлор, Родни Томпсон, Крис Тулэч, Джеймс Ватт
Перевод на русский язык и вёрстка	Александр Петрунин (balury@gmail.com)

Вступление

*С возвращением в Глубоководье,
Город роскоши!*

«Негодяи Черепорта» — первое дополнение к настольной игре «Лорды Глубоководья» («Lords of Waterdeep»). Оно состоит из двух модулей, «Подгорья» («Undermountain») и «Черепорта» («Skullport»), каждый из которых подарит вам совершенно новые ощущения от базовой игры.

Модули дополнения включают в себя новые карты лордов, интриг и квестов, а также здания — не изведанные ранее локации Глубоководья. Кроме того, теперь вы сможете играть в «Лордов Глубоководья» шестером.

Подгорье



Подгорье — это гигантское многоярусное подземелье, уходящее вглубь горы Глубоководье. Когда-то в нём проводил магические эксперименты безумный волшебник Халастер, теперь же это просто запутанный и гиблый лабиринт, в котором найдётся не больше пары мест, где искатель приключений может не опасаться за свою жизнь.

Особенность «Подгорья» — новые квесты, для которых требуется много ресурсов, но которые приносят щедрую награду.

Черепорт



Черепорт, или Порт теней, располагается в самом сердце Подгорья, глубоко под улицами города. Это укромная гавань гнусных преступников, место, где заключаются тайные сделки и навсегда исчезают неугодные люди. Спускающиеся в Черепорт искатели приключений делают это на свой страх и риск, поскольку смерть может поджидать их за каждым поворотом.

Особенность «Черепорта» — новый ресурс, коррупция, и связанный с ней риск потери победных очков.

Компоненты игры

3 игровых поля

Правила игры

Органайзер для компонентов

1 личный планшет «Серых рук»

37 деревянных компонентов:

1 маркер подсчёта очков (серый)

11 агентов (6 серых и по 1 каждого другого цвета)

25 фишек коррупции

116 карт:

6 карт лордов Глубоководья

50 карт интриг

60 карт квестов

50 картонных компонентов:

24 жетона зданий

9 маркеров владельца (серых)

16 жетонов отрядов

1 жетон «100 ПО» (серый)

Хранение компонентов

Положите правила на игровые поля



Положите дополнительные жетоны зданий на карты лордов



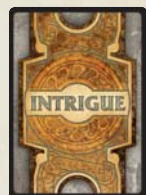
Карты Черепорта



Положите игровые поля поверх компонентов



Положите личный планшет на компоненты организаций



Карты Подгорья



Игра с дополнением

Дополнение «Негодяи Черепорта» позволяет сыграть в «Лордов Глубоководья» по-новому. Оно включает в себя два модуля, «Подгорье» и «Черепорт», которые дают вам новые возможности в борьбе за власть над Глубоководьем.

Здания, интриги, квесты и лорды из дополнения отмечены символом того модуля, к которому они относятся.



В игре с «Подгорьем» агенты лордов спустятся в тянущиеся вглубь горы Глубоководье опасные пещеры. Легендарные богатства Подгорья не дают покоя искателям приключений, и даже толпы монстров и нечисть куда худшего рода им не помеха. Визиты в Подгорье сулят щедрую награду, но повышенный риск требует найма большего числа искателей приключений, а также солидных денежных затрат.



Модуль «Черепорт» добавляет в игру новый ресурс — коррупцию. В отличие от искателей приключений и золотых, в конце игры вы получите штраф за наличие в таверне коррупции. Тем не менее здания, квесты и интриги, дающие коррупцию, приносят и значительную выгоду. Сумеете ли вы нащупать тонкую грань между жадностью и здравым смыслом?

Новые правила

Ниже вы найдёте правила модулей «Подгорье» и «Черепорт». Помимо прочего, модуль «Черепорт» добавляет в игру новую механику коррупции (см. подробнее на стр. 7).

Во всех случаях, когда это не оговорено особо, игра с любым из модулей проходит по правилам базовой игры.

Игровые поля дополнения

В состав обоих модулей входят дополнительные игровые поля. На поле «Подгорья» и на одном из двух полей «Черепорта» имеются новые ячейки действий. Действия новых ячеек аналогичны базовым: в свой ход вы можете отправить на одну из них агента и получить всё то, что на ней указано.

Модуль «Черепорт» включает в себя ещё одно игровое поле — счётчик коррупции. О нём мы поговорим отдельно на стр. 7.

4



Размещение ресурсов на ячейках действий

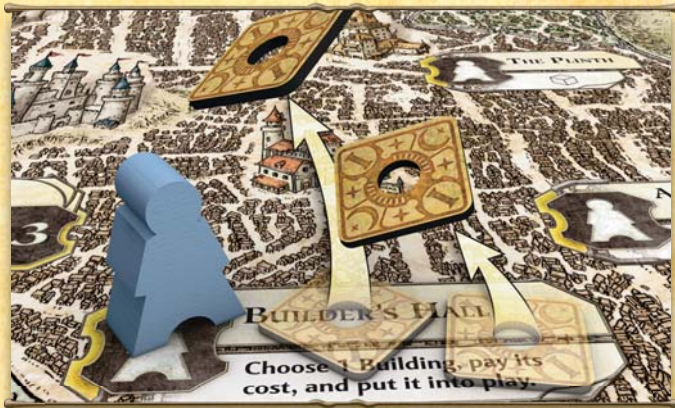
Некоторые карты и здания обязывают выкладывать ресурсы (искателей приключений и золотые) на ячейки действий.

Вы можете выкладывать ресурсы на ячейки, занятые агентами, однако запрещается выкладывать их на здания Зала строителей (Builder's Hall).



Мари кладёт 1 волшебника на 3-ю ячейку действия гавани Глубоководья (Waterdeep Harbor).

Отправив агента на ячейку действия с размещёнными на ней ресурсами, вы забираете их в свою таверну. Считайте это первым действием ячейки. При желании вы можете тут же использовать полученные ресурсы для выполнения основного действия ячейки (например, забрать золотые и сразу же приобрести на них здание).



Дженнифер отправляет агента в Зал строителей (Builder's Hall), на ячейку действия которого выложены 2 золотых. Она берёт монеты и продолжает выполнение действия Зала строителей.

Отряды искателей приключений

В состав дополнения входят 16 жетонов отрядов 4 типов, используйте их при игре с каждым модулем. Отряд — это 5 искателей приключений определённого типа. Если в общем резерве остаётся мало кубиков, меняйте своих искателей приключений на эти жетоны.



Жетоны отрядов искателей приключений

Игра вшестером

В состав дополнения входят компоненты для 6-го игрока, лидера организации «Серые руки». Для игры вшестером вы должны добавить к базовой игре хотя бы один модуль этого дополнения. При игре вшестером каждый игрок начинает с 2 агентами.



Необязательное правило. Долгая игра

Используйте этот режим игры, если хотите продлить партию с 5 или менее участниками. Добавьте дополнительных агентов и хотя бы один модуль этого дополнения. Теперь в раунде вам доступно больше действий. Игра вшестером всегда долгая.

ДОЛГАЯ ИГРА

Число игроков	Число агентов у игрока
2	5
3	4
4	3
5	3
6	2

В состав «Негодяев Черепорта» входит 1 дополнительный агент каждого цвета, специально для долгой игры вдвоём.

Необязательное правило. Игра с 2 модулями

Если хотите, можете играть сразу с двумя модулями. В этом случае вы играете по правилу долгой игры, описанному выше.

Перед подготовкой к игре уберите случайным образом 25 базовых интриг, 30 базовых квестов и 12 базовых зданий. Смешайте оставшиеся карты и жетоны с соответствующими компонентами двух модулей.

Выложите все дополнительные игровые поля рядом с базовым, у каждого игрока должна быть возможность легко до них дотянуться. Остальные этапы подготовки к игре не меняются.



UNDERMOUNTAIN



Легендарные богатства Подгорья так и манят искателей приключений. Квесты Подгорья сулят щедрую награду, но из-за повышенного риска лордам приходится собирать больше искателей приключений и золотых.

Подготовка к игре

Смешайте карты интриг и квестов, а также жетоны зданий из модуля «Подгорье» с соответствующими картами и жетонами базовой игры.

Выложите игровое поле «Подгорья» рядом с базовым, у каждого игрока должна быть возможность легко до него дотянуться. В остальном подготовка к игре проходит по обычным правилам.



Подготовка к игре вшестером с модулем «Подгорье»



SKULLPORT



Модуль «Черепорт» добавляет в игру новый ресурс — коррупцию. Если она останется в вашей таверне к концу игры, вы потеряете победные очки.



Символ
коррупции

На картах и жетонах зданий можно встретить символ коррупции (☠), которому соответствуют деревянные фишки коррупции на одноимённом счётчике.

Каждая фишка коррупции, оставшаяся в вашей таверне к концу игры, **отнимает** победные очки. Величина штрафа определяется общей коррумпированностью лордов: чем больше коррупции они возьмут по ходу игры, тем сильнее от этого пострадают в конце.

Подготовка к игре

Смешайте карты интриг и квестов, а также жетоны зданий из модуля «Черепорт» с соответствующими картами и жетонами базовой игры.

Выложите два игровых поля «Черепорта» рядом с базовым, у каждого игрока должна быть возможность легко до них дотянуться. Подготовьте счётчик коррупции, как описано ниже. В остальном подготовка к игре проходит по обычным правилам.

Счётчик коррупции

Помимо дополнительного игрового поля с локациями Черепорта, в этом модуле присутствует игровое поле со счётчиком коррупции, который необходимо подготовить перед началом игры.

Выложите по 3 фишки коррупции на каждое деление счётчика от «-2» до «-9». Положите 1 фишку коррупции на деление «-1».



Подготовка к игре вшестером с модулем «Черепорт»



Пример подготовки счётчика коррупции

Получение коррупции

Каждый раз, когда игровой эффект предписывает вам **взять**, **забрать** или **получить** коррупцию, берите 1 фишку коррупции с **ближайшего** к «-1» деления счётчика коррупции, на котором ещё есть фишки.



Питер получает 1 коррупцию. «-6» — это ближайшее к «-1» деление с фишками коррупции, поэтому он забирает 1 фишку с этого деления в свою таверну.

Если вы должны получить коррупцию, а на счётчике коррупции не осталось ни одной фишки, вы тут же теряете по 10 ПО за каждую фишку коррупции, которую должны были бы забрать в таверну.

Возврат коррупции

Каждый раз, когда игровой эффект предписывает вам **вернуть** коррупцию, берите указанное число фишек коррупции из своей таверны и кладите их на счётчик коррупции, начиная с **самого дальнего** от «-1» деления, на котором ещё нет 3 фишек. На делениях счётчика коррупции никогда не может находиться больше 3 фишек.

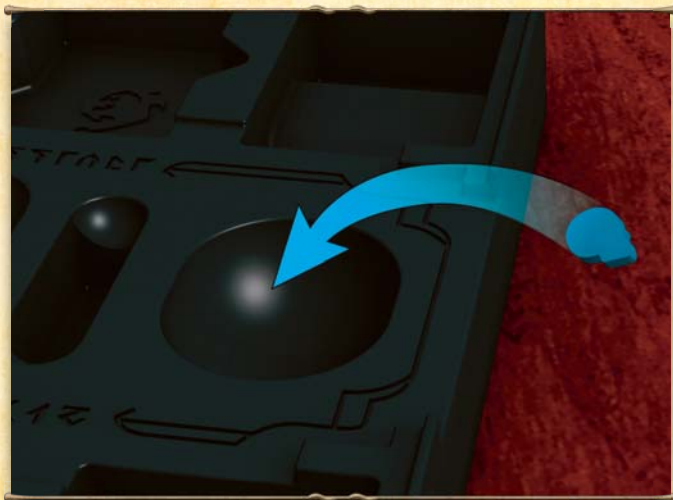
Иными словами, коррупция возвращается на счётчик в обратном порядке по сравнению с её получением.



Родни возвращает 1 фишку коррупции из таверны на счётчик. Он кладёт её на деление «-6», потому что это самое удалённое от «-1» деление, на котором есть место для новой фишки.

Сброс коррупции

Если эффект карты или здания предписывает вам **сбросить** коррупцию, не возвращайте её на счётчик коррупции, а убирайте фишки коррупции обратно в коробку. Все эти фишки выходят из игры и не используются в текущей партии.



Крис сбрасывает 1 коррупцию, возвращая фишку коррупции в коробку.

Конец игры

Во время финального подсчёта очков игроки штрафуются за коррупцию. Каждый игрок уменьшает сумму набранных им победных очков в соответствии с количеством фишек коррупции в его таверне.

На сколько ПО штрафует игроков каждая фишка, определяется по самому удалённому от «-1» пустому делению счётчика коррупции: игрок умножает указанное на этом делении число на количество фишек коррупции в таверне и вычитает результат из суммы набранных ПО.



Конец игры. Самым дальним от «-1» пустым делением оказывается «-5». Каждый игрок уменьшает суммарное количество набранных ПО на 5 за каждую фишку коррупции в его таверне.

Приложение 1. Новые здания

Ниже перечислены здания, в которые игроки могут отправлять агентов. На игровом поле каждого модуля представлены 3 основных здания. Название каждого здания помечено символом соответствующего модуля.

Основные здания

В эти здания всегда можно отправлять агентов (до тех пор, пока у зданий есть свободные ячейки действий).

Входной колодец



Расположен в общем зале таверны «Зияющий портал», это самый популярный физический вход в Подгорье.

Местоположение: «Зияющий портал».

Действие: возьмите 1 открытую карту квеста из трактира «Дозорный утёс» (Cliffwatch Inn), а затем сыграйте 1 карту интриги с руки.



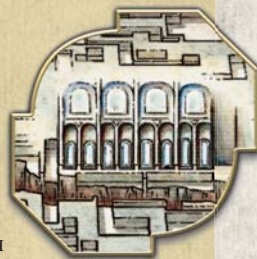
Зал зеркал



Каждая сторона этого просторного коридора облицована восьмью исполинскими овальными зеркалами. Порой отражения в них не то, чем кажутся.

Местоположение: ярус подземелья.

Действие: заберите 1 любого искателя приключений (?) ИЛИ 1 воина и 1 плута (🟡 🟠) из общего резерва в таверну.



Мрачная статуя



В этом высоком зале стоит гигантская статуя из тёмного камня, давно утратившая голову и большую часть пальцев.

Местоположение: ярус подземелья.

Действие: возьмите 2 карты интриг из колоды.



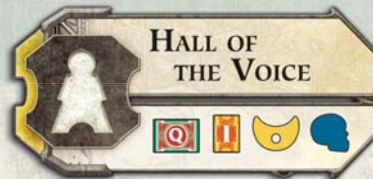
Зал гласа



«Суд» Черепорта скор и безжалостен. Единственная надежда избежать наказания — обратиться к ораторам из Зала гласа. Но услуга эта не из дешёвых.

Местоположение: нижние торговые ряды.

Действие: возьмите 1 карту интриги и 1 открытую карту квеста из трактира «Дозорный утёс» (Cliffwatch Inn), также заберите в таверну 5 золотых (🟡) из общего резерва и 1 коррупцию (🗣️) со счётчика коррупции.



Невольничий рынок



Здесь можно купить крепких гномов для защиты дома, красивых рабов для особых удовольствий и даже такие диковины, как свирфнеблинов-ограничкова.

Местоположение: нижний порт.

Действие: заберите в таверну 2 воинов (🟡 🟡) и 2 плутов (🟠 🟠) из общего резерва, а также 1 коррупцию (🗣️) со счётчика коррупции.



Остров Черепа



Этот грозный остров на реке Саргот — первая линия обороны Черепорта. Здесь же находится тюрьма для рабов, ожидающих продажи на невольничьем рынке.

Местоположение: ярус Саргот.

Действие: заберите в таверну 2 любых искателей приключений (?) (?) из общего резерва и 1 коррупцию (🗣️) со счётчика коррупции.



Дополнительные здания

Это 24 дополнительных здания, которые могут приобрести игроки. В Зале строителей (Builder's Hall) на выбор одновременно доступно до 3 открытых жетонов зданий.

Гробница Белкрама

Гробница гномьего мелейркинского короля не то место, где можно бояться нарушить чей-то покой.

Местоположение: ярус Саргот.

Цена: 5 золотых.

Действие: заберите 5 золотых (☺) из общего резерва в таверну, а затем сыграйте с руки 1 карту интриги.

Бонус владельца: заберите 2 золотых (☺) из общего резерва в таверну.



Цитадель Кровавой Руки

Эта крепость полна ловушек, которые срабатывают, даже если вы пройдёте через них на обратном пути.

Местоположение: ярус верхнего подземелья.

Цена: 7 золотых.

Действие: заберите 4 воинов (☷) из общего резерва в таверну, а затем выложите по 1 воину (☷) из общего резерва на 2 разные ячейки действий.

Бонус владельца: заберите 2 воинов (☷) из общего резерва в таверну.



Догово гробокопателей

Здесь хранятся пригодные для реанимации тела, украденные из крипт и могил Града смерти Глубоководья.

Местоположение: нижние торговые ряды.

Цена: 7 золотых.

Действие: заберите в таверну 3 плутов (☹) и 5 золотых (☺) из общего резерва, а также 1 коррупцию (☹) со счётчика коррупции.

Бонус владельца: заберите 3 золотых (☺) из общего резерва в таверну.



«Дальнострелы»

Покой и безопасность — не частые гости в этом трактире, известном своими смертельными ядами.

Местоположение: Нижняя сердцевина.

Цена: 6 золотых.

Действие: заберите в таверну 5 золотых (☺) и 1 любого искателя приключений (☹) из общего резерва, а также 1 коррупцию (☹) со счётчика коррупции. Затем возьмите 1 открытую карту квеста из трактира «Дозорный утёс» (Cliffwatch Inn).

Бонус владельца: получите 3 ПО.



Павильон Делвера

Здесь можно заказать волчьи ямы, выстреливающие горящим маслом ловушки, пружинные лезвия и многое другое.

Местоположение: центральные торговые ряды.

Цена: 6 золотых.

Действие: возьмите 1 коррупцию (☹) из таверны и положите её на любую ячейку действия.

Бонус владельца: получите 2 ПО.

Убежище Глаза

Одна из двух укрепленных баз криминального лорда Черепорта, злобоглаза Ксанатара.

Местоположение: ярус Саргот.

Цена: 3 золотых.

Действие: заберите в таверну 1 любого искателя приключений (☹) из общего резерва, а затем сыграйте с руки 1 карту интриги.

Бонус владельца: получите 2 ПО.

«Лобная доля»

Незваным гостям, попадающим сюда без иллитидов, телепатически рекомендуют покинуть заведение, поскольку персонал не может гарантировать им безопасность.

Местоположение: Верхняя сердцевина.

Цена: 4 золотых.

Действие: верните 1 любого искателя приключений (☹) из таверны в общий резерв. Затем заберите в таверну 3 волшебников (☹) из общего резерва, а также 1 коррупцию (☹) со счётчика коррупции.

Бонус владельца: заберите в таверну искателя приключений, которого вернул в резерв выполнивший действие этого здания игрок.

Зал многих колонн

Потолок этого вампирского логова подпирают мириады каменных колонн. Пол сокрыт медленно стелящимся туманом.

Местоположение: ярус подземелья.

Цена: 5 золотых.

Действие: сыграйте 3 карты интриг с руки — по одной за раз.

Бонус владельца: возьмите 1 карту интриги из колоды.



Зал спящих королей

Эта комната, подсвечиваемая сиреневым сиянием, уставлена двумя рядами отделанных золотом каменных тронов, развёрнутых друг к другу. На каждом из них восседает скелет.

Местоположение: ярус подземелья.

Цена: 4 золотых.

Действие: заберите в таверну 1 воина (🟡) и 1 плута (⬛) из общего резерва. Затем сыграйте 1 карту интриги с руки.

Бонус владельца: заберите в таверну 1 воина (🟡) или 1 плута (⬛) из общего резерва.



Зал трёх лордов

На трёх развёрнутых на восток постаментах с 5-метровыми каменными статуями высечены имена: Элиндраун, Руатиндар, Онталасс.

Местоположение: ярус подземелья.

Цена: 6 золотых.

Действие: возьмите 3 любых искателей приключений (???) из таверны, а затем положите по 1 из них на 3 разные ячейки действий. Затем получите 10 ПО.

Бонус владельца: получите 2 ПО.



«Намордник адской гончей»

Ассортимент этой грязной дыры невелик: немилосердно крепкие напитки да озлобленные душегубы, только и ждущие случая пустить кровь.

Местоположение: Нижняя сердцевина.

Цена: 8 золотых.

Действие: заберите в таверну 1 жреца (🟡), 1 воина (🟡), 1 плута (⬛) и 1 волшебника (🟣) из общего резерва, а также 1 коррупцию (🧠) со счётчика коррупции.

Бонус владельца: заберите в таверну 1 любого искателя приключений (???) из общего резерва.



Гробница Верховного Герцога

Эпитафия на надгробии гласит: «Здесь похоронен верховный король Артанг, сын Мейрры, лорд Эмбердена. Он не должен был пасть».

Местоположение: ярус подземелья.

Цена: 7 золотых.

Действие: заберите в таверну 8 золотых (🟡🟡🟡🟡) из общего резерва. Затем возьмите из общего резерва 2 золотых (🟡🟡) и положите по 1 из них на 2 разные ячейки действий.

Бонус владельца: заберите в таверну 4 золотых (🟡🟡🟡🟡) из общего резерва.



Либрарий



Легендарный Либрарий Халастера полон смертельных ловушек. Для отважившихся войти внутрь глушцов книжные полки куда опаснее хранящихся на них знаний.

Местоположение: ярус подземелья.

Цена: 7 золотых.

Действие: заберите 2 волшебников (📖 📖) из общего резерва в таверну. Затем выложите 1 волшебника (📖) из общего резерва на любую ячейку действия.

Бонус владельца: заберите в таверну 1 волшебника (📖) из общего резерва.



Набережная Темной Девы



Этот храмовый комплекс, отделившийся от Черепорта столетия назад, был возведён избранным Илустрейи. Он охватывает изолированную часть изначального анклава Саргот.

Местоположение: к северо-востоку от Черепорта.

Цена: 9 золотых.

Действие: сбросьте до 2 коррупций (👤 👤) из таверны.

Бонус владельца: получите 3 ПО.

Потерянная пещера



Это странное помещение зачаровано тёмной магией. Многие неосторожные искатели приключений потерялись здесь навеки, разыскивая выход из Подгорья.

Местоположение: ярус Саргот.

Цена: 6 золотых.

Действие: сбросьте 1 невыполненный необязательный квест. Затем заберите в таверну 1 воина (🛡️), 1 плута (🎲) и 1 любого искателя приключений (🔍) из общего резерва.

Бонус владельца: заберите в таверну 1 любого искателя приключений (🔍) из общего резерва.



Комната мудрости



В глубинах Подгорья растёт таинственный Неувый лес, жители которого верят в бога Малара, постигающего повадки зверей в комнате мудрости.

Местоположение: ярус ферм.

Цена: 7 золотых.

Действие: заберите 2 жрецов (👤 👤) из общего резерва в таверну. Затем выложите 1 жреца (👤) из общего резерва на любую ячейку действия.

Бонус владельца: заберите в таверну 1 жреца (👤) из общего резерва.

«Монстры на заказ»



Здесь создаются гибриды монстров и существ на любой вкус. Самое известное достижение этого питомника — ржасоведь, гибрид и без того малоприятного соведя с ржавником.

Локация: Центральная сердцевина.

Цена: 3 золотых.

После приобретения и в начале раунда: выложите на это здание 1 коррупцию (👤) со счётчика коррупции.

Действие: заберите всю коррупцию (👤) из здания в таверну. За каждую получаемую коррупцию (👤) можете вернуть 1 своего отправленного в город агента обратно в запас.

Бонус владельца: получите 2 ПО.



Тайное святилище



В Черепорте есть лишь несколько мест, где могут укрыться праведники. На вход святилища наложены чары, предупреждающие обитателей, если внутрь проникнут посторонние.

Местоположение: мы вам не скажем — это же тайное святилище!

Цена: 8 золотых.

Действие: верните 1 коррупцию (👤) из таверны на счётчик коррупции. Затем заберите в таверну 1 жреца (👤) из общего резерва.

Бонус владельца: заберите в таверну 1 жреца (👤) из общего резерва.

«Отравленное перо»



Именно в этом хранилище восковых копий официальных печатей со всего Фаэруна создаются лучшие в Черепорте фальшивые документы.

Местоположение: центральные торговые ряды.

Цена: 5 золотых.

Действие: верните 1 коррупцию (👤) из таверны на счётчик коррупции. Затем сыграйте 1 карту интриги с руки.

Бонус владельца: возьмите 1 карту интриги из колоды.



Теневой оплот



Когда теневые воры бежали из города, часть их осела в Черепорте. Там они и обитают до сих пор, но лишь немногие из них в человеческом облики.

Местоположение: конечный ярус.

Цена: 7 золотых.

Действие: заберите 4 плутов (🎲 🎲 🎲 🎲) из общего резерва в таверну. Затем выложите по 1 плуту (🎲) из общего резерва на 2 разные ячейки действий.

Бонус владельца: заберите 2 плутов (🎲 🎲) из общего резерва в таверну.



«Бравые зомби Шрадина»



Когда-то не составляло больших проблем пойти и купить себе парочку зомби. Сейчас этот бизнес прикрыт. Если, конечно, вы не знаете, к кому обратиться.

Местоположение: Нижняя сердцевина.

Цена: 6 золотых.

Действие: заберите в таверну 3 воинов (3) и 1 жреца (1) из общего резерва, а также 1 коррупцию (1) со счётчика коррупции.

Бонус владельца: заберите в таверну 3 золотые (3) из общего резерва.



Ломбард Тимблвайна



Любая пропажа в Черепорте со временем оказывается в этом до потолка заставленном ломбарде. Частенько за свои самые ценные артефакты посетители не получают и ломаного гроша, искренне полагая, что и это-то много.

Местоположение: нижний порт.

Цена: 4 золотых.

Действие: верните 1 коррупцию (1) из таверны на счётчик коррупции. Затем заберите в таверну 1 золотой (1) из общего резерва.

Бонус владельца: заберите в таверну 2 золотых (2) из общего резерва.



«Брошенная рукавица»



Самая грязная и мерзкая из всех бойцовых ям Черепорта, «Скинута рукавица» готова удивить зрителя боями неописуемой жестокости по меньшей мере один раз в десять дней.

Местоположение: Нижняя сердцевина.

Цена: 8 золотых.

Действие: заберите в таверну 3 воинов (3) и 3 плутов (3) из общего резерва, а также 1 коррупцию (1) со счётчика коррупции.

Бонус владельца: заберите в таверну 1 воина (1) и 1 плута (1) из общего резерва.



Погост Тробрианда



Бывшая мелейркинская мифриловая шахта, ставшая бойцовой ареной для оживлённых механизмов Шробрианда и беспечных искателей приключений, заглянувших внутрь в поисках лёгкой наживы.

Местоположение: ярус ферм.

Цена: 3 золотых.

Действие: заберите в таверну 4 золотых (4) из общего резерва. Возьмите 2 карты интриг из колоды, а затем сбросьте 2 карты интриг с руки.

Бонус владельца: возьмите 1 карту интриги из колоды.



Приложение 2. Новая организация («Серые руки»)

В этом дополнении появляется новая организация «Серые руки» с компонентами серого цвета. Благодаря ей, в «Лордов Глубоководья» теперь можно играть вшестером.



14

«Серые руки»

Несмотря на то, что Глубоководье надёжно защищено городской стражей и городским дозором, некоторые возникающие проблемы требуют менее традиционных решений. «Серые руки» — это элитный отряд профессиональных искателей приключений, отчитывающийся напрямую лордам Глубоководья.

Приложение 3. Уточнения

В основе данных уточнений — часто возникающие вопросы и нестандартные ситуации, в которых вы можете оказаться в процессе игры. Уточнения охватывают как базовую игру «Лорды Глубоководья», так и дополнение «Негодяй Черепорта».

Общие правила

Действия, приносящие ресурсы. Некоторые сюжетные квесты награждают игрока ресурсами, когда он выполняет определённое действие. Считается, что вы «выполняете действие, приносящее ресурс», только если отправляете агента в город и выполняете все условия ячейки действия, дающей указанный ресурс (искателей приключений или золотые). Если вы отправляете агента в гавань Глубоководья (Waterdeep Harbor) и разыгрываете там карту интриги, дающую ресурсы, это тоже считается выполнением действия, приносящего указанные ресурсы. Получение ресурсов вследствие розыгрыша карты интриги другого игрока, выполнения квеста или срабатывания эффекта сюжетного квеста не считается выполнением вашего действия, приносящим ресурсы.

Активные квесты. Карты активных квестов открыто кладутся рядом с личным планшетом игрока, они всегда видны всем игрокам.

Отправка агентов. Если игрок не может отправить агента в город, поскольку ни одной доступной ячейки действия не осталось, игрок пасует, а ход передаётся следующему участнику. Если никто не может отправить агента, раунд завершается.

Порядок выбора. Эффекты некоторых действий и карт предписывают одному или нескольким игрокам сделать выбор. Поскольку после каждого выбора величина коррупции может меняться, игроки должны делать выбор по очереди. Право первого выбора принадлежит делающему ход игроку или игроку, вызвавшему эффект выбора, либо первому игроку.

Выполнение действий. Чтобы выполнить действие, вы сначала обязаны выполнить все условия его ячейки, включая уплату цены строительства, возврат 2 искателей приключения, если вы в «Трёх жемчужинах» (Three Pearls), розыгрыш карты интриги, если вы в гавани Глубоководья (Waterdeep Harbor), и т. д.

Коррупция. Коррупция — отдельный ресурс. Она не относится ни к золотым, ни к искателям приключений, и её нельзя выбрать в качестве ?.

Сброс зданий. Если из игры убирается здание с ресурсами, то все имеющиеся на нём искатели приключений и золотые возвращаются в общий резерв, а коррупция — на счётчик коррупции.

Получение агентов. Возможна ситуация, когда в ходе повторной отправки агентов в город из гавани Глубоководья (Waterdeep Harbor) в ваш запас добавляется новый агент (например, вы выполняете квест «Нанять личного помощника» (Recruit Lieutenant) или «Постичь хрономантию» (Research Chronomancy)). В этом случае вы отправляете полученного агента в город сразу же — до того как из гавани Глубоководья будет повторно отправлен следующий агент.

Ограничение на число зданий. У вас не может быть больше зданий, чем маркеров владельца (девять).

Перемещение ресурсов. Если об этом не сказано особо, перемещение искателей приключений и золотых всегда происходит между вашей таверной и общим резервом, а коррупции — между таверной и счётчиком коррупции. Ресурсы, имеющиеся на игровом поле, перемещаются тогда, когда это оговорено отдельно.

Число зданий в игре. Вы не ограничены 10 пустыми областями для строительства собственных зданий. Застроив все доступные области, кладите новые здания рядом с игровым полем.

Розыгрыш карт интриг. На всех картах интриг имеется напоминание: «Играть в гавани Глубоководья». Помимо этого, интриги можно разыгрывать в некоторых зданиях и в качестве награды за выполнение определённых квестов.

Неиспользованные агенты. Если игровой эффект говорит о неотправленных агентах, имеются в виду агенты из вашего запаса.

Приобретение зданий. Для постройки здания вы отправляете агента в Зал строителей (Builder's Hall) и платите столько золотых, сколько составляет цена строительства выбранного здания. Строительство здания любым другим способом не считается его приобретением (однако см. уточнение интриги «Архитектурная инновация» (Architectural Innovation) справа).

Строительство зданий. Если вы по какой-либо причине берёте здание из Зала строителей (Builder's Hall) и выкладываете его на игровое поле, помечая своим маркером владельца, вы получаете все жетоны победных очков, лежащие на этом здании.

Основные здания

Гавань Глубоководья (Waterdeep Harbor). Если вы используете ячейку действия гавани Глубоководья, не отправляя туда агента (например, отправив агента в Зоарстар (Zoarstar) и выбрав агента противника из гавани Глубоководья), то выполняете действие ячейки, но не отправляете агента повторно в конце раунда.

Дополнительные здания

Здания, накапливающие ресурсы. Здание, на котором в момент приобретения и в начале каждого следующего раунда появляются ресурсы (например, Караванная площадь (Caravan Court)) не накапливает ресурсы, пока его кто-то не постройт.

Heroes' Garden (Сад героев). Отправка агента в Сад героев даёт вам возможность немедленного выполнения выбранного квеста (при наличии всех необходимых ресурсов). Выполнение квеста и последующий возврат ресурсов в общий резерв проходят по обычным правилам. Этот квест считается частью действия Сада героев, таким образом, в свой ход вы могли бы выполнить 2 квеста: первый — благодаря эффекту Сада героев, второй — после отправки агента по обычным правилам.

Monsters Made to Order («Монстры на заказ»). Если на здание кладётся дополнительная коррупция (например, картой интриги «Тлетворное влияние» (Corrupting Influence)), она тоже учитывается при применении эффекта здания: игрок, отправляющий сюда агента, забирает всю коррупцию из здания и получает возможность вернуть столько же или меньше агентов в запас. Если в начале раунда на счётчике коррупции нет фишек, на это здание не выкладывается коррупция.

The Palace of Waterdeep (Дворец Глубоководья). Отправляя посла на ячейку действия, вы получаете всё, что приносит эта ячейка. Посол считается агентом противника только после его отправки в город и выполнения всех указаний его ячейки действия. Если в течение раунда никто не отправил агента во дворец Глубоководья, то в конце хода, когда игроки возвращают агентов в таверны, посол убирается с игрового поля.

The Waymoot (Путевод). Отправив агента в Путевод, всё ещё находящийся в Зале строителей (Builder's Hall), например, интригой «Оценка предложений» (Sample Wares), вы тут же получаете все жетоны ПО, добавлявшиеся на здание в начале раундов.

Карты лордов

The Xanathar (Ксанатар). Несмотря на то, что эта карта даёт ПО за фишки коррупции, вы по-прежнему теряете очки за всю коррупцию, скопившуюся в вашей таверне к концу игры. Например, если в конце игры фишка коррупции приносит -5 ПО, то при финальном подсчёте Ксанатар получает по -1 ПО за каждую свою фишку коррупции.

Карты квестов

Assassinate Rivals (Устранить конкурентов). Каждый противник сам выбирает, кого вернуть в общий резерв.

Diplomatic Mission to Suzail (Отправить дипломатическую миссию в Сюзейл). Выполнив квест из трактира «Дозорный утёс» (Cliffwatch Inn), берите его карту себе.

Seize Citadel of the Bloody Hand (Захватить цитадель Кровавой Руки). Вы всегда возвращаете в таверну только 1 искателя приключений, использованного для выполнения квеста.

Produce a Miracle for the Mass (Явить народу чудо). Завершив этот сюжетный квест, вы получаете возможность один раз за раунд, выполняя действие, которое приносит вам одного или нескольких жрецов, вернуть 1 искателя приключений из таверны (1 воина, 1 волшебника или 1 плута) и взять 1 жреца.

Study in the Librarium (Прошерстить Либрарий). Перед тем как, воспользовавшись эффектом этого сюжетного квеста, взять и, возможно, разыграть дополнительную карту интриги, вы обязаны полностью выполнить действие, благодаря которому сыграли первую карту интриги.

Swindle the Builders' Guilds (Одурочить строительные гильдии). Заполните пустую область Зала строителей (Builder's Hall), перед тем как выбрать второе здание.

Train Castle Guards (Обучить стражу замка). Если, выполнив этот сюжетный квест, вы получаете фишку первого игрока, то забирате сразу 2 воинов. Эффект квеста действует даже тогда, когда вы должны были бы получить фишку первого игрока (например, отправив агента в замок Глубоководья (Castle Waterdeep)), а она уже у вас есть.

Карты интриг

Architectural Innovation (Архитектурная инновация). Поскольку на карте написано «приобретите», к эффекту карты применяются все правила, действующие при покупке здания.

Demolish (Снос здания). Если вы сбрасываете своё собственное здание, то всё равно строите новое.

Manipulate (Манипулирование). Посол по-прежнему считается агентом противника для всех игроков, поэтому вы можете переместить его. Действие ячейки, которую он займёт, не сможет выполнить никто.

Open Lord (Открытый лорд). Ваши агенты и здания тоже защищены от карт интриг «атака» противников. К примеру, ваше здание нельзя сбросить картой «Снос здания» (Demolish), а ваш агент не может быть выбран картой «Оборотень!» (Doppelganger!).

Sample Wares (Оценка предложений). Когда, пользуясь этой интригой, вы отправляете агента в здание Зала строителей (Builder's Hall), он по-прежнему считается агентом на игровом поле и может быть выбран целью какого угодно эффекта, предписывающего выбрать агента. Например, вы можете воспользоваться картой интриги «Подкупленный агент» (Bribe Agent) или ячейкой действия Зоастара (Zoarstar), чтобы получить всё, что приносит здание, занятое агентом, отправленным туда благодаря «Оценке предложений».

Есть вопросы?

U.S., Canada, Asia Pacific, & Latin America
www.wizards.com/customerservice
Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
USA

USA & Canada: (800) 324-6496 (425) 204-8069

U.K., Eire, & South Africa
wizards@hasbro.co.uk
Wizards of the Coast LLC
c/o Hasbro UK Ltd.
P.O. Box 43, Newport NP19 4YD UK
+32(0) 70 233 277

All other European Countries
custserv@hasbro.be
Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgium NV/SA Industrialaan 1,
1702 Groot-Bijgaarden BELGIUM
+32(0) 70 233 277

Напишите на один из этих адресов, и мы вам ответим.

Краткие правила

Краткое описание модулей «Подгорье» и «Черепорт»

Каждый игрок выбирает цвет и получает несколько агентов этого цвета в зависимости от числа игроков и режима игры:

Число игроков	Обычная игра	Долгая игра
	Число агентов у игрока	Число агентов у игрока
2	4	5
3	3	4
4	2	3
5	2	3
6	-	2

Модуль «Подгорье»

Подготовка к игре

Смешайте компоненты модуля «Подгорье» с соответствующими компонентами базовой игры.

Выложите игровое поле «Подгорья» рядом с базовым, у каждого игрока должна быть возможность легко до него дотянуться.

Продолжайте подготовку к игре по обычным правилам.

Модуль «Черепорт»

Подготовка к игре

Смешайте компоненты модуля «Черепорт» с соответствующими компонентами базовой игры.

Выложите 2 игровых поля «Черепорта» рядом с базовым, у каждого игрока должна быть возможность легко до них дотянуться.

Положите 1 фишку коррупции на деление «-1» счётчика коррупции и по 3 фишки на все остальные деления.

Продолжайте подготовку к игре по обычным правилам и играете, учитывая новые правила коррупции и финального подсчёта очков.

Коррупция

Получение. Каждая фишка коррупции со счётчика коррупции берётся с ближайшего к «-1» деления, на котором ещё есть фишки.

Возврат. Каждая фишка коррупции, возвращаемая на счётчик коррупции, кладётся на самое отдалённое от «-1» деление, на котором ещё нет 3 фишек.

Сброс. Сбрасывая фишку коррупции, кладите её в коробку, не возвращайте на счётчик коррупции.

Финальный подсчёт очков

Самое отдалённое от «-1» пустое деление счётчика коррупции показывает, на сколько ПО штрафует игроков каждая фишка коррупции в их тавернах.

Необязательное правило. Игра с 2 модулями

Вы всегда играете с числом агентов, предназначенным для долгой игры.

Уберите из игры 25 базовых интриг, 30 базовых квестов и 12 базовых зданий. Смешайте оставшиеся компоненты с соответствующими компонентами двух модулей.

Выложите все дополнительные игровые поля рядом с базовым, у каждого игрока должна быть возможность легко до них дотянуться.

