

Подземелья и драконы: Гнев Ашардалона

Правила настольной игры

Игра Питера Ли, Майкла Мирлза и Билла Славичека для 1-5 игроков

Перевод с английского: Игорь Ларченко

ВВЕДЕНИЕ

В другом мире, где существует магия, силы зла собираются уничтожить немногие оставшиеся поселения людей, гномов и эльфов. Вооружившись мечами и магией, храбрые герои собираются дать отпор силам зла, которых возглавляет красный дракон Ашардалон.

ОБЗОР ИГРЫ

Настольная игра «Подземелья и драконы: Гнев Ашардалона» – командная приключенческая игра, в которой ты вместе с друзьями играешь за героев, которые противостоят злодеям. Ты можешь выбрать себе персонажа, имеющегося в данной игре, или взять его из другой игры, выходящей в серии «Подземелья и драконы: Мир приключений». Герои исследуют подземелья, находят сокровища и сражаются с монстрами.

Количество игроков

В игре может участвовать от 1 до 5 игроков, каждый из которых управляет одним героем.

Подземелья и драконы: Мир приключений

Вы можете сочетать компоненты этой игры с компонентами других игр, выходящих в этой серии. Более подробную информацию обо всех играх этой серии вы можете найти на сайте www.DungeonsandDragons.com.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Ты и твои друзья выигрываете, если вы выполняете цели приключения, в которое вы играете. Например, в одном приключении вы должны уничтожить злого дракона, в другом – освободить заключённых и вывести их из подземелья.

Помимо указанных в приключении условий поражения, вы также проигрываете, если теряете одного из героев своего отряда.

Подготовка к игре

В коробке с игрой имеется много компонентов, но вам не придётся использовать сразу все из них. Следующие компоненты обычно используются во всех приключениях:

- карты героев
- карты способностей героев
- 22 обычные плитки подземелий
- 1 начальная плитка подземелий
- карты встреч
- карты монстров
- карты сокровищ
- карты недомоганий героев (ошеломлён, отравлен)
- жетоны лечения
- жетоны здоровья
- жетоны ловушек
- жетоны предметов (ковёр-самолёт и другие)
- кубик

Остальные компоненты игры используются по мере надобности – если о них говорится в описании игрового приключения

Начало игры

Перемешай карты монстров и составь из них отдельную колоду. Сделай то же самое с картами встреч и сокровищ. Положи все три колоды на стол.

Выдай каждому игроку карту-памятку с описанием хода.

Положи на стол кубик и фигуры.

Выбери приключение из «Книги приключений». Если ты играешь один, начни с первого приключения, если с друзьями – со второго.

Прочитай раздел приключения «Подготовка к игре» и подготовь все необходимые для игры компоненты.

Если в приключении не указано иное, положи в центре стола начальную плитку, а рядом с ней – два жетона лечения. Это – медицинская помощь твоему отряду на время приключения.

Каждый игрок выбирает себе героя 1-го уровня. Выбрав героя, возьми также его карту, карты его способностей и фигуру. Имя героя написано на основании фигуры. Все игроки в приключении далее называются героями.

Если в приключении не указано иное, помести фигуру каждого героя на начальную плитку, на клетку рядом со ступеньками.

На карте героя указано, сколько и каких способностей ты можете выбрать для своего героя. В первых играх можно использовать способности, предлагаемые в начале «Книги приключений». Отложи в сторону карты способностей героев, которые не были выбраны.

Также каждый герой получает один предмет из колоды карт сокровищ. Если вытащенная карта – не предмет, возьми другую.

Подготовь колоду из плиток подземелий, как указано в описании выбранного приключения. Теперь можно начинать играть. Если в приключении используются особые правила, они описаны в разделе «Дополнительные правила» приключения.

Ходы

Игроки делают ходы по очереди, по часовой стрелке, начиная с выбранного (например, с помощью бросков кубика).

Твой ход состоит из трёх фаз: игра твоим героем, разведка и действие злодеев.

Плитки подземелий

Ты берёшь плитки подземелий из подготовленной колоды и строишь подземелье, которое в каждой игре получается новым.

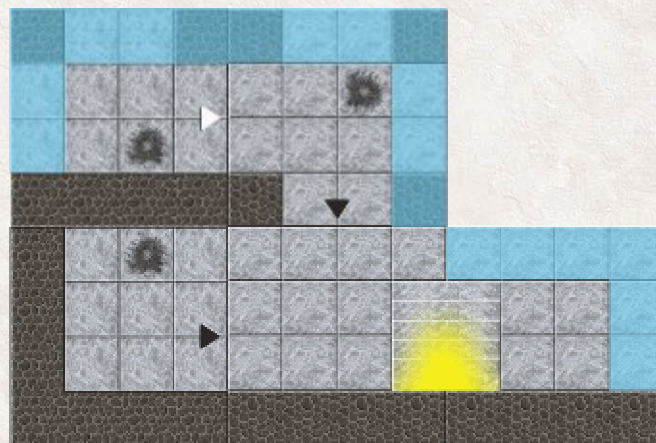
На каждой плитке подземелья есть метка, на которую помещается появляющийся в подземелье монстр, и белый или чёрный треугольник, показывающий степень опасности подземелья. На плитках встречаются стены, некоторые из них обладают особыми свойствами и имеют названия, чтобы использовать их в приключениях.

Начальная плитка: С этой плитки герои начинают своё путешествие по подземелью

Неразведанный край плитки: Так называется край плитки, возле которого нет другой плитки. Рядом с такой плиткой можно положить следующую плитку подземелья.



Плитка - часть игрового поля, отмеченная жёлтым цветом, клетка – красным



Неразведанным называется край плитки без стены, рядом с которым нет другой плитки. Синим цветом отмечены 6 неразведанных краёв плиток

Плитки и клетки

На картах упоминаются плитки и клетки.

Плитки — отдельные части, из которых построено подземелье.

Клетки — части, на которые разделены все плитки.

Диагональное движение: Ты можешь перемещаться по диагонали, когда двигаешься по клеткам, если ничто не мешает проходу. Нельзя перемещаться по диагонали, когда двигаешься по плиткам. Помни: считая шаги, можно перемещаться по диагонали, даже между плитками. Считая плитки, следует перемещаться только по прямым линиям, но не по диагоналям.

Треугольники: На каждой плитке подземелья нарисован треугольник. Выкладывая новую плитку, нужно направлять её треугольник в сторону неразведанного края плитки, к которой она примыкает. Если на выкладываемой плитке треугольник чёрного цвета, в свою фазу злодеев ты вытаскиваешь из колоды карту встреч.

Коридор

Всякий раз, положив на стол плитку коридора (с двумя стенами вдоль двух противоположных краёв плитки), ты должен вытащить из колоды и присоединить к неразведанному краю коридора ещё одну плитку подземелья (если это возможно).

Раскладка игрока

Положи перед собой карту своего героя (1-го уровня) и карты его выбранных способностей лицом вверх.

Добывая карты сокровищ, также клади их перед собой лицом вверх.

Вытаскивая карты монстров и ловушек, клади их в одну линию перед собой по порядку получения.

Карта героя

Вот что расположено на карте героя:

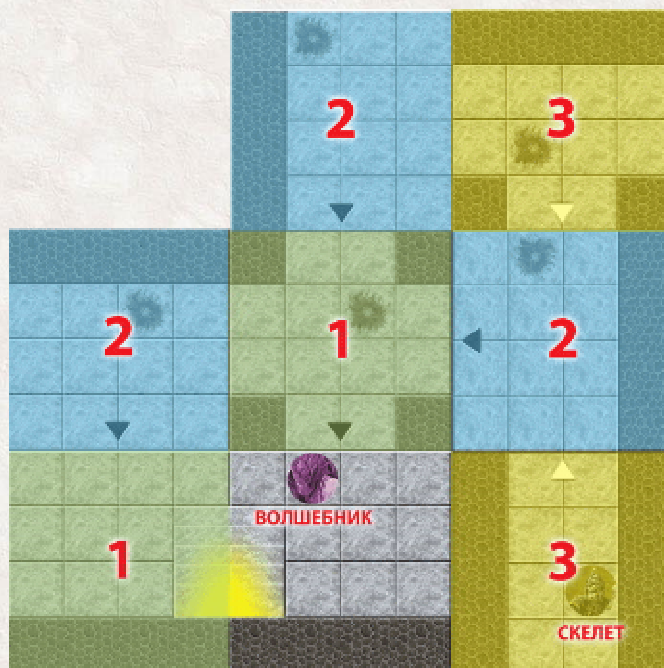
1 — имя героя, его (или её) раса и класс;

2 — степень защиты героя; если сила удара достигает её, здоровью героя наносится урон,

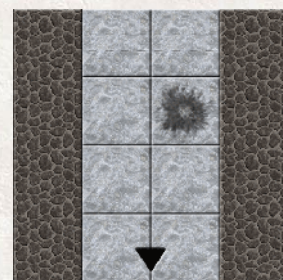
3 — величина здоровья героя; она уменьшается, если здоровью героя наносится урон; величина здоровья героя не может превышать указанное значение,

4 — скорость героя, то есть количество шагов, которые он может пройти за одно движение,

5 — если здоровье героя становится равным 0, его нужно лечить с помощью жетона



Считая плитки, нельзя перемещаться по диагонали и необходимо обходить стены. Скелет, например, находится на расстоянии 3 плиток от волшебника.



лечения, и в этом случае его величина здоровья станет равной указанному значению,

6 – у каждого героя есть особое умение, которое описано здесь,

7 – способности героя; здесь указано, сколько и каких карт способностей ты можешь брать для своего героя, отправляясь в приключение; некоторые способности герой получает автоматически.

ХОД ИГРОКА

Ход каждого игрока состоит из трёх фаз. В свой ход ты выполняешь их в одном и том же порядке:

- фаза героя,
- фаза разведки,
- фаза злодеев.

Фаза героя

В этой части хода твой герой перемещается по подземелью и сражается с монстрами, которые встретились на его пути.

1. Если здоровье твоего героя равно 0, используй жетон лечения, если у отряда героев они ещё остались.
2. Выполни одно из следующих действий:
 - перемести героя, а затем атакуй им,
 - атакуй, а затем перемести героя,
 - перемести героя дважды.

После этого у героя наступает фаза разведки.

Фаза разведки

В этой части хода ты можешь добавлять к карте подземелья новые плитки, вытаскивать карты монстров и помещать монстров в подземелье.

1. Если твой герой находится на клетке рядом с неразведанным краем плитки, переходи к п. 2. В противном случае переходи к фазе злодеев.
2. Вытащи из колоды одну плитку подземелий и помести её рядом с плиткой, на которой находится герой, повернув стороной с треугольником к нему.
3. Помести на новую плитку монстра. Чтобы сделать это, вытащи из колоды карту монстра и помести фигуру соответствующего монстра на метку новой плитки. Название монстра указано на основании фигуры. Если у тебя уже есть карта такого же монстра, сбрось вытасченную карту и вытащи другую. Если такая же карта есть у другого игрока, это допустимо.

После фазы разведки наступает фаза злодеев.

Фаза злодеев

В этой части хода ты вытаскиваешь и играешь карты встреч, совершают свои действия злодей (если он есть в игре) и управляемые тобой монстры, а также встреченные героем ловушка.

1. Если в фазу разведки ты не положил новую плитку подземелья, или положил плитку с чёрным треугольником на ней, вытащи и сыграй карту встреч.
2. Если в игре есть злодей, он совершает действия, указанные на его карте. (В некоторых приключениях героям могут встретиться несколько злодеев, в таком случае они действуют по очереди.)

3. Если у тебя есть карты монстров и ловушек, выполни то, что указано на них, в том порядке, в каком ты их получил. Каждый монстр действует так, так указано на его карте. Если в игре у других героев есть другие карты монстров того же названия, сыграйте в свой ход и ими. Так, если у тебя есть карта «Пещерный медведь» и у другого игрока есть карта «Пещерный медведь», ты сначала играешь своим медведем, а затем медведем другого игрока. Если оба медведя остались живы, то в свой ход другой игрок снова будет играть обоими медведями!

После завершения твоей фазы злодеев свой ход делает игрок слева от тебя.

ДВИЖЕНИЕ

Твой герой в свой ход перемещается по подземелью, чтобы атаковать монстров, исследовать новые области подземелья и выполнять цели приключения. Используй следующие правила движения.

Когда ты перемещаешься?

Твой герой обычно перемещается во время твоей фазы героя, однако некоторые карты могут заставить его двигаться в другое время.

Как ты перемещаешься?

Твой герой перемещается в соответствии со значением расстояния, которое он может пройти по подземелью за одно движение.

Смотри на это как на запас топлива. Всякий раз, когда твой герой перемещается на 1 шаг, ты тратишь 1 единицу топлива. Если у тебя больше не осталось топлива, твой герой не может двигаться.

Каждый ход ты можешь потратить всё «топливо» или только его часть на перемещение своего героя. Герой может атаковать перед своим перемещением или после него, а может вместо атаки переместиться второй раз за ход.

— Герой может двигаться в любом направлении, в том числе по диагонали, пока у него остаётся нерастратенное «топливо».

— Герой не может ступать на клетки, занятые стенами или монстрами.

— Герой может проходить по клетке, на которой находится другой герой, но не может заканчивать на этой клетке своё движение.

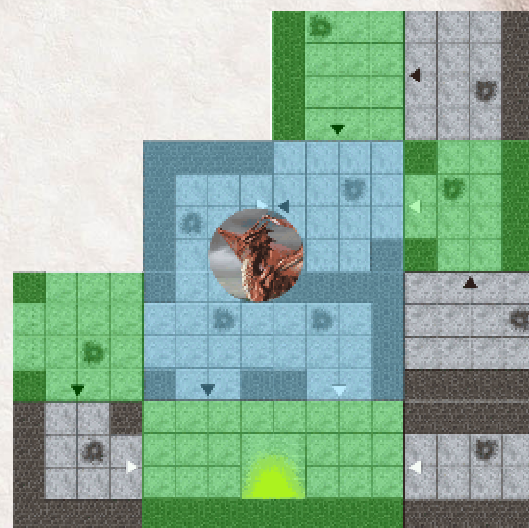
Недомогание: ошеломлён

Окружающая болтовня мешает герою сосредоточиться. Споры ядовитых грибов затуманивают мысли. Эти и подобные им причины заставляют героя чувствовать себя ошеломлённым.

— Если атака или другое действие ошеломляют твоего героя, положи на карту героя жетон ошеломления. На карте героя может лежать только один жетон ошеломления.

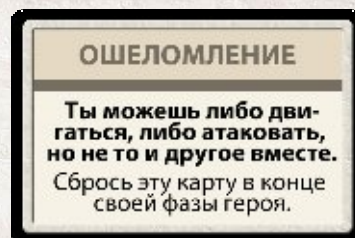


Герой может двигаться как угодно, даже по диагонали, за несколькими исключениями. Он не может ступать на клетку с монстром (А). Он может обходить стены, но не может ступать на клетки со стенами (В) или проходить между двумя стенами (В). Герой не может заканчивать своё движение на клетке, на которой стоит другой герой (Г).



Если фигура монстра, основание которой больше одной клетки, находится на нескольких плитках, считается, что она находится на всех этих плитках. Например, считается, что Ашардалон находится на всех голубых плитках, а все зелёные плитки находятся на расстоянии одной плитки от Ашардалона.

- Если герой ошеломлён, во время своей фазы героя он может либо двигаться, либо атаковать, но не то и другое вместе.
- В конце твоей фазы героя сбрось жетон ошеломления.
- Если в свою фазу героя тебе каким-то способом удаётся избавить героя от ошеломления, герой снова обретает все свои способности и в этот ход может и двигаться, и атаковать.



Недомогание: отравлен

После укуса змеи яд медленно проникает в рану. Из щели в стене пошёл ядовитый газ. Эти и подобные им причины могут отравить героя.

– Если твой герой отравлен, положи на карту героя жетон отравления. На карте героя может лежать только один жетон отравления.

– Если герой отравлен, в начале своей фазы героя его здоровью наносится 1 урон. Урон наносится до того, как ты используешь какой-либо предмет или проверяешь здоровье героя на необходимость лечения.

– В конце своей фазы героя ты пробуешь вылечить героя и для этого бросаешь кубик. Если выпало 10 или выше, сбрось жетон отравления.

АТАКИ

Герой атакует монстров, используя свои способности или карты сокровищ. Большинство способностей героя связаны с его классом, но некоторые (например, «Дыхание дракона») связаны с расой героя.

В начале каждого приключения игроки выбирают способности для своих героев. Для первых приключений можно выбрать те, которые перечислены в начале книги приключений. Освоившись с игрой, можно выбирать способности для героя на своё усмотрение.

Собираясь атаковать, выбери карту способности или сокровища, лежащую перед тобой, и используй её в соответствии с текстом.

Искусство

Искусство – вид способности героя со значительным по силе атакой или эффектом. После его использования карту с этой способностью необходимо перевернуть. После этого герой не может снова использовать эту способность, пока какой-то другой эффект (например, карта сокровища) не позволит ему перевернуть карту искусства лицом вверх. Эта способность героя – самая сильная.

Талант

Талант – более простые атаки и заклинания. Герой использует их легко и часто, и это не требует переворачивания карты, так что их можно использовать каждый ход.

Приём

Приёмы – специальные способности, которые не обязательно атакуют монстров, но дают иные преимущества для: герои перемещаются особым образом или лучше противостоят атакам монстров. Многие приёмы используются не во время атаки, но как правило после использования их карты необходимо перевернуть. После этого герой не может использовать этот приём, пока какой-то другой эффект (например, карта сокровища) не позволит ему перевернуть карту искусства лицом вверх.

Выбор цели

Собираясь атаковать, в первую очередь необходимо определить, какие из монстров доступны для атаки твоему герою. На картах способностей указано, на каком расстоянии может находиться от героя атакуемый монстр.



Не забывай про различие между клетками и плитками: считать расстояния по диагонали между плитками нельзя. Если способность позволяет тебе атаковать монстра, находящегося не далее 1 плитки от героя, это не относится к монстру на плитке, расположенной по диагонали от плитки твоего героя. Также в этой ситуации нельзя атаковать монстра на соседней плитке, если плитки героя и монстра полностью разделяет стена.

Защита и здоровье

Величина защиты героя или монстра показывает, насколько сложно причинить ущерб его здоровью. Она учитывает как естественные свойства героя или монстра, так и надетую на него броню. Величина здоровья показывает, сколько всего ударов может выдержать герой или монстр.

Бонус к атаке

Большинство атакующих способностей имеет бонус к атаке. Он позволяет атаковать с большей вероятностью успеха.

Атака

Для каждой цели атаки ты должен бросить кубик и добавить к результату бонус. Если сумма броска и бонуса достигла защиты атакуемого, атака успешна.

Урон

Успешная атака наносит урон здоровью атакуемого монстра или героя. Если у героя или монстра после этого осталось здоровье (для отслеживания его величины используйте жетоны), он остаётся в игре. У некоторых монстров есть способности, позволяющие им восстанавливать своё здоровье. Такие же способности есть и у героев.

Уничтожение монстров

Если здоровье монстра уменьшилось до 0, монстр уничтожен. Сними его фигуру с плитки. Игрок, игравший картой этого монстра, кладёт карту монстра в общую копилку опыта отряда героев.

Игрок, который нанёс уничтоженному монстру завершающий удар, вытаскивает карту сокровищ. За один ход ты можешь вытаскивать только одну карту сокровищ, даже если уничтожил более одного монстра.

Уничтожение героев

Если здоровье героя уменьшилось до 0, положи фигуру героя на плитку на бок. Монстры игнорируют таких героев, а герой не может получать новые повреждения или совершать какие-либо действия, но его недомогания, такие, как ошеломление или отравление, остаются. Если герой исцелился до начала своего хода, поставь его фигуру и играй им, как обычно.

Герой, который начал свой ход со здоровьем 0, требует лечения, на которое расходуется один жетон лечения. Если жетонов лечения у отряда героев не осталось, герой покидает приключение.

Жетоны лечения

Жетон лечения отражает способность героя продолжать сражение, не взирая на полученные раны. Отряд героев начинает приключение с двумя жетонами лечения. Они принадлежат всему отряду и используются лишь тогда, когда здоровье какого-либо героя уменьшилось до 0.



– Если здоровье твоего героя в начале хода равно 0, он должен использовать жетон лечения. Сбрось один жетон лечения и восстанови здоровье героя до величины «Лечение», указанной на карте героя. Затем делай свой ход, как обычно.

– Если здоровье твоего героя в начале хода равно 0, а у отряда больше не осталось жетонов лечения, герои проигрывают приключение и игра заканчивается.

Другие действия

В свой ход герои чаще всего передвигаются и атакуют, но есть и другие возможные действия.

Подбор предметов

В результате действия некоторых карт на плитках могут появиться некоторые предметы. Чтобы взять предмет, герою достаточно находиться рядом с ним или пройти по клетке с предметом. На взятие предмета действие не тратится. Герой может нести любое количество предметов.

Уничтожение предметов

В некоторых приключениях для победы героям требуется уничтожить указанный предмет. Если у предмета указаны защита и здоровье, твой герой может атаковать его, как обычного монстра. Если атака героя действует на всех монстров плитки, она также действует и на предмет, находящийся на этой плитке. Как только предмет уничтожен, он удаляется с плитки.

Обезвреживание ловушек

Ловушка, вызванная картой встреч, может быть обезврежена. Если герой находится на той же плитке, что и ловушка, он вместо атаки может попытаться её обезвредить. Если на кубике выброшено число, указанное на карте ловушки, или выше его, сбрось карту ловушки и удали её жетон.

Выход из подземелья

В некоторых приключениях героям требуется выбраться из подземелья. Чтобы сделать это, герой должен в конце своей фазы героя находиться на указанной в описании приключения плитке (например, на плитке с лестницей). Выбравшись из подземелья, ты пропускаешь свои фазы героя и разведки, но продолжаешь играть фазы злодеев.

МОНСТРЫ

На каждой карте монстра указана его защита и атака, а также другая информация:

- 1 – название и тип монстра,
- 2 – степень защиты монстра,
- 3 – величина здоровья монстра,
- 4 – способности монстра,
- 5 – тактика действий монстра во время фазы злодеев,
- 6 – уровень монстра; за уничтожение монстра герои получают столько же очков опыта в копилку отряда.

Колода карт монстров

Колода представляет случайных монстров, которые попадают героям вовремя их путешествия по подземелью.

Тактика действий монстра описана в виде списка. Каждое возможное действие монстра начинается с описания условия, при котором оно выполняется. Если это условие верно, монстр действует так, как описано дальше.

Если условие неверно, переходи к следующей строчке. Последним указано действие, которое монстр выполняет, если ни одно из предыдущих условий не выполняется.

Если в действии написано, что монстр перемещается на другую плитку, помести монстра на метку этой плитки, если клетка с ней пуста. Если возможно, монстры перемещаются от плитки к плитке по этим меткам. Если нужная метка уже занята, помести монстра на любую клетку плитки.

Если на карте выбрано и выполнено действие из списка возможных действий монстра, на этом ход данного монстра заканчивается. Не продолжайте проверять условия следующих действий.



Иногда монстр требует добавления нового монстра. Добавь нового монстра после игры любой картой монстра, которым ты управляешь. Новый монстр действует во время твоей фазы злодеев.

КАРТЫ ВСТРЕЧ

Карты встреч представляют собой происшествия, обстановку, ловушки и прочие угрозы, встречающиеся героям в подземелье. Есть несколько видов карт встреч, и у каждого – свои особые правила. Всякий раз, вытаскивая карту встреч, сразу же применяй её эффект.

Ты можешь отменить действие карты встреч перед применением её эффекта, потратив на это очки опыта отряда.

Активный герой: В тексте некоторых карт встреч используется термин «Активный герой». Таковым считается игрок, который вытащил карту встреч.

Проклятия: Некоторые карты встреч представляют собой проклятие, которое действует на одного героя. Положи карту проклятия на карту своего героя, чтобы не забывать про её действие. Проклятие действует определённое время, например, пока ты не уничтожишь монстра или не выбросишь на кубике 16 или больше в конце своего хода.

Обстановка: Такая карта сообщает об изменении условий пребывания в подземелье. На героев могут действовать летучие мыши или густой туман. Обстановка действует на всех героев. Положи карту, описывающую её, на видное место.

Если вытащена новая карта обстановки, то прежняя карта обстановки сбрасывается.

Ты можешь отменить действие карты обстановки, потратив на это очки опыта отряда. Если ты отменяешь новую карту обстановки, то прежняя остаётся в игре.

Происшествия: Такие карты отражают странные события, ужасные зрелища или звуки, которые действуют на героя. Происшествие происходит, когда ты вытаскиваешь карту, если только не отменяешь его, потратив на это очки опыта отряда. Когда происшествие случилось, сбрось карту с ним.

При некоторых происшествиях случается атака против одного или нескольких героев, в том числе с бросанием кубика.

Опасности: Такие карты отражают препятствия – завал из камней, растекание лавы – которые замедляет прохождение через подземелье. Вытащив карту с опасностью, положи маркер опасности на плитку с активным героем. Если на плитке уже есть маркер, сбрось карту опасности и вытащи другую карту встреч.

Поместив на плитку маркер опасности, положи карту с её описанием перед собой – рядом с картами монстров, которыми ты управляешь. Карта опасности действует в твою фазу злодеев, как и любая другая карта монстров, только никакой тактики на этой карте нет. Вместо этого выполни те действия, которые описаны на карте опасности.

Ловушки: Карты ловушек похожи на карты опасностей, только у героев есть возможность их обезвредить.

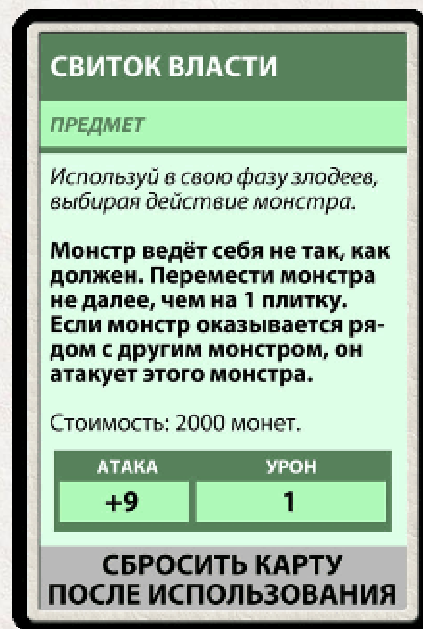
КАРТЫ СОКРОВИЩ

Карты сокровищ представляют волшебные предметы и другие ценности, которые есть у монстров, или которые можно найти в подземелье. В начале приключения каждый герой получает одну карту сокровища.

Когда твой герой уничтожает монстра, вытащи карту сокровищ. Каждый ход ты можешь получить только одну карту сокровищ, даже если твой герой уничтожил более одного монстра.

Каждая карта сокровищ представляет какой-нибудь ценный предмет. Добыв его, ты можешь оставить предмет у себя или отдать другому герою. Передавать предметы позже запрещено. Герой, получивший предмет, кладёт карту сокровища рядом с картой героя.

Используя карту сокровищ, соблюдай правила, написан-



ные на ней. Там же указано, когда её можно использовать.

Ты можешь пользоваться сразу несколькими картами сокровищ, которые имеются у тебя, за исключением карт, относящихся к атаке или защите – их можно использовать только по одной.

ОЧКИ ОПЫТА

Герои зарабатывают очки опыта, уничтожая монстров. В таком случае герой, который управлял уничтоженным монстром, кладёт карту монстра в стопку общего опыта отряда. На карте монстра указан его уровень – столько же очков опыта он приносит отряду. Чем труднее уничтожить монстра, тем больше очков опыта он даёт.

Герои могут тратить накопленные очки опыта отряда двумя способами:

- для отмены карт встреч,
- для повышения уровня героя.

Отмена карт встреч

Накопленный героями опыт позволяет им избежать опасности.

Вытаскивая карту встреч, ты можешь потратить 5 очков опыта отряда на её отмену. Выбери карты монстров из стопки опыта отряда, сумма уровней которых составляет не менее 5 и сбрось их. Излишек потраченного опыта не сохраняется.

После отмены вытащенная карта встреч сбрасывается, а её действие игнорируется. Можно отменять только вновь вытащенные карты встреч, действующие карты остаются в игре.

***Пример:** В стопке опыта есть три карты монстров 3-го уровня. Решив отменить действие только что вытащенной карты встреч, ты сбрасываешь две карты монстров, чтобы набрать не менее 5 очков. Лишнее очко пропадает и его нельзя сохранить для более позднего использования.*

Повышение уровня

Герои начинают играть на 1-м уровне. Всякий раз, когда герой, атакуя или обезвреживая ловушку, выбрасывает на кубике чистые 20 очков, этот герой может поднять свой уровень до 2-го, потратив на это 5 очков опыта из запаса отряда.

Сбрось потраченные карты монстров и переверни карту героя. При повышении уровня твой герой получает дополнительно 2 здоровья, выбирает себе ещё одно искусство и овладевает способностью наносить свои удары со всей силы (при выпадении на кубике 20).

Возможность повысить уровень героя также даёт карта «Книга знаний».

ПРАВИЛА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Сыграв пару ознакомительных приключений, приступайте к следующим, в которых действуют дополнительные правила.

Выбор способностей

Поняв принципы игры, ты можешь самостоятельно выбирать способности героя для каждого приключения. На карте твоего героя указано, сколько и каких способностей ты можешь для него выбрать.

Чтобы играть было проще, выбирай самые лучшие способности, если хочешь более сложной игры – выбирай способности случайным образом.

Уровень сложности

Чтобы сделать приключение более сложным, уменьши количество жетонов лечения, доступных отряду, до одного.

Чтобы сделать приключение легче, увеличь числа жетонов до трех.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В некоторых приключениях используются дополнительные правила. Вот их краткое изложение.

Карты наград

В некоторых приключениях герои получают карты наград, которые помогают им в прохождении следующего приключения.

Камеры

Если в приключении используется какая-то камера, добавь плитку входа в эту камеру в колоду плиток по правилам, указанным в описании приключения.

Камера представляет собой часть подземелья, наполненную монстрами и злодеями.

Открыв плитку со входом в камеру, добавь к ней 3 плитки соответствующей камеры. Если среди них оказалась плитка с пометкой «Большая камера», добавь ещё 2 плитки камеры.

Разместив плитки, открой указанную в описании приключения карту камеры. В камере может оказаться злодей, с которым необходимо справиться, жители, которых необходимо спасти, или алтарь, который необходимо разрушить.

Наполнение камеры

Большинство карт камер указывают следующий порядок наполнения камеры:

- Помести указанного в карте злодея или монстра на любую плитку камеры.
- Затем, начиная с активного игрока, каждый игрок по очереди вытаскивает карту монстра и кладёт на одну из пустых плиток камеры его фигуру. После того как на всех плитках камеры есть по одному монстру, можно размещать оставшихся монстров на любых плитках камеры.
- Чтобы пометить, какие карты монстров были размещены при наполнении камеры, положи на них жетоны с изображением щита.

Цель камеры

На каждой карте камеры указана цель. Именно её и предстоит выполнить отряду героев. (Большинство целей камер являются и целью приключения.)

Двери

На некоторых плитках подземелья отмечены двери. Поместив такую плитку, игрок кладёт на символ жетон закрытой двери. Если герой находится рядом с закрытой дверью, он может попробовать открыть её. Переверни плитку. Встречаются двери 3 видов:

- **Открыта:** Сбрось жетон закрытой двери.
- **Ловушка:** Каждый герой, находящийся рядом с дверью, получает 1 урон своему здоровью. Затем сбрось жетон закрытой двери.
- **Закрыта:** Положи жетон на символ двери перевернутой стороной вверх. Герой, находящийся рядом с дверью, может попытаться открыть дверь вместо своей атаки. Если герой выбросил на кубике 10 или больше, он открыл дверь. Сбрось жетон.

Жетоны монстров и сокровищ

В некоторых приключениях используются жетоны монстров и сокровищ, чтобы придать приключению больше риска и неожиданности. В описании приключения объясняется, как и когда их использовать.

Дополнительные приключения и правила см. на www.DungeonsandDragons.com.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Что делать монстр, когда у героя здоровье 0?

Монстр игнорирует такого героя. Следуй тактике на карте монстров, как будто никакого героя нет.

Что такое маркер?

Маркеры – это квадратные жетоны, которые используются для того, чтобы отметить что-то на плитке: опасность, ловушку, некоторые предметы и прочее.

Что делать, когда в колоде закончились карты?

Перемешай карты сброса и создай из них новую колоду.

У каждого героя свои очки опыта?

Нет, очки опыт – общие у всего отряда героев. Любой герой может потратить их, чтобы отменить действие карты встреч или поднять свой уровень. Обычно игроки совместно решают, когда и как их тратить.

Я только что уничтожил монстра, выбросив на кубике 20. Могу ли я использовать очки опыта от этого монстра, чтобы повысить уровень своего героя?

Да.

В чём разница между монстром и злодеем?

Злодей – особый вид монстра. Всё, что действует на монстров, действует и на злодея. Уничтожив злодея, добавь его карту в стопку опыта.

Из-за действия карт мой герой в настоящее время находится не на плитке. Действует ли на него карта, действующая на всех героев?

На один ход герой может исчезнуть в яме или портале. В таких случаях, раз он не находится на плитке, обычные карты на него не действуют.