

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, в ожидании путешествия в мрачный мир «Подземелья». Вы станете героем, которому нужно выполнить несколько рискованных заданий в сумрачных и зловещих уголках подземного мира. Бросайте вызов судьбе, приносите жертвы во имя провидения, 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 локций
- 60 карт приключений
- 1 карта «Ярость богини змей»
- 14 карт заданий
- 4 карты счётчиков
- 4 двусторонние карты-мятки
- 6 карт героев
- 2 шестигранных кубика
- 4 накладки уровней
- 6 фишек героев с подставками
- 8 жетонов риска
- 8 жетонов славы
- 64 жетона здоровья (12 жетонов номиналом «5», 8 жетонов номиналом «3», 32 жетона номиналом «1»)
- 20 жетонов слежения (10 пар)
- Провил игры



# ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

## Карты героев



Н к ждой к рте героя изобр жён его портрет, ук з ны имя, р с и кл сс, т кже основные х р ктеристики: количество очков здоровья, особое умение и пределы инвент ря, определяющие количество возможных к рт преимуществ и сокровищ в инвент ре. Т кже н к рте героя перечислены х р ктеристики ближнего боя, м гии и скорости для к ждого уровня. Когд ге-рой р стёт в уровне, отмеч йте это с помощью н кл дки уровня. Н совершение действий герой тр тит очки действия (👍) — по умолч нию их число р вно зн чению скорости (👉). Очки здоровья пок зыв ют, сколько р н нужно н нести герою, чтобы он погиб. Отмеч йте текущее количество здоровья жето-н ми здоровья. К рт героя н ходится у игрок . Н поле, состоящем из к рт лок ций, герой предст влен фишкой.

## Карты счётчиков



С помощью к рты счётчик игрок ведёт учёт, сколько у его героя н д нный момент **очков славы** (👍) и **очков риска** (💀). Отмеч ть очки нужно с помощью двух жетонов славы и двух жетонов риска . Очки славы тр тятся игроком н применение к рт славы, очки риск тр тятся его соперни-к ми н применение к рт риск . Пределов очк м нет.

Очки риск тр тятся н **проклятия** (X) и **столкновения** (🔥) (к рты риск ). Очки славы тр тятся н **сокровища** (👉) и **преимущества** (👍) (к рты славы).

## Карты заданий



Чтобы победить в «Подземелье», герой должен выполнить три задания. В этом н боре есть альтернативный способ победы — выполнить задание «Победить Накари». Подробные особенности боя, связанные с заданием «Победить Накари», см. на стр. 21. Каждой карте задания есть иллюстрация, название задания, категория, степень (героическое, эпическое, легендарное — в данном н боре встречаются только «легендарные» задания), локация, в которой может быть выполнено задание, условия выполнения и награда. За выполнение задания герой получает новый уровень. При получении нового уровня сдвигайте на кл до уровня соответствующее деление на своей карте героя.

## Карты локаций



Из этих карт создётся игровая зона, где героев ждут приключения. Карты локаций бывают с тёмной стороной (**подземелье**) и со светлой стороной (**поверхность**). В этом наборе присутствуют только карты подземелий. Карты подземелий делятся на **тоннели** и **помещения**. На каждой карте локация есть иллюстрация, название, её тип, количество очков славы и риск, 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 (фаз, в которую можно сыграть карту), длительность (срок действия), её тип, вид, также текстовый блок, описывающий особенности карты.

Помните, что, пока карта приключения у вас в 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 к рты приключений быв ют:

- **Мгновенная:** к рт сбр сыв ется ср зу же после применения. Её эффекты действуют только в текущем ходу.
- **Постоянная:** к рт ост ётся в игре, пок эффект другой к рты не вынудит игрок сбросить её. К ждый герой может иметь в инвент ре огр ниченное количество преимуществ и сокровищ постоянной длительности. Эти пределы ук з ны н к рте героя. Других к рт д нное огр ничение не к с ется.
- **Довесок:** эт к рт «прикрепляется» к другой к рте (подложите довесок под неё). Довесок уходит в сброс, если основн я к рт сбр сыв ется или возвр щ ется н руку игроку. Кроме того, довесок не учитыв ется в предел х преимуществ, сокровищ или логов игрок .
- **Монстр:** к рт монстр сбр сыв ется, когд здоровье монстра достиг ет нуля. Монстр н ходится в лок ции только при т ке: в другое время он н ходится н руке игрок или в логове.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1) Р зделите к рты н отдельные колоды по руб шк м. Отложите к рты лок ций в сторону, ост льные колоды по отдельности перет суйте.



2) Среди к рт лок ций отыщите к рту с символом вход . Это н ч льн я лок ция — положите её лицевой стороной вверх в центре игровой зоны. Возьмите 4 случ йные к рты тоннелей (включ я мр чные) и прист вьте по одной с к ждой стороны от н ч льной лок ции. Ост льные к рты лок ций перет суйте и положите в предел х досяг емости игроков лицевой стороной вниз. Обр тите вним ние, что н соединение к рт есть некоторые огр ничения (подробнее в р зделе «Ход игры — Ф з лок ций» н стр. 8).

3) Случ йным обр зом сд йте к ждому игроку по одной к рте героя и н кл дке уровня. Полученную к рту игрок кл дёт перед собой, н кл дку откл дыв ет в сторону — он пон добится при переходе н следующие уровни. Возьмите 3 жетон здоровья номин лом «5» и 3 жетон здоровья



номиналом «1» и положите рядом с картой героя — они будут обозначать его здоровье. Обложите вокруг карты героя и зывается *инвентарём*. Оставшиеся карты героев уберите в коробку.

4) Каждый игрок берёт себе карту счётчик, 2 жетона слвы и 2 жетона риск. Карту счётчик расположите таким образом, чтобы счётчик слвы (зелёный) был ближе к вам.

5) Игроки берут фишки своих героев (предварительно устроив их неподвижно) и ставят их на карту вход, за что тут же получают по 1 очку слвы и 2 очка риска каждый. Отметьте полученные очки на карте счётчик с помощью жетонов слвы и риск.

6) Сдайте каждому игроку по 2 карты задний лицевой стороной вверх: это личные задания игроков, которые могут выполнить только они. Положите 1 карту задний лицевой стороной вверх рядом с колодой задний 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 легендного события «Ярость богини змей», карту приключения «Нюкри» и карту задний «Победить Нюкри» посередине стола лицевой стороной вверх. Подробнее особые правила боя 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 передается 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, вновь блокируются выходы, временные эффекты перестают действовать, эффекты карты, 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 в руку. Очки действия, оставшиеся от предыдущего хода, сгорают, и в этот герой получает новые очки действия, соответствующие значению его скорости. Все локации, кроме той, на которой находится в этот герой, снова становятся для него «новыми».

### II. Фаза злодеяний

В этой фазе игрок действует в роли повелителя подземелий. Свое время сыграть карты риск () , то есть те, на которых в качестве времени применения указан фаз злодеяний, темные карты проклятия () и столкновения () . Выберите соперника, у которого достаточно очков риск, и потратьте нужное количество его очков, чтобы сыграть карту против его героя. Карты риск, которые не нацелены на одного конкретного героя, можно оплатить риском любого игрока, за исключением себя, но нельзя использовать очки риск своих 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 тратите (начинаете битву); следуйте процедуре, описанной в разделе «Битва» на стр. 12. Монстр может начать только 1 ткуз ход. Начать монстр тратит только риск тковного 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.

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



К жд я к рт лок ции р змещ ется п р лмельно к рте вход , то есть он не может быть повёрнут боком (пример Г). Т кже нельзя созд в ть з мкнутое простр нство, к которому будет невозможно присоединить новые к рты лок ций.



## IV. Фаза подвигов

В этой ф зе вы можете в любом порядке выполнять любые из перечисленных ниже действий: **движение**, **исследование**, **розыгрыш карты славы** и **попытка выполнить задание**. Т кже в ф зе подвигов можно выполнять некоторые особые действия (см. стр. 11). К ждое действие можно выполнять сколько угодно р з, пок позволяют в ши очки действия и з п с сл вы.

- **Движение.** Потр тьте 1 очко действия, чтобы переместить своего героя в соседнюю лок цию через р бот ющий выход. Соседней локацией считается карта локации, соединённая с локацией, где находится герой, любым выходом (даже если это стена). Р бот ющим выходом счит ется любой выход, кроме стены, соединяющий две соседних лок ции. Н выходе может быть угрозы , которую нужно преодолеть, чтобы вывести героя из лок ции. **Игнорируйте условия выходов** локации, в которую герой **входит** (подробнее — н стр. 18).



**Пример:** игрок тр тит 1 очко действия, чтобы его герой прошёл из смотровой в святую святых. Н пр вление движения ук з но стрелкой. Т к к к герой **входит** в святую святых, ловушка , уст новленн я н **выходе** из неё, н героя не действует. При обр тном н пр влении движения герой был бы вынужден преодолеть ловушку н выходе.

Когда в ш герой входит в новую лок цию (то есть лок - цию, в которой он ещё не был в этот ход), вы получаете очки славы и риск этой лок ции (указаны в крте лок ции). Если герой проходит через несколько лок ций, он получает очки за каждую. Если в ш герой по к ким-либо причинам движется в **чужой ход**, вы не получаете очки славы и риск за лок цию. Если в лок ции есть эффект прегр ды, описанный в центр льной ч стик рты, он применяется, когда вы входите в лок цию в свой ход, но не сб тывает, если в ш герой движется в чужой ход.

- **Исследование.** Вы можете брать из колоды и выкладывая дополнительные к рты лок ций, тратить 1 очко действия на каждую.
- **Розыгрыш карты славы.** Этим действием вы можете играть с руки в инвентарь к рты славы (преимуществ и сокровищ). Вы можете играть к рты 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 в крте героя). Мгновенные к рты и довески т ким ограничениям не подвержены. Также у вас в игре может быть только одно сокровище одного типа (т к, двух шлемов у вас быть не может). На преимущества это ограничение не распространяется. К рты, сыгранные с руки в инвентарь, после оплаты её стоимости в очки славы считаются подготовленной; к рты у вас в руке не оказывают влияния на игру, пока не будут подготовлены.

- **Попытка выполнить задание.** На крте задания указаны, в какой лок ции и к ким образом герой может выполнить задание. Игрок сам волен решить, когда его герой готов попытаться выполнить задание, — попытка происходит автоматически при входе героя в указанную лок цию. Все герои могут попытаться выполнить общее задание, но только первый выполнивший все условия герой получает награду. В свои личные задания может выполнить только в ш герой.

На первую попытку выполнить задание в каждом ходу не надо тратить очки действия (если не с мой крте не сказано иначе); каждая повторная попытка требует 1 очко действия. Если вы успешно выполнили задание, получите награду, указанную в первом нижнем углу к рты, и переверните её (или разверните на 180°, если это задание-ртефкт). 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-ртефктов). Вместо выполненного общего задания немедленно вытяните новое. Вместо выполненного личного задания новое тянуть не нужно (однако, если в вашу игру

включены эпические или легендарные боры, это правило может меняться, см. раздел «Сочетание нескольких боров» (стр. 22). Категории действий и критерии их выполнения описаны на стр. 16.

## V. Фаза сброса/добора карт

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

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

**Зелье омоложения**  
Любой момент · Мгновенно · Зелье

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

**Отпугивание**  
Ответ · Мгновенно · Оберег

- **Применение подготовленной карты.** Вы можете применить эффекты карты в вшем инвентаре, так же особое умение героя, если дост точно очков риска или славы.
- **Подъем 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


Р з в ход з 1 очко действия герой может н ч ть битву.


Он может т ков ть либо одного из монстров ср зу же после их т ки н эт пе вызов (включ я монстров, которых необходимо уничтожить по з д нию), либо другого героя, который н ходится в той же лок ции. Если вы провели успешный уд р, можете либо н нести герою соперник р ну, либо отобр ть у него жетон з д ния сопровождения (см. «К тегории з д ний» н стр. 16). В ф зе злодеяний можно н ч ть битву, сыгр в против героя соперник к рты монстров. Игр я к рту монстр , положите н него столько жетонов здоровья из резерв , сколько ук з но н к рте монстр . Если у монстр только 1 очко здоровья, жетон кл сть не нужно. К ждый монстр т кует только 1 р з з ход. В к честве опл ты используется риск героя, которого т куют.


## Форма битвы

Ат куя, монстр или герой выбира ет форму, в которой прой дёт битв (ближний бой, м гия или скорость). Но он может выбира ть только из тех форм, символы которых н его к рте имеют круглую форму.

### Примеры:

 Символ обычной т ки: монстр или герой может т ков ть и контр т ков ть в этой форме (в д нном случ е это ближний бой).

 Символ контр т ки: монстр или герой может только контр т ков ть в этой форме (в д нном случ е это м гия). Ат ков ть первым в этой форме нельзя.

 Символ уд р : эффекты уд р — опис ние всех последствий успешной т ки в соответствующей форме.

Змеелюд может т ков ть только в форме ближнего боя, поскольку только ближний бой н к рте монстр имеет символ обычной т ки (1). В форм х м гии и скорости змеелюд может только контр т ков ть, поскольку эти формы н его к рте ук з ны в символ х контр т ки (2). Символ уд р (3) н его к рте говорит, что при успешной т ке в форме ближнего боя змеелюд н носит 2 р ны.



## 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, мгия или скорость) для каждой из атакующей карты. Нельзя назначать форму битвы, для которой не существует символ обычной карты (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 · Оберг

**III. Проверка атаки.** Атакующий бросает 1 кубик и определяет результат броска — значение выбранной формы битвы (ближний бой, мгия, скорость), умноженное на его карту. Если атакующих монстров несколько, нужно повторить процедуру для каждой карты.



Значение броска + 3

**IV. Проверка контратаки.** Защищающийся бросает 1 кубик против каждой карты и определяет соответствующую характеристику (ближний бой, мгия, скорость) своей карты. Выбираете значение, соответствующее уровню вшего героя. Защищающийся не может выбирать, какую именно характеристику применять, так как атакующий уже выбрал форму битвы.

Значение броска + 3

Уровень	8	9	10
	3	4	4
	6	6	6
	5	5	6

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

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

**Пример:** при успешном ударе в форме мгии порочный рыцарь не носит герою 2 раны.



: наносит 2 раны.

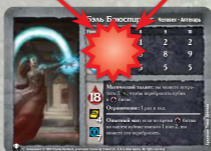
Раны уменьшают количество очков здоровья; отметьте это, сняв жетон здоровья с карты монстра или карты героя. Если количество очков здоровья падет до нуля, монстр или герой повержен. Игрок, чей герой повержен, выбывает из игры.

**VI. Вызов.** Герой, который подвергся атаке, теперь может провести одну атаку по одной из атак вших его карт или по герою, находящемуся в той же локации. Но это ему нужно потратить 1 очко действия (если он, конечно, сохранил его с прошедшего хода). Повторите предыдущие попытки битвы с исключением этой атаки — пропустите его.

**VII. Логово.** Каждый монстр, который не был ранен, и 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 логов (на свой выбор), если в нём становится больше трёх монстров.

**VIII. Награда.** За каждую рану, нанесённую герою монстром, игрок, которому принадлежит монстр, может добывать 1 очко риска любому игроку по своему выбору. Каждый раненый, которую не носит монстру герой, приносит игроку, которому принадлежит герой, 1 очко славы. Найдётся из всех монстров, кроме монстров, связанных с действиями: для них предусмотрен особый вариант, указанный на карте.

## Пример битвы



**I. Атака.** Игрок А тратит очки риска игрок Б, чтобы сыграть против его героя чудовищного удара и порочного рыцаря. Игрок А заявляет, что обмонстрирует в форме ближнего боя. Порочный рыцарь обладает особым умением: «+1 ко всем ткам за каждого порочного рыцаря (включая этого), ткующего в этом ходу».

**II. Ответ.** Игрок Б тратит 3 очка славы, чтобы сыграть криту преимуществ «Отпугивание». Это преимущество, которое можно сыграть только на этот ответ, позволяет сбросить одного ткующего монстра. Игрок Б выводит из схватки удар. Ткка «Отпугивание» — краткой мгновенной длительности, сразу после использования он 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 тактична 11.

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

**V. Сравнение результатов.** Рыцарь с тактикой 11 бьет героя с контратикой 2, поэтому монстр наносит герою 1 рану. Игрок Б убирает 1 жетон здоровья с карты героя.

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

**VII. Логово.** Игрок А отправляет рыцаря в логово, чтобы применить его позже еще раз. Карта рыцаря остается на столе в инвентаре игрок, но не считается находящейся в локациях. Если бы рыцарь был убит, его нужно было бы сбросить.

**VIII. Награда.** Порочный рыцарь нанес 1 рану герою, так что игрок А, который его сыграл, может дать 1 очко риска любому сопернику. Он выбирает игрок 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, мгии 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 действуют на всех героев в одной локации, но каждый из них бросает кубик и проходит проверку отдельно.

## Пример угрозы

Игрок А тратит очки риска игрок Б, чтобы сыграть против его героя ловушку «Поток кислоты». Игрок А кладёт 1 жетон слежения в назначенную локацию по своему выбору, второй с той же буквой — на карту ловушки «Поток кислоты», чтобы обозначить, что эта ловушка теперь не ходит 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. Прометр угрозы 10+. Игрок Б проходит проверку скорости: бросает кубик (выпало 5) и прибавляет к нему свой прометр скорости, соответствующий его текущему уровню (5). В сумме 10, значит, игрок преодолел угрозу и получает увеличенную кратность награды.



## КАТЕГОРИИ ЗАДАНИЙ

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



**Артефакт.** Выполнив задание-артефакт, не переворачивайте его лицевой стороной вниз, поверните на 180°. Теперь в м 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.** Если 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 кратности преимуществ, например).



**Охота.** Победите монстра, у которого в картах 3 действия.

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

**Поиск.** Локция, 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 локции. К результату броска добавляется количество локций, разделяющих героя и ближайший вход. Если результат не уступит уставшему крестовому заданию знанию, герой обнаружит 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 узловой в задании локции 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 узловой в задании локции и снимает жетоны с карты. Общее задание сопровождается 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 локцию, 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, уступающую на карте заданию. По общим правилам первая попытка не приносит очков действия, каждая повторная требует 1 очко действия. Вы можете предпринять любое количество попыток, пока хватит очков действия. Проваленные попытки оказывают влияние на всех героев в локции.

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

## ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

В ф зе подвигов герой может двиг ться между лок циями. Н переход н соседнюю лок цию тр тится 1 очко действия. Но ч сто для переход н другую лок цию требуется выпол нить дополнительные условия. Нужно следов ть условиям выход той к рты лок ции, н которой герой н ходится в н ч ле ход , то есть той, с которой он **уходит** (н чин ет движение). Игнорируйте условия выходов лок ции, в кото рую герой **входит** (з к нчив ет движение).

### Обычные выходы

Переходы между лок циями обозн чены следующими символами:



Открыто



Стена



Блокирован



Ловушка



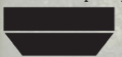
**Открытый выход:** через открытый выход можно двиг ться без к ких-либо дополнительных условий.



**Б (блокированный выход):** преодолите угрозу, ук з нную н пиктогр мме выход , или потеряете 1 очко действия. Если вы пров лили проверку и очков действия у в с больше не ост лось, счит ется, что выход открыт, но в ш герой ост лся в прежней лок ции. Пост ьте фишку героя н выход, чтобы не з быть, что он открыт. Чтобы перейти в другую лок цию, герою придётся потр тить 1 очко действия в следующем ходу. Пок ь выход открыт, им могут пользов ться другие герои. Выход будет счит ться открытым, пок ь открывший его герой не покинул лок цию.



**Л (ловушка):** чтобы выйти из лок ции, в м нужно обезвредить ловушку или избеж ть её. Преодолите угрозу, ук з нную н пиктогр мме выход , или получите 1 р ну. При этом герой в любом случ е выходит из лок ции, нез висимо от успех в преодолении угрозы. Обр - тите вним ние, что выходы-ловушки не имеют ник кого от ношения к к рт м ловушек из колоды приключений, поэтому н них не р спростр няются р зличные эффекты к рт.



**Стена:** т ким выходом нельзя воспользо в ться ни с одной, ни с другой стороны.



## Преграды

Преграды действуют на героев, которые вошли в локацию, двигаясь в свой ход. Если герой двигается 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 на бок. Пока фишка лежит, герой не может двигаться — это единственное штрафное состояние. Чтобы выбраться из ямы и вернуть фишку героя в исходное состояние, вам придётся потратить 1 очко действия.

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА

**Вы.** Когда кто-то говорит «вы» или «всех», речь идёт об игроке, контролирующем карту.

**Модификаторы броска.** Любой эффект, влияющий на результат броска, не должен являться и применяться 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 вы не хватаете славы для применения преимуществ, он может войти в локацию и получить тёмную 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 количеству очков силы 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 к любому рэ, когда монстр атакует. Если особым эффектом является угроза, то этот эффект применяется до начала битвы.

**Падение.** Фишка героя кладётся на бок — это означает, что герой не может двигаться. Если в шахгерой упал, вы должны потратить 1 очко действия, чтобы подняться. Ни ничто 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 силы, также копирует эффекты локаций, в которую перенёсся, только если он движется в свой ход. Герой сохраняет состояние, в котором был до переноса, например, если он был упавшим, он остаётся упавшим в новой локации. Как правило, с помощью переноса нельзя переместить героя из подземелья на поверхность или наоборот, если описанный эффект 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, увеличивая предел инвентаря героя (например, «Пояс сумки»), может быть сыгран даже тогда, когда этот предел достигнут.

**Преимущество.** Преимущество нельзя добровольно сбросить из инвентаря, но если другая карта вынудит вас сбросить преимущество, оно тут же перестёт действовать.

**Приспешник.** Монстр, который становится в шахгерой, считается сокровищем постоянной длительности и занимает 1 место в инвентаре. Приспешник одним рэ вместо в шага героя может совершить 1 контратаку или вместо в шага героя провести 1 обычную атаку в конце битвы против монстра или героя, который в это время только что атаковал.

**Проклятие.** Вы можете распротестировать эффекты сыгранных в шахгерой проклятий своего героя, но свои очки риска вы всё равно не можете тратить.

**Сдвиг.** Этот эффект перемещает карты локаций. При вращении локаций при этом продолжают действовать. Когда вы сдвигаете карту локаций, вы никогда не можете заменить 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 увеличите скорость героя с помощью эффекта к кой-либо карты, по умолчанию вы не получите дополнительные очки действия немедленно (только если карта не говорит об этом прямо). Если же эффект восстановления в следующего хода в скорости по-прежнему увеличен, вы получите очки действия в увеличенном объёме.

**Сокровище.** Карта сокровищ, которую потерял свой эффект, должна быть тут же сброшена. Сокровище, которое сброшено сразу после применения, как, например, зелье, не учитывается в пределах инвентаря следующего героя, если вы примените сокровище сразу, как только сыграете.




**Столкновение.** Столкновение играет против героя, находящегося в определённой локации. Если герой покинет обзор уходя из этой локации до этапа проверки, карта столкновения не может быть использована этим героем или иначе воздействовать на него (если только не с помощью карты несклонно иное).

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА НАБОРА «ЯРОСТЬ БОГИНИ ЗМЕЙ»

После подготовки к игре поместите карту легендного события «Ярость богини змей», карту приключения «Нэкри» и карту задания «Победить Нэкри» посередине столешницы лицевой стороной вверх (см. стр. 7). Это дополнительное задание. Игрок, выполнивший его, немедленно побеждает, при этом 2 других задания выполнять не нужно. Победить Нэкри 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 столешницы лицевой стороной вверх. Если на ней меньше 5 жетонов здоровья, каждый игрок в начале своего хода бросает 1 кубик и по результату 4+ кладёт на эту карту 1 жетон здоровья.

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

**Жрицы Накари** получают +1 ко всем тем же каждому жетону на этой карте.

Если Нэкри побежден, эта карта сброшена.

## Богиня змей

К только один из игроков выложит к рту лок ции «Логово Н к ри», счит йте, что в этой лок ции н ходит-ся и с м Н к ри. Он т кует любого героя, вошедшего в эту лок цию, и ост ётся т м, пок не будет побежден .

## Легендарные карты

К рты т кого тип могут игр ть только игроки 7-го уровня и выше, либо их можно игр ть против игрок 7-го уровня и выше.

## Приспешники

В этом н боре есть новый эффект: в результ те розыгрыш некоторых к рт и применения умений монстры могут ст новиться приспешник ми героев. Монстр-приспешник счит ется сокровищем и 1 р з з ход может т ков ть вместо героя. Подробнее см. н стр. 20 в р зделе «Общие эффекты к рт».

## СОЧЕТАНИЕ НЕСКОЛЬКИХ НАБОРОВ



Помимо «Ярости богини змей», в «Подземелье» существуют и другие н боры («Гробниц повелителя мёртвых», «Ц рство ледяной ведьмы», «Обитель чудовищ» и «Др коны беспощ дной пустыни»), которые можно объединять в одной игре.

При объединении н боров у в с может получиться толст я колод приключений, поэтому рекомендуем р зделить её н колоду сл вы (преимуществ и сокровищ ) и колоду риск (проклятия и столкновения). Когд в м необходимо взять к р-ту из колоды приключений, выберите, из к кой именно колоды бр ть. Для к ждой колоды будет свой сброс.

Если вы сочет ете н боры «Обитель чудовищ» или «Гробниц повелителя мёртвых», ник ких других дополнительных пр вил смешив ния нет. Если же вы доб вляете в игру н бор «Ц рство ледяной ведьмы» или «Др коны беспощ дной пустыни», то учитыв йте пр вил сочет ния лок ций подземелья и поверхности (они опис ны в буклет х пр вил этих н боров).

## 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 набором («Драконы беспощадной пустыни», «Гробница повелителя мёртвых», «Царство ледяной ведьмы» или «Обитель чудовищ»). Для этого выберите героев, которые встречаются и в легендарном наборе, и в героическом (например, Родерик Талус и Тейнин Легкоступ есть в наборе «Гробница повелителя мёртвых», Норд Фимбл — в наборе «Обитель чудовищ»).

В партии, сочетающей легендарные наборы (уровни 7–9) с героическими наборами (уровни 1–3), вы получите доступ к легендарным способностям героев только на 7-м уровне. Если вы комбинируете героический и легендарный наборы, то только последний из игроков достигнет 4-го уровня, все герои автоматически повышают свой уровень до 7-го.

Игра проходит по обычным правилам со следующими изменениями.

Начните игру с героической колоды, легендарную колоду отложите в сторону. Как только последний из игроков достигнет 4-го уровня, замените колоды приключений и заданиями из легендарного набора.

Достигнув легендарного уровня, положите карту в шего героя из легендарного набора ниже карты героя из героического набора. Определите соответствующее в шему уровню новое текущее значение каждой вшей характеристики, отметив это с помощью шкалы уровня.

Для определения пределов инвентаря используйте значения, указанные на карте легендарного героя. Если это приводит к уменьшению пределов в шего инвентаря, немедленно сбросьте лишние сокровища или преимущества по в шему выбору.

В отличие от игры по обычным правилам, в партиях, комбинирующих героические и легендарные наборы, выполненные задания выступают в качестве источника победных очков. Не забывайте задания легендарной степени, пока все игроки не достигнут легендарного уровня. Достигнув легендарного уровня, игрок всё ещё может выполнять общие героические задания, но не получает новые уровни за их выполнение, зарабатывает только победные очки. Как только последний из игроков достигнет легендарного уровня, разделите всем по 2 личных задания из легендарного набора и скройте 1 общее (не забывайте следовать особым правилам набора «Ярость богини змей», см. стр. 21).

В тот момент, когда один из игроков достигет максимального возможного уровня (10-го уровня в легендарной игре), притязания заканчиваются.

Также вы можете объединить героический и легендарный уровни борьбы с эпическим (уровни 4—6) и провести притязания по правилам, приведённым выше, с тем отличием, что на 4-м уровне вы получите доступ к эпическим способностям героев, а на 7-м уровне — к легендарным.

Подсчитайте победные очки, исходя из количества и степени выполненных в мизданиях. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает игрок с высшим 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 добиться больше стратегии, используйте следующие варианты правил:

**Без белых пятен.** Все карты локций выкладываются на стол перед началом игры. Порядок действий такой: сначала разложите задания, затем перетасуйте все карты локций. Сложите 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. Перед началом хода по часовой стрелке от первого игрока, все по очереди выкладывают по одной карте локций на стол, пока не будет создано всё поле. Локции 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 на чужом уровне. 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 карт в конце хода становится необязательным. При этом вы не можете сбросить больше одной карты.

**Непредвзятое размещение.** Если вы вытянули карту локций, в которой можно выполнить одно из ваших личных заданий, передложите эту карту в шепот соседу слева, чтобы он разместил её; если эта локция окантается связанным с его личным заданием, он передложит карту дальше. Только если карта пройдёт полный круг, вы сможете разместить её самостоятельно.



Пр вило не относится к лок ции общего з д ния и относится только к первой лок ции з д ния сопровождения. Это усложняет игру, но улучшает баланс.

**Ничего личного.** Все з д ния становятся общими. В любой момент игры должно быть открыто дв общих з д ния. Личными становятся только з д ния сопровождения, когда герой не может их выполнить.

**Ограничение движения.** В фазе восстановления вы больше не получаете очки действия, равные скорости. Каждый герой получает строго 3 очка действия. Рост скорости не увеличивает очки действия. Кроме того, больше нельзя сохранить 1 очко действия для совершения действий вне хода. При этом вы можете в свой или в чужой ход положить фишку своего героя на бок 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 з д ния и вернитесь ко входу.

### Подготовка к игре

- 1) Уберите из колоды приключений все карты переносов и сдвигов, также карты, требующие наличия нескольких героев.
- 2) Разделите колоду приключений на колоду слезы и колоду риска. Сбросьте карты колоды также будет свой.
- 3) Сдайте себе 3 карты з д ний и отложите остальные карты з д ний в сторону — они не понадобятся.

### Ход игры

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

Каждый раз, когда ваш герой входит в локацию, получите очки слезы 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 выпадет 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 раз бросить кубик. Всякий раз, когда на нём выпадет число от 1 до 4, игрок возвращается к риску.



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 уничтожаются по обычным правилам и собираются в конце битвы.

Если вы хотите усложнить игру, то используйте логово — в него на этот раз будет отправляться с мёртвой дорогой (по стоимости в очки риска) монстр. Каждый раз, когда из колоды открывается монстр, монстры из логов также уничтожаются. Предел логов, как и в обычной игре, — 3 монстра.

Зачёркнутого побеждённого монстра вы можете сразу же вытянуть из колоды слепым. В конце хода (фаза добора карт) вы также можете вытянуть 1 карту слепым. Собираются карты не только. Постоянные сокровища можно играть только на этой битве «Наследие». Постоянные преимущества можно играть, только находясь в локации вход в подземелье. Карты мгновенной длительности и карты ответных действий не имеют.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработка и оформление:** Том с Денм рк

**Иллюстрации:** Молли Мендоз Денм рк,  
Бен В н Д йкен, Джеймс Кей, Крис М нум

**Редактор:** Мишель Нефью

**Издатель:** Джон Нефью

**Благодарности автора:** Морг ну Грею з советы и идеи, Люкм ну «Л ки» Ши з мудрость испыт теля, всем тестировщик м, которых слишком много, чтобы перечислить, но чей вкл д 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 Мятусь

**Выпускающий редактор:** Дарья Дуняев

**Переводчик:** Дмитрий Кривченко

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великс

**Корректор:** Ольга Португалов

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите нам [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).  
Особая благодарность выражается Илье Кривченко.

Перепечатка и публикация прайвов, компонентов и иллюстраций игры без разрешения преемников запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия прайва 1.0



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

