



ГЕРОИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

В
ЗАМКЕ УЖАСАЮЩИХ МОРОЗОВ

Стихийная магия растеклась по всему Междузелью, и теперь вас на каждом углу ожидает очередное подземелье... ну серьёзно, стоит преодолеть одно, как появляются ещё два!

Вы побывали в лесах и на вулканах, победили злобных ведьм, заносчивых Гоблинов-чудаков и сплочённых демонов-трудооголиков. Теперь вы должны остановить коварные планы мерзкого крылатого тирана ~ Пингвильды, Верховной Диктаторши Всех Пингвинорождённых (да, вы не ослышались)!

Укрывшись в своём ледяном замке, она вызвала с того света духа Продавана, злого лавочника, который десять лет назад едва не устроил конец света. Заключив гнусный союз, эта парочка планирует пробудить дремлющий Ужас, что покоится в глубинах Баантийского моря, и напустить его на континент.

Вы всё ещё думаете, что пингвины ~ милейшие создания? Как бы не так! Они кровожадные убийцы! И кроме этих жестоких птичек, в Замке ужасающих морозов обитает множество других тварей, жаждущих вашей смерти! Приготовьтесь к штурму сияющих залов этой морозной твердыни!



ГЕРОИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

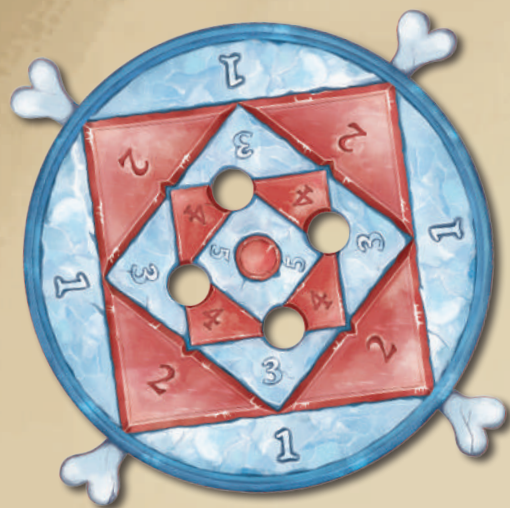
«Герои подземелий» — полная приключений и юмора игра на ловкость. Игроки берут на себя роли самозванных героев, выступающих единым отрядом. Их путь пролегает через подземелье: нужно исследовать его многочисленные залы и противостоять бесчисленным полчищам злобных монстров, бросая кубики в мишень изошрёнными способами.

Закалённому в горниле безрассудства отряду ну-почти-героев понадобится правильное сочетание сноровки и отваги, чтобы преодолеть опасности подземелья и повергнуть босса. Справятся ли они? Добьются ли они славы... или козырнут пустым тщеславием?

«Герои подземелий в Замке ужасающих морозов» — это самостоятельное дополнение к игре «Герои подземелий: второе издание», в состав которого вошли новые компоненты и множество игровых приспособлений ледяной тематики! Хватайте кубики и покажите, чего вы стоите!



СОСТАВ ИГРЫ



ПОЛЕ-МИШЕНЬ



21 КАРТА МОНСТРОВ



24 КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



3 КАРТЫ БОССОВ



21 КАРТА ПОДЗЕМЕЛЬЯ



3 НАКЛАДКИ
(2 ПРОРУБИ, 1 СЛАБОЕ МЕСТО)



12 ЧЕТЫРЁХГРАННЫХ
КУБИКОВ (3 ЦВЕТНЫХ
+ 9 БЕЛЫХ БОНУСНЫХ)



СНЕЖНЫЙ
КУБИК
3 ВОДНЫХ
КУБИКА



4 ПЛАНШЕТА ГЕРОЕВ



ЖЕТОН ВОЖАКА
ЖЕТОН СУНДУКА



4 АЙСБЕРГА, 1 ЛЬДИНА,
1 ВОДОПАД, 1 ПРУД,
1 ЛЕДЯНАЯ СТЕНА



6 ЖЕТОНОВ ОПЫТА



4 ФИШКИ ЗДОРОВЬЯ ГЕРОЕВ
2 ФИШКИ ЗДОРОВЬЯ МОНСТРА



2 ЖЕТОНА СПОСОБНОСТЕЙ ГЕРОЕВ
(МЕЛОДИЯ, ГОЛОВОРЕЗ)



12 ЖЕТОНОВ ШРАМОВ /
УЛУЧШЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



30 ЗОЛОТЫХ МОНЕТ



ШКАЛА ЖИВУЧЕСТИ МОНСТРА
ЖЕТОН РЕЖИМА СЛОЖНОСТИ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Герои подземелий» отряд не особо смелых героев врывается в очередное превосходное подземелье, чтобы украсть баснословные богатства и легендарные артефакты. Герои с присущей каждому из них грацией набрасываются на местных ужасающих тварей, надеясь одолеть их всех, а в конце победить босса. Если героям удастся повергнуть это чудовище, они выиграют. Что ж... войдите, глупцы, — и оставьте всякую надежду.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед партией подготовьтесь следующим образом:

1. **СОБЕРИТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ:** соедините 4 части поля вместе, чтобы получилась большая мишень. Буквы на краю каждой части подскажут правильный порядок сборки. Разместите поле-мишень в центре стола.
2. **ВЫБЕРИТЕ ГЕРОЕВ:** каждый игрок выбирает или тянет взакрытую 1 планшет героя и кладёт перед собой лицевой стороной вверх. Каждый игрок берёт 1 фишку здоровья героя и ставит на верхнюю ячейку шкалы здоровья на планшете своего героя (подробнее см. на с. 9). У некоторых героев есть жетоны, связанные с их «синей способностью». Поместите такой жетон рядом с планшетом героя неактивной (серой) стороной вверх. Верните неиспользованные планшеты героев и их жетоны в коробку.
3. **ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ПОДЗЕМЕЛЬЯ:** перемешайте все карты подземелья и сложите в стопку лицевой стороной вниз.
4. **ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ЛАВКИ:** перемешайте все карты снаряжения и сложите в стопку лицевой стороной вниз.
5. **СОЗДАЙТЕ КОЛОДУ МОНСТРОВ:** разделите карты монстров на стопки в соответствии с их уровнями, обозначенными цветами и номерами на обратной стороне карт, затем перемешайте каждую стопку отдельно. Возьмите по 3 карты каждого уровня: 1-го (оранжевые), 2-го (бирюзовые) и 3-го (фиолетовые) — и положите поверх всех карт 4-го уровня (серых) так, чтобы верхними были самые низкие уровни:



6. **ВЫБЕРИТЕ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ:** поместите шкалу живучести монстра рядом с полем, поближе к колодам монстров и подземелья. Поместите 2 фишки здоровья монстра на «нулевые» ячейки на этой шкале. Теперь пора нашему отряду героев решить, насколько они храбры... поместите (или нет) жетон режима сложности на шкалу живучести монстра поверх изображения сердца в соответствии с выбранным уровнем:

НОРМАЛЬНЫЙ	ЖЕСТЬ	АДИЩЕ
Верните жетон режима сложности в коробку (рекомендуется для начинающих игроков)		

При игре в режиме «Жесть» или «Адище» каждый раз, когда вы вступаете в новую битву, прибавляйте к живучести монстра указанное на жетоне количество очков здоровья.

7. **НАЗНАЧЬТЕ ВОЖАКА:** *отряд без вожака просто напрашивается на неприятности!* Выберите (или случайным образом определите) игрока, который станет вожаком отряда, — он получает соответствующий жетон.

Примечание: в конце каждой успешной битвы жетон вожака переходит к игроку, победившему монстра!

8. **ВЫДАЙТЕ НАЧАЛЬНУЮ ДОБЫЧУ:** разместите жетон сундука в пределах досягаемости всех игроков. Затем положите на жетон 2 белых бонусных кубика и золотые монеты в количестве, равном числу игроков минус 2. Это общая добыча отряда. *(Если вы играете больше чем с одной коробкой «Героев подземелий», игроки могут задействовать до 6 героев.)*
9. **ПОДГОТОВЬТЕ ЗАПАС:** разместите рядом золотые монеты, жетоны шрамов, карты боссов, оставшиеся бонусные кубики, цветные и особые кубики, накладки и приспособления. См. пример подготовки на следующей странице.

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА ПРИ ИГРЕ В ОДИНОЧКУ: вступив в противостояние с силами подземелья в одиночку, игрок должен управлять 2 героями и следовать всем правилам подготовки для 2 игроков.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Пример
подготовки игры
для 3 игроков



Игра «Герои подземелий»
длится несколько раундов,
каждый из которых состоит из 3 фаз:



1. Подземелье



2. Битва



3. Привал

Двигаясь по подземелью,
отряд может попасть
в особые торговые лавки!



4. Покуски

А посетив 3 лавки, отряд, скорее всего,
будет готов к последнему испытанию:



5. Босс

1 • ПОДЗЕМЕЛЬЕ



1.1 • ВЫБОР ПУТИ •

В каждом раунде отряду предстоит выбирать между двумя путями. Действующий вожак берёт **взакрытую 2 верхние карты** из колоды подземелья и **выбирает одну из них для раскрытия** и розыгрыша. Другую карту следует положить под низ колоды подземелья. Значки лавки (А), изображённые в левом верхнем углу карт подземелья, показывают, на сколько шагов отряд продвигается в глубины подземелья. Отряду нужно набрать как минимум **10 таких значков, чтобы дойти до лавки**, и необходимо посетить **3 лавки, чтобы добраться до босса**. Большинство карт подземелья имеет особый немедленный эффект, который указывается в левом нижнем углу карты (Б). Более подробную информацию об этих особых эффектах можно найти на с. 16 («Эффекты карт подземелья») и на с. 19 («Список особых бросков»).



1.2 • РАСКРЫТИЕ МОНСТРА •

Вожак берёт **верхнюю карту** из колоды монстров и раскрывает её. Каждый монстр принадлежит к определённому **типу** (А) (что бывает выгодно для некоторых героев), наносит определённое количество **урона** (Б) и может иметь некую **особенность** (В) (подробнее см. на с. 18). Чтобы определить живучесть монстра при этой встрече, сложите очки здоровья на карте монстра (Г) с особыми эффектами действующей карты подземелья и числом на жетоне режима сложности. Отметьте **получившееся количество очков здоровья** на шкале живучести монстра, используя фишки здоровья монстра. Поместите на карту монстра указанное количество **золотых монет** (Д) — это награда, которую отряд получит в случае победы над монстром.



Примечание: используйте две фишки здоровья монстра, чтобы отслеживать изменения его уровня живучести: верхний ряд соответствует десяткам, а нижний — единицам. В этом примере у Белого медведя 14 очков здоровья.

2 • БИТВА

В этой фазе раунда герои сражаются с появившимся монстром, пока не победят или не проиграют! Герои по очереди разыгрывают атаки, используя цветные кубики: красный, зелёный и синий. **Каждый кубик можно бросить только один раз за битву.** Игрок слева от вожака становится первым активным героем, бросающим 1 цветной кубик. Чтобы атаковать, герой должен выполнить следующие 4 шага:



2.1 • ВЫБОР КУБИКА ИЗ ДОСТУПНЫХ •

Активный герой **выбирает 1 из доступных** цветных кубиков, который бросит на поле-мишень в попытке нанести монстру урон, достаточный для его поражения. Если в этой битве отряд уже бросил все цветные кубики, см. раздел справа «Цветные кубики закончились».



2.2 • БРОСОК КУБИКА •

Активный герой **бросает кубик** на поле-мишень. Бросать можно из любого удобного положения: с любого места за столом, стоя, сидя и т. д. Чтобы бросок был засчитан, кубик **должен как минимум один раз отскочить от стола** за пределами поля-мишени, прежде чем коснуться мишени и приземлиться на неё.



2.3 • ПРОВЕРКА ПОПАДАНИЯ ИЛИ ПРОМАХА •

Иногда герои замахиваются на монстров и **попадают** в цель, а иногда и **промахиваются!** Сверьтесь с условиями на следующей странице. Также кубик может выпасть вершиной со значком способности вверх, что может активировать особые способности героев (см. с. 9).



2.4 • КОНЕЦ ХОДА •

Если герой победил монстра, отряд может перейти к фазе привала (см. с. 12)! Если монстр ещё жив, ход активного героя заканчивается и следующий по часовой стрелке игрок **должен начать свой ход с шага 2.1.** Если ещё остались цветные кубики, их следует передать новому активному герою.

ЦВЕТНЫЕ КУБИКИ ЗАКОНЧИЛИСЬ

Если отряд бросил все 3 цветных кубика и не победил монстра, то следующий активный герой должен выбрать один из двух вариантов:



- **ИСПОЛЬЗОВАТЬ 1 БЕЛЫЙ БОНУСНЫЙ КУБИК ИЗ СУНДУКА** (см. раздел «Белые бонусные кубики» на с. 12) и наброситься на монстра, следуя шагам 2.1–2.3, или



- **ВЕРНУТЬ 3 ЦВЕТНЫХ КУБИКА С ПОЛЯ.** Однако этот выбор заставит каждого героя в отряде **получить урон, равный уровню монстра**, и ни одна карта или особая способность не поможет предотвратить этот урон. Активный герой переходит к фазе битвы как обычно.

Вернуть 3 цветных кубика с поля можно несколько раз за битву, но только не в битве с боссом (см. с. 15).





ПОПАДАНИЕ

Если кубик **отскочил от поверхности игровой зоны**, а затем приземлился на мишень, герой наносит монстру урон, **равный числу на секторе мишени**, куда приземлился кубик (плюс бонусы от снаряжения или способностей, если таковые имеются). Уменьшите количество очков здоровья монстра на шкале живучести на величину нанесённого урона. **Цель игроков — победить монстра, доведя количество его очков здоровья до 0**, а затем перейти к фазе привала, чтобы получить всю свою славу и почёт.

ГРАНИЦЫ СЕКТОРА

Если кубик падает на границу между двумя секторами, он считается приземлившимся в секторе, куда попало наибольшее количество углов кубика. В случае сомнений считайте, что кубик находится в секторе с меньшим числом.

ИДЕАЛЬНОЕ ПОПАДАНИЕ

Если кубик попадает в яблочко, бросок наносит 10 урона. *(Хоть на яблочке и не указано число, всё так и есть. Верьте мне. Я писал эти правила! Зачем мне лгать?)*



ПРОМАХ

Бросок считается промахом в следующих случаях:

- Если кубик **не отскочил от поверхности** за пределами поля-мишени хотя бы один раз, прежде чем коснуться самой мишени.
- Если кубик **упал в одну из лунок** мишени (и остался там).
- Если кубик приземлился на одну из костей на **краю поля-мишени**.
- Если кубик приземлился **за пределами** мишени.
- Если активный герой не учёл и не выполнил **требования к особому броску**, указанные на карте монстра и/или подземелья (см. с. 10).

Если герой промахнулся, то получает урон, равный значению урона от этого монстра. Уменьшите количество очков здоровья героя на его планшете на величину полученного урона.

ГЕРОЙ ПАЛ!

Каждый раз, когда у героя остаётся менее 1 очка здоровья, он падает, прикидываясь мёртвым, и в этой битве больше не участвует: игрок пропускает свои ходы до конца битвы. На с. 12 вы найдёте больше информации об обмороке героев и о получаемых ими играмах.



Вожак: в спорной ситуации, когда игроки готовы вцепиться друг другу в волосы (например, из-за спора о результате броска кубика), решение принимает действующий вожак.

• ПРОИГРЫШ! •

Если в любой момент битвы все герои упали в обморок (количество их очков здоровья — 0), **отряд проигрывает партию**. Возможно, в следующий раз им стоит сражаться лучше, чтобы не покрыть себя позором снова.

ПЛАНШЕТ ГЕРОЯ

Изучив планшет, любознательные игроки смогут узнать всю (легальную и общедоступную) информацию о наших героях и героинях.

Помимо имени героя (А), аватарки из социальных сетей (Б) и любимого выражения (В), на планшете указано:

- Ограничение по **количеству и типу** снаряжения, которое может нести этот герой (Г).
- **Шкала здоровья** героя (Д), где очки здоровья идут от 1 (внизу) до 9 (вверху).
- Способность, связанная со значком способности **красного кубика** (Е).
- Способность, связанная со значком способности **зелёного кубика** (Ж).
- Способность, связанная со значком способности **синего кубика** (З).



• АКТИВАЦИЯ ЗНАЧКА НА КУБИКЕ •

На каждом планшете героя указаны 3 особые способности — по одной для каждого цвета кубика. Особая способность героя активируется, когда соответствующий цветной (или белый) кубик падает вершиной со **значком способности** вверх.

Игроки должны посоветоваться и тщательно выбрать, кто какой кубик бросит, чтобы в текущей битве выгода от особых способностей каждого героя была максимальной. Некоторые способности активируются только при определённых обстоятельствах, например когда герой промахивается или когда кубик приземляется на мишень (см. раздел «Обычные способности героев» на с. 16 и раздел «Уникальные способности героев» на с. 18).

• ЭФФЕКТ МГНОВЕННОГО УБИЙСТВА •

Если, попав в яблочко, кубик падает вершиной со значком способности вверх, то монстр вместо получения 10 урона **немедленно умирает**, а попадание считается эпическим выстрелом (см. с. 12). Это правило относится и к битве с боссом! Если герой получает какую-то выгоду от этой «силы мгновенного убийства», он всё ещё может активировать свою особую способность в тот же ход.



ТРЕБОВАНИЯ К ОСОБЫМ БРОСКАМ

На знамёнах некоторых карт монстров, подземелья и снаряжения нарисована фигурка героя **в уникальном положении тела**, которое герой должен будет воспроизвести при броске кубика. Полный список таких рисунков и их толкование см. на с. 19. Если на **карте монстра** или **подземелья** указано требование к особому броску, герои **обязаны выполнять** его во время каждого броска в этой битве.



Если во время битвы и монстр, и зал (и, возможно, даже оружие!) требуют особого броска, герои должны соблюдать все эти требования в одном броске, чтобы атака была засчитана как попадание. Если герой не выполняет все особые требования, бросок засчитывается как промах.

Если требования к броску 2 или более карт одинаковы, то они считаются одним требованием (то есть не удваиваются!).

ПРИМЕР БИТВЫ

Джек, Марла и Леброн с боем прокладывают путь через подземные залы. Леброн — действующий возжак, поэтому он закрытую смотрит 2 карты подземелья и решает войти в **Зал зимнего солнцестояния**. Отряд, согласно указанию на карте, немедленно добавляет в сундук 1 золотую монету. Затем Леброн раскрывает карту монстра — **Гоблин из племени воды**!

У **Гоблина из племени воды** 6 очков здоровья, но **Зал зимнего солнцестояния** предписывает добавить монстру 3 очка здоровья, поэтому наши герои отмечают на шкале живучести монстра 9 очков здоровья. **Гоблин из племени воды** требует, чтобы кубик отскочил от поверхности стола внутри пруда! За промах герой получит от монстра 2 урона, а за победу — 2 золотые монеты.



1. Поскольку слева от Леброна, действующего жожака, сидит Джек, он и будет первым игроком, который замахнётся на монстра и возьмёт все 3 цветных кубика. Джек выбирает **синий кубик** и бросает его. Отскочив от стола (внутри пруда), кубик попадает на мишень и приземляется в секторе «2» вершиной со значком способности вверх. Джек наносит монстру 2 урона и активирует **жетон головореза**. Затем Джек передаёт оставшиеся 2 цветных кубика герою слева от себя — Марле.



2. Марла не уверена, что сможет бросить кубик так, чтобы он отскочил от стола внутри пруда. Поэтому она выбирает **зелёный кубик** (зелёная способность Марлы «**Переброс**» при активации позволяет перебрасывать кубик). Марла бросает кубик, и тот отскакивает от стола внутри пруда, но приземляется за пределами мишени... Правда, вершиной со значком способности вверх! Марла активирует свою способность и может перебросить кубик. В этот раз всё прошло как по маслу: кубик отскочил от стола внутри пруда, попал в мишень и приземлился в секторе «2». Марла уменьшает количество очков здоровья монстра на 2, а затем передаёт оставшийся **красный кубик** Леброну.

3. Леброн бросает в мишень **красный кубик** и, желая завершить битву, надеется, что кубик попадёт в сектор поценнее или выпадет вершиной со значком способности вверх. Кубик благополучно отскакивает от стола внутри пруда и попадает в мишень... но приземляется в лунке мишени пустой вершиной вверх! Это промах. **Гоблин из племени воды** наносит Леброну 2 урона. Битва не окончена, и снова наступает очередь Джека.

4. Отряд уже использовал все 3 цветных кубика, поэтому Джек должен выбрать: либо использовать 1 белый бонусный кубик из сундука, либо позволить каждому герою получить урон, равный уровню монстра, ради возвращения всех 3 цветных кубиков. Джек решает использовать белый кубик из сундука. Герои не получают урон, но, если Джеку не удастся победить монстра, Марле придётся снова выбирать: вернуть цветные кубики или использовать белый.

5. Джек бросает **белый кубик**. Кубик отскакивает от стола и, прокатившись по нему, попадает на мишень, где приземляется между секторами «2» и «3» пустой вершиной вверх. Поскольку **жетон головореза** активен, Джек решает потратить его, чтобы нанести монстру 5 урона, и этого достаточно! Героям удалось победить устрашающего (?) **Гоблина из племени воды**! Они добавляют в сундук 2 золотые монеты в качестве награды и переходят к фазе привала.



3 • ПРИВАЛ

После того как отряд победит монстра, герои могут немного погреться в лучах собственной славы. Затем они должны навести порядок на поле битвы и подготовиться к переходу в следующий зал, выполнив нижеуказанные действия:



3.1 • БОНУС ЗА ЭПИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ •

- Как указано на шкале живучести монстра, если последнее попадание по монстру уменьшило количество его очков здоровья до **-3 или меньше**, отряд героев **получает дополнительно 1 золотую монету**. Этот бонус также предоставляется, если герой победил монстра броском мгновенного убийства.



3.2 • ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАДЫ •

- Возьмите золотые монеты с карты побеждённого монстра и положите их в сундук.



3.3 • ШРАМЫ •

- Каждый герой, упавший в обморок, должен **взять** из запаса **1 жетон шрама** и накрыть им на шкале здоровья все 3 ячейки одной способности (цвета). Затем герой **полностью восстанавливает своё здоровье**. Теперь у него на 2 очка здоровья меньше, и до конца игры он **не сможет активировать накрытую особую способность** (но по-прежнему может бросать соответствующий цветной кубик)! У героя может быть только 1 жетон шрама на каждой способности. Если герой с 3 шрамами снова падает в обморок, переверните его планшет: этот герой выбывает из игры!



3.4 • ПОДГОТОВКА К ПРОДВИЖЕНИЮ •

- Передайте **жетон вожака** герою, который бросил последний кубик.
- Возьмите все 3 цветных кубика** с поля-мишени и вручите герою слева от вожака.
- Верните в запас все белые бонусные кубики**, использованные в фазе битвы (см. ниже, раздел «Белые бонусные кубики»).
- Проверьте наличие **особых эффектов фазы привала** и разыграйте их (включая жетоны способностей героев).
- Поместите карту побеждённого монстра в **стопку сброса**.
- В это время герои **могут передавать друг другу карты снаряжения** (см. раздел «Снаряжение» на следующей странице).
- Герои **разворачивают использованные карты брони**, чтобы подготовить их к следующей битве (см. раздел «Снаряжение» на следующей странице).
- Отложите пройденную карту подземелья. Сложите количество значков лавки на картах подземелья: если отряд накопил **10 или более таких значков**, герои натываются на лавку и делают небольшой перерыв на покупки перед следующей битвой! В противном случае герои продолжают исследование, вернувшись к фазе подземелья.



Пример: на исходе битвы у монстра было 2 очка здоровья, а Марла совершила бросок с общим уроном 7. Монстр побеждён, так как его здоровье снизилось до -5. Это эпический выстрел! В итоге отряд Марлы кладёт в сундук 5 золотых монет: 1 за эпический выстрел и 4 как награду за монстра.

БЕЛЫЕ БОНУСНЫЕ КУБИКИ

Бонусные кубики **бросаются только один раз**. Убирая в фазе привала кубики с поля-мишени, герои должны вернуть белые кубики в запас. Так что для отряда важно покупать бонусные кубики в количестве, достаточном для использования в будущих битвах. Если на бонусном кубике выпадает значок способности, герой может активировать **любую** из своих доступных (не накрытых шрамом) особых способностей. *Значок слева обозначает белый кубик, использующийся в игре (даже если это не шестигранный кубик!). Сами кубики могут быть разными, в зависимости от выбранного набора кубиков (см. раздел «Герои подземелий»: смешаем коробки» на с. 17).*



4 • ПОКУПКИ!

Если отряд накопил **10 или более значков лавки** (🏠), герои натыкаются на лавку торговца! Пришло время потратить золото на покупку снаряжения, бонусных кубиков и/или на исцеление.



• **ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ:** ну-ка, мечи товары на стол! Вожак берёт из колоды лавки **2 карты** плюс **по 1 дополнительной карте за каждого героя** и выкладывает их на стол лицевой стороной вверх. Теперь отряд может купить столько открытых карт снаряжения, сколько пожелает/сможет. Покупают эти карты за золотые монеты: переместите указанное на карте снаряжения количество монет из сундука в запас. Затем назначьте приобретённое снаряжение герою. Уберите в коробку все карты, которые решили не покупать.



• **ПОКУПКА ИСЦЕЛЕНИЯ:** за каждую потраченную на это золотую монету вы **восстанавливаете 1 очко здоровья** каждому герою.



• **ПОКУПКА БЕЛЫХ БОНУСНЫХ КУБИКОВ:** заплатите 2 золотые монеты за **каждый белый бонусный кубик**, который хотите купить. Существует ограничение: в вашем сундуке не может быть более 9 бонусных кубиков!



— СНАРЯЖЕНИЕ —

В лавке отряд может приобрести превосходное снаряжение всех сортов. Существует 4 типа снаряжения: оружие, броня, магические расходники и реликвии. Карты снаряжения (кроме реликвий) назначаются герою и должны учитывать ограничения на типы предметов, которые у него могут быть, — это указано на его планшете.

- **Карты оружия** (⚔) с красной рамкой дают герою некоторые преимущества во время битвы. Оружие можно использовать при каждом броске, а его бонус применяется **только в том случае, если засчитано попадание**. Если у героя больше одного оружия, он может использовать одно из них или несколько (или вообще ни одного), комбинируя их требования к особому броску и бонусы. У героя не может быть 2 карт оружия с одинаковым названием.
- **Карты брони** (🛡) с синей рамкой можно использовать **один раз во время каждой битвы**, чтобы предотвратить урон или активировать особые эффекты, если герой промахнулся. После использования брони **поверните карту на 90°**, чтобы показать, что она уже использовалась в этой битве.
- **Карты магических расходников** (💧) с зелёной рамкой обладают эффектом «**сбросить после использования**». Эти карты могут использоваться также неактивными героями и в любой момент, даже непосредственно перед тем, как герой упадёт в обморок.
- **Реликвии** (📖) — это особый тип карт (см. правила их использования на с. 18).



4.1 • ПОДЗЕМЕЛЬЕ ПРОЙДЕНО? •

Если это первый или второй раз, когда отряд добирается до лавки, после покупок неизбежно запускается новый цикл: **уберите все открытые карты подземелья** обратно под низ колоды подземелья и **повторите фазы 1–3** несколько раз, пока не накопите достаточно значков лавки, чтобы снова в неё попасть.

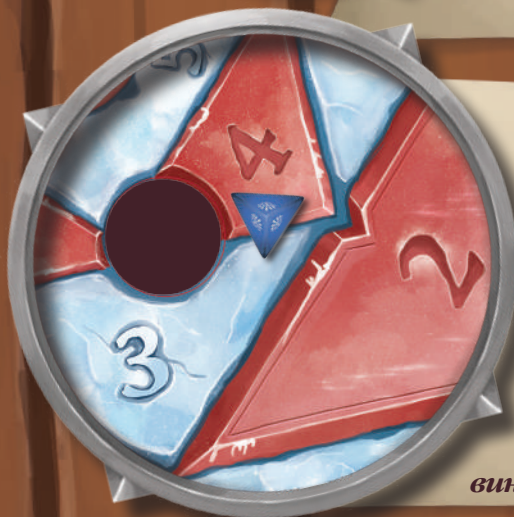
Если героям удалось успешно пробиться через подземелье и **добраться до третьей лавки**, они готовы сразиться с боссом! Сбросьте всех оставшихся в колоде монстров, затем обратитесь к с. 15.

ПРИМЕР БИТВЫ

Отряд героев вошёл в **Зал крутой горки** — нашим героям предстоит выполнять все атаки, используя водопад! В этом зале находится монстр **Кровожадный пингвин** с особенностью «Бесстрашие»: если кубик попадёт в сектор «1», герой сможет перебросить этот кубик.



1. Марла первая, кто замахивается на монстра. Она выбирает **зелёный кубик** и должна бросить его так, чтобы тот соскользнул с водопада. Марла кладёт кубик на край водопада и наклоняет водопад в сторону мишени. Кубик, соскользнув, отскакивает от стола и приземляется в секторе «1». Особенность монстра «Бесстрашие» позволяет Марле перебросить кубик, и она решает воспользоваться этим. В этот раз Марла использует свой «**Рэмбориль**», поэтому во время броска её глаза должны быть на уровне стола. Она бросает кубик, но тот попадает в одну из лунок мишени! Марла получает урон за промах! И это не очень хорошо: у Марлы было всего 3 очка здоровья, а теперь — 0. Марла падает в обморок и в этой битве уже не участвует!



2. Следующий игрок — Леброн, у которого есть «**Рогатый шлем**». Он выбирает **синий кубик** и собирается боднуть головой водопад, чтобы тот наклонился (полагаю, это можно засчитать...). Кроме того, кубик должен отскочить от стола. Каким-то чудом синий кубик приземляется на мишень в секторе «4» вершиной со значком способности вверх. Леброн активирует свою способность «**Маскировка**» и наносит дополнительно 4 урона, то есть общий урон уже 10! Поскольку синий кубик находится между двумя секторами, Леброн решает использовать своё «**Зелье увеличения**», чтобы нанести монстру дополнительно 3 урона и увеличить значение урона до 13. И **Кровожадный пингвин** побеждён этим единственным броском!



3. Проверка в фазе привала показывает: раз у **Кровожадного пингвина** осталось ровно 0 очков здоровья, не видать героям бонуса за эпический выстрел. Затем они берут 2 золотые монеты в награду за монстра. Марла во время битвы упала в обморок, поэтому она зарабатывает ишрам. Марла решает накрыть им свою зелёную способность: использовать зелёный кубик в будущем она сможет, а вот активировать свою способность «**Переброс**» — уже нет.





5 • БИТВА С БОССОМ

На картах боссов указывается значение урона (А), тип босса (Б), у некоторых даже их особенность (В), но не отображено никакой награды (*спойлер: ваша победа и есть ваша награда!*).

Перемешайте карты боссов, **вытяните случайную карту** и положите её лицевой стороной вверх рядом со шкалой живучести монстра. Поместите две фишки здоровья монстра на деления шкалы живучести в соответствии с количеством очков здоровья босса, указанным на его карте (Г) (не забудьте добавить число на жетоне режима сложности!). Битва с боссом разыгрывается по стандартным правилам, за исключением следующих моментов:

- После того как брошены все 3 цветных кубика героев, у следующего игрока остаётся **единственная возможность** — бросок белого бонусного кубика. Другими словами, во время битвы с боссом отряд **не может вернуть цветные кубики** в обмен на получение урона, поскольку полномасштабную атаку свирепого босса герои не переживут... Если белые бонусные кубики закончатся до победы над боссом, герои попросту **проигрывают партию**.
- Если отряду удаётся уменьшить количество очков здоровья босса до 0 или менее, герои **выигрывают партию** и отправляются праздновать победу в местной таверне. Горделивые и дурашливые позы победителей при этом весьма приветствуются.

Примечание: эффект яблочка и все особые способности героев в битве с боссом активируются как обычно.

ВЫВОД

ПРОИГРЫШ

- Герои проигрывают, если во время любой битвы все герои упали в обморок (при 0 или менее очков здоровья).
- Герои проигрывают, если в битве с боссом после бросков цветных кубиков выясняется, что у них закончились белые бонусные кубики.

ПОБЕДА

- Герои выигрывают, если они доходят до босса и побеждают его.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Герои, желающие измерить свою радость в числовом эквиваленте, могут сложить баллы ниже и свериться с таблицей справа:

- +1 очко за каждую золотую монету, оставшуюся в сундуке;
- +3 очка за каждый белый бонусный кубик, оставшийся в сундуке;
- +5 очков, если ни один герой не получил ни одного шрама;
- -1 очко за каждый полученный жетон шрама;
- -5 очков за каждого выбывшего из игры героя;
- + очки за уровень сложности:

Нормальный	Жесть	Адские
+5 очков	+15 очков	+25 очков

Очков набрано	Соответствующий титул
0 или менее	Бескрылые птенцы
1–5	Некомпетентные оптимисты
6–10	Непокорный сброд
11–15	Новоявленные приключенцы
16–20	Подражатели героям
21–25	Среднестатистические вояки
26–30	Умелые бойцы
31–35	Читатели справочников по эпосу
36–40	Авторы справочников по эпосу
41+	Средоточия героического великолепия, непостижимого человеческого разуму

НЕВОЗМОЖНЫЕ СИТУАЦИИ

Иногда герои могут сталкиваться с ситуацией, когда из-за предъявляемых к особому броску требований бросок практически невозможен. В таких случаях герои (весь отряд единогласно) могут выбрать отступление.

Если отряд отступает, выполните следующие действия:

1. *От стыда каждый герой теряет очки здоровья в количестве, равном уровню действующего монстра.*
2. *Уберите действующую карту монстра в коробку.*
3. *Возьмите из колоды монстров новую карту.*

Примечание: в целом сама суть «Героев подземелий» — преодоление нелепых испытаний, поэтому данное правило следует использовать лишь в крайних случаях. Боги подземных битв всегда присматривают за вами; трусов они не любят, а вот изобретателей вознаграждают!.. Так что не бойтесь чутко обходить правила при создании нового безумного броска.

ЭФФЕКТЫ КАРТ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

У карт подземелья есть немедленные или постоянные эффекты, влияющие на текущую битву:



ЗОЛОТОЙ БОНУС:
при открытии зала добавьте в сундук указанное количество золотых монет.



ИСЦЕЛЕНИЕ ОТРЯДА *2:
при открытии зала восстановите каждому участнику отряда 2 очка здоровья.



ПОЛУЧИТЕ 1 КУБИК:
при открытии зала добавьте в сундук 1 белый бонусный кубик.



БЕСПЛАТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ:
при открытии зала возьмите из колоды лавки верхнюю карту и назначьте её любому герою.



ПРЕИМУЩЕСТВО МОНСТРА:
открыв карту монстра, не забудьте добавить указанное значение на шкалу живучести монстра.



ТРЕБОВАНИЕ К ОСОБОМУ БРОСКУ:
сверьтесь со с. 19 и узнайте, какие действия вы должны выполнить, чтобы бросок был засчитан как попадание.

ОБЫЧНЫЕ СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

В этом разделе подробно описана каждая способность. Если в описании нет специального указания «активируется только при попадании/промахе», значит, способность активируется в момент, когда кубик приземляется в любом месте.



ИНСТИНКТИВНАЯ ЛОВКОСТЬ:
активируется только при промахе. Герой уклоняется от контратаки монстра, не получая урона, и наносит 2 урона монстру. (Бонусы оружия при этом не применяются, так как они сбрасываются, только когда герой попадает.)



ПЕРЕБРОС: если активируется, герой может снова замахнуться на монстра. Игрок забирает только что брошенный кубик и бросает его снова. Результат первого броска игнорируется.



ИСЦЕЛЕНИЕ ОТРЯДА: если активируется, герой накладывает исцеляющее заклинание на весь отряд: каждый герой восстанавливает 1 очко здоровья.



КАРМАННИЧЕСТВО: если активируется, герой берёт из запаса 1 золотую монету и кладёт её в сундук.



САМОЛЕЧЕНИЕ: если активируется, герой восстанавливает себе 3 очка здоровья.



ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ: активируется только при попадании. Эта способность придаёт герою сил против указанного на значке типа монстров: таким тварям герой наносит дополнительно 4 урона. Если монстр в битве не соответствует значку, герой наносит монстру дополнительно только 1 урон.



«ГЕРОИ ПОДЗЕМЕЛИЙ»: СМЕШАЕМ КОРОБКИ!

Все коробки «Героев подземелий» создавались как самостоятельные наборы, но вы можете их смешать при подготовке к партии (и играть компанией до 6 человек). Для этого каждый игрок выбирает любого из доступных героев. Затем подготовьте любое поле-мишень и выберите один полный набор цветных и белых кубиков из какой-нибудь одной коробки. Наконец, создайте колоды (подземелье, монстры, лавка), замешав в них любые карты по желанию (разумеется, карты должны соответствовать типу колоды). Не забудьте добавить специальные кубики, которые могут понадобиться для выбранных вами карт. Остальная подготовка проходит по обычным правилам. Если позже вы захотите разделить карты, помните, что в правом нижнем углу карт снаряжения из этой коробки изображён вот такой значок:

ВАРИАНТ ИГРЫ: УЛУЧШЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ



С каждым приключением наши герои становятся всё более опытными, и теперь они могут улучшать свои способности, набирая определённое количество очков героического опыта (ОГО). Во время подготовки к партии поместите жетон опыта на нижнюю отметку шкалы опыта каждого героя (на левой стороне планшета).

Получить ОГО можно в следующих случаях:

- Когда герой **нанёс последний удар**, от которого умер монстр.
- Каждый раз, когда на брошенном кубике выпадает значок способности (👁️), а герой решает **не использовать его ИЛИ не может активировать его**, так как не выполняется требование попадания/промаха.



Когда герой получает ОГО, он должен **переместить свой жетон опыта на 1 отметку вверх** по шкале опыта. Каждый раз, когда герой оказывается в лавке, набрав 3 ОГО (жетон опыта находится на самой верхней отметке шкалы), он может переместить жетон опыта **на самую нижнюю отметку шкалы, чтобы получить 1 жетон улучшенной способности** и улучшить 1 способность: красную, синюю или зелёную. Каждый раз, когда герой бросает кубик, но значок способности (👁️) не выпадает, герой может **использовать свой жетон улучшенной способности, чтобы активировать особую способность соответствующего цвета**: поверните жетон на 90°, чтобы показать, что он был использован. Шрам отменяет действие улучшенной способности, поэтому, если на способности героя выложены жетоны и шрама, и улучшенной способности, эту способность нельзя активировать. Когда отряд **в следующий раз переходит к фазе «Покупки»**, все использованные жетоны улучшенных способностей **поворачиваются в исходное положение**.



Если все герои согласны сыграть партию с возможностью улучшения способностей, внесите в правила изменение: игроки будут попадать в лавку только после того, как **накопят 11 значков лавки** (вместо 10).



РЕЛИКВИИ

Реликвии — это тип снаряжения, которое можно найти в лавке среди прочих карт. У карт **реликвий** (📖) чёрные рамки, и при покупке эти карты **НЕ назначаются герою**. Вместо этого реликвии выкладываются рядом с жетоном сундука, поскольку они **принадлежат всему отряду** и ими может воспользоваться любой герой. Реликвии могут быть активированы в ход любого героя. Способ использования каждой реликвии описан на её карте.

УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

У каждого героя есть связанная с синим кубиком уникальная способность (герои любят ею похвастаться). Для некоторых способностей используются особые игровые жетоны. Герои могут активировать эти жетоны во время битвы, и каждый жетон будет разыгран в определённое время (см. правила ниже).

Аристид



ЧАРУЮЩАЯ МЕЛОДИЯ: активируется только при попадании. Нанесите **+2 урона** и активируйте жетон мелодии (положите его активной стороной вверх). До конца этой битвы каждый герой может выполнить **бросок в пируэте**, чтобы нанести монстру +2 урона. В фазе привала деактивируйте жетон.



БРОСОК В ПИРУЭТЕ: герой должен повернуться вокруг себя на 360° так, чтобы снова оказаться лицом к мишени, и немедленно выполнить бросок.

Ажек Бескорабель



ГОЛОВЕРЕЗ: активируйте жетон головореза и поместите его активной стороной вверх на шкалу живучести монстра. Если кубик приземлится между двумя секторами, активный герой сможет потратить жетон, чтобы сложить значения обоих секторов и нанести урон, равный этой сумме. В фазе привала деактивируйте жетон и верните его владельцу.

Леброн Медвешкур



МАСКИРОВКА: активируется только при попадании. Нанесите дополнительный урон, равный количеству значков лавки на действующей карте подземелья. Если вы сражаетесь с боссом, вместо этого нанесите ему +3 урона.

Марла Девница



СИЛА ТРАВ: восстановите одному любому герою 2 очка здоровья плюс по 1 очку здоровья за каждую карту магического расходника (📖) в стопке сброса.

МОДИФИКАТОРЫ ПОЛЯ

Модификаторы поля размещаются в определённых местах на столе или на мишени (поверх мишени, вокруг неё, соприкасаясь с какой-либо её частью и т. д.). Их использование может быть обусловлено требованием карты монстра, подземелья или снаряжения.



АЙСБЕРГИ

Разместите 4 айсберга в лунках мишени, по 1 в каждой лунке. Если кубик касается айсберга, **активный герой наносит монстру дополнительно 1 урон и убирает этот айсберг**, даже если бросок был промахом или был отменён (например, при розыгрыше водных кубиков). В фазе привала уберите айсберги с поля.

ОСОБЕННОСТИ МОНСТРОВ

На некоторых картах монстров вместо изображения требования к особому броску напечатан текст об особенности монстра. Эти особенности проявляются при определённых условиях:

БЕЗУМИЕ: на картах этих монстров приводится 3 разных требования к броску. В начале битвы все эти требования неактивны. Каждый раз, когда герой попадает, у монстра активируется новое требование к броску (следующее на карте, слева направо). Вы можете взять любой неиспользуемый игровой компонент (например, жетон опыта, жетон шрама и т. д.), чтобы отслеживать активные на данный момент требования монстра к броску.

БЕССТРАШИЕ: если кубик приземляется на мишень в секторе «1», активный герой может перебросить этот кубик.

СПИСОК ОСОБЫХ БРОСКОВ

Как уже было сказано, на знамёнах некоторых карт есть чёрно-белая фигурка, изображающая какое-то уникальное действие, которое герой должен воспроизвести при броске. Иногда фигурка показывает положение тела или движение, которое необходимо сделать, чтобы бросок был засчитан, а иногда показывает взаимодействие кубика (или игрока) с другим особым элементом или модификатором.



БРОСОК ВСЛЕПУЮ: герой должен бросить кубик с закрытыми глазами.



БРОСОК ЩЕЛЧКОМ С КАРТЫ: герой должен положить кубик на любую неиспользуемую в игре карту и щелкнуть по ней снизу, чтобы подбросить кубик.



БРОСОК С УРОВНЯ ВЗГЛЯДА: герой садится на пол и, независимо от своего роста, во время броска удерживает глаза на уровне стола.



БРОСОК ГОЛОВОЙ: кубик должен начать свой полёт с головы героя либо коснуться её во время броска.



БРОСОК ПО ЛЬДИНЕ: герой кладёт льдину перед собой. Кубик должен отскочить от льдины (это засчитывается как отскок от стола), прежде чем попасть в мишень.



БРОСОК ОТ ЛЕДЯНОЙ СТЕНЫ: герой ставит ледяную стену на стол так, чтобы она соприкасалась с краем мишени. Чтобы бросок был засчитан как попадание, кубик должен коснуться ледяной стены, прежде чем оказаться на мишени. Если кубик повалит ледяную стену и приземлится на ней, бросок будет засчитан как промах.



БРОСОК В ПРЫЖКЕ: герой должен подпрыгнуть и бросить кубик, пока сам ещё находится в воздухе.



БРОСОК В ПРУД: герой кладёт пруд перед собой. Кубик должен отскочить от поверхности стола внутри пруда, прежде чем попасть в мишень.



БРОСОК ПОМОЛЯСЬ: герой должен держать кубик между ладонями, как будто молится.



УДАРНЫЙ БРОСОК: герой должен зажать кубик в кулак и бросить его (разжать кулак) в момент удара по столу.



БРОСОК ИЗ-ПОД СТОЛА: кубик должен отлететь от руки (или другой части тела) героя, находящейся ниже уровня стола.



БРОСОК С ВОДОПАДА: герой должен взять водопад и положить кубик на ближайший короткий край водопада. Затем нужно наклонить водопад так, чтобы кубик проскользил по всей длине и слетел с противоположного короткого края. Если кубик свалится, не достигнув второго короткого края, бросок засчитывается как промах.



БРОСОК НЕБООЕВОЙ РУКИ: герой должен использовать неведущую руку (ту, которой герой не пишет).



Х-БРОСОК: герой должен держать кубик между двумя запястьями, образуя ими букву «Х».

ОСОБЫЕ КУБИКИ

Особые кубики используются так же, как белые кубики, но во время конкретной битвы. Эти кубики следует добавить к стандартным цветным кубикам, если этого требует карта монстра или подземелья либо когда герой с соответствующим снаряжением решит воспользоваться им.

- Особые кубики подчиняются тем же правилам бросков кубиков: **они не заменяют собой никакие другие кубики** и их бросок считается ходом игрока.
- Если на особом кубике выпал значок способности (👁️), **он разыгрывается так же, как и на белом кубике**: может быть активирована любая способность героя.
- Все особые кубики по окончании битвы **возвращаются в запас**, независимо от того, были они использованы или нет.
- На особых кубиках могут быть изображены и другие значки, эффект которых срабатывает, если кубик падает гранью с этим значком вверх (см. ниже).



ВОДНЫЕ КУБИКИ

Активный герой должен бросить все 3 водных кубика разом. Проверьте все 3 результата и выберите для розыгрыша только 1 из них.



СНЕЖНЫЙ КУБИК



МЯГКИЙ СНЕГ: если герой промахнулся, но выпал этот значок, герой **не получает урон**.

НАКЛАДКИ

Накладки добавляют на мишень новые сектора. Карты монстров и подземелья могут потребовать от игрока подбросить накладку в начале битвы, а некоторые карты снаряжения могут позволить игроку самому выбрать момент, когда её подбросить.

По требованию карты активный герой должен подбросить указанную накладку, как монету (т. е. щелчком большого пальца). Чтобы бросок был засчитан, накладка должна совершить в воздухе как минимум один полный оборот (не меньше 180°) и приземлиться на мишень.

- Если накладка приземляется так, что какая-то её часть касается стола, игрок получает 1 урон и должен подбросить накладку ещё раз.
- Если указанная на карте накладка уже находится на мишени, активный герой может оставить её как есть либо взять её и подбросить ещё раз.
- Если накладка приземляется на кубик, уберите этот кубик и поместите накладку на его место.

ВО ВРЕМЯ БИТВЫ:

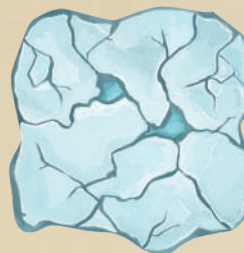
- Если кубик приземляется на накладку, этот бросок засчитывается как попадание в монстра, даже если герой получает какой-либо урон от эффекта накладки. Значки способности, выпавшие при попадании на накладку, срабатывают как обычно.
- Если кубик приземляется на накладку лишь частично, касаясь чего-либо под накладкой (стола, мишени или другой накладки), разыграйте кубик так, как будто он вообще не коснулся накладки и коснулся только объекта под ней.

В фазе привала уберите с мишени все наклейки.



НАКЛАДКИ «ПРОРУБЬ»

Накладки «прорубь» добавляют на мишень 2 дополнительные лунки. Если кубик приземляется внутри проруби — это промах. Если кубик приземляется поверх наклейки «прорубь», это считается попаданием со значением «0».



НАКЛАДКА «СЛАБОЕ МЕСТО»

Если кубик приземляется на накладку «слабое место», уменьшите количество очков здоровья монстра вдвое (с округлением вниз). Герои не могут увеличить этот урон никакими другими способами (оружие, магические расходники, способности и т. д.). Уберите накладку с поля после применения её эффекта.

Понравились «Герои подземелий»?

ОТПРАВЬТЕСЬ В ДРУГИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ. НОВЫЕ ГЕРОИ, НОВЫЕ МОНСТРЫ, НОВЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ, НОВЫЕ КУБИКИ И КУЧА НОВОЙ СНАРЯЖИ С КРЫШЕЧНОСТНЫМИ МЕХАНИКАМИ ПОПАДАНИЙ И ПРОМАХОВ!



АВТОРЫ ИГРЫ:
Лоренцо Сильва,
Лоренцо Туччи Соррентино
и Аурелиано Буонфино
РАЗРАБОТЧИКИ 2-ГО
ИЗДАНИЯ: Ренато
Сасделли, Лоренцо Сильва
и Андреа Лульи
ОФОРМЛЕНИЕ:
Джулия Гиджини
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:
Фабио Френкл
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ГРАФИКА: Ноа Вассалли
и Антонио Дель Боно

ПРАВИЛА: Алессандро Пра,
Мария-Анжела Силлени
и Уильям Ниблинг
3D-ХУДОЖНИКИ:
Паоло Ламанна
и Эдоардо Ронкальде
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:
Ренато Сасделли
МЕНЕДЖЕР ПО ПРОИЗВОДСТВУ:
Флавио Мортарино
Посвящается
Харальду Билзу.



РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ». Редакция благодарит Татьяну Олейник, Олесю Шамарину, Дениса Карпенко, Романа Дженбаза, Виктора Кубарева, Георгия Куракина, Владимира Сахно, Марию Голикову и Марию Гольскую-Диас за помощь в подготовке игры к изданию.