

Подземелья и драконы: Гнев Ашардалона

Книга приключений

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

Перевод с английского: Игорь Ларченко

«Подземелья и драконы: Гнев Ашардалона» – командная приключенческая игра. Ты и твои друзья должны работать в одной команде, чтобы добиться успеха. Вы либо вместе выигрываете, либо вместе проигрываете.

В книге описаны приключения, которые предстоит пройти вашему отряду героев. Сыграй первое приключение, предназначенное для одного героя, чтобы понять принципы игры, а затем с друзьями приступай ко второму приключению.

Пройдя их, можно приступать к следующим, более сложным. В приключениях 1–3 используются обычные правила, тогда как в приключениях 4–5, 7–12 добавлены дополнительные правила. Приключения 6 и 13 гораздо продолжительнее остальных.

Хотя в описании каждого приключения указано рекомендуемое количество игроков, все приключения можно проходить и в одиночку. С сайта издателя можно скачать дополнительные приключения.

В описании каждого приключения есть следующие разделы:

Задача: Что герои должны сделать, чтобы пройти приключение.

Количество героев: На какое количество героев рассчитано приключение. Обычно оно соответствует числу игроков (по одному герою для каждого игрока), но можно играть и в одиночку – управляя всеми героями или всего одним.

Подготовка к игре: В этом разделе подробно описываются все действия, которые нужно совершить, готовясь к приключению, в том числе относящиеся к плиткам подземелья, монстрам, жетонам.

Дополнительные правила: Этот раздел содержит объяснение новых правил, которые используются в приключении, а также описываются условия победы и поражения героев.

Чтобы сделать приключение более сложным, уменьши количество жетонов лечения с двух до одного. Чтобы сделать приключение легче, увеличь число жетонов лечения с двух до трёх.

В коробке с игрой много всяких компонентов. Бери только те, которые необходимы для очередного приключения. В описании каждого приключения указано, что именно тебе для него потребуется.

В своих первых играх можно использовать предлагаемые ниже способности героев. Освоившись с игрой, выбирай карты для своего героя самостоятельно.

Вистра: «Сила гнома», «Заряд», «Уверенный удар», «В бой!», «Мудрый совет».

Квинн: «Целебная песнь», «Небесный свет», «Продвижение», «Оглушающие раскаты», «Астральный перенос».

Хескан: «Брань», «Огненная дуга», «Гипноз», «Слепящий луч», «Невидимость».

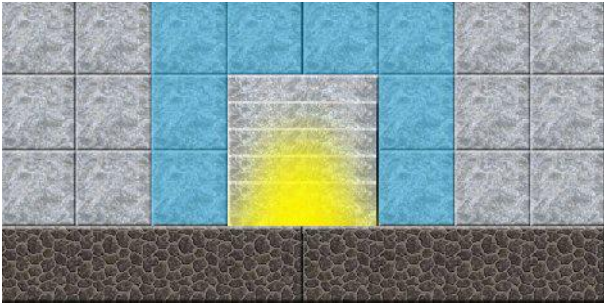
Килет: «Прикосновение», «Святая дуэль», «Святой удар», «Правое дело», «Касание».

Тарак: «Яростный штурм», «Удар на опережение», «Отвлекающий укол», «Серия ударов», «Изворотливость».

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 1

Один день из жизни героя

Преследуя монстров ты упал в расщелину и оказался в подземелье. Сможешь ли ты выбраться живым из него?



Задача: Изучить подземелье и добраться до выхода, прежде чем монстры уничтожат тебя.

Количество героев: 1

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: 2 начальные плитки, плитка «Выход», карта и фигура Мирака.

Положи на стол начальные плитки и помести на неё своего героя.

Отложи в сторону плитку «Выход», перемешай плитки подземелий и помести плитку «Выход» после 6-й плитки подземелий.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 2

Охота на монстра

Много лет монстры осаждают деревню Лонгбридж у подножия вулкана. Герои решили пробраться в подземелье и остановить монстров.

Задача: Уничтожить 12 монстров.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: 2 начальные плитки.

Положи на стол начальные плитки и помести на них героев, участвующих в приключении.

Перемешай плитки подземелий.



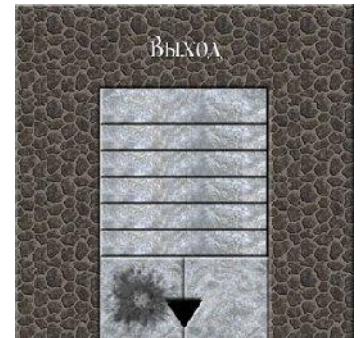
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Уничтожив монстра, отложи его фигуру в сторону. Если герои собрали 12

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Выход: Когда герой открывает плитку «Выход», помести на плитку Мирака.

Наконец ты видишь свет, пробивающийся сквозь щели в камнях. Ты нашёл выход из подземелья! К сожалению, путь к нему преграждает предводитель кобольдов Мирак!



Победа:

Герой справляется с испытанием, если он уничтожит Мирака и выберется из подземелья, для чего в конце своей фазы героя он должен на ступенях плитки «Выход».

Поражение: Герой терпит неудачу в приключении, если у него не осталось жетонов, чтобы вылечиться.

фигур монстров, они успешно проходят испытание. Если герой вытаскивает карту монстра, а все фигуры этого типа уже собраны в коллекции героев, сбрось эту карту монстра.

Дьявол-легионер: Появившись, эти монстры всегда зовут своих напарников. В этом приключении каждый уничтоженный дьявол-легионер засчитывается как один монстр. Если ты позднее вытащил вторую или третью карту дьявола-легионера, сбрось её. Не клади такую карту под низ колоды карт монстров и не вытаскивай вместо неё другую карту.

Победа: Герои справляются с испытанием, если они уничтожили и собрали 12 фигур монстров.

Герои возвращаются в деревню с новостью о победе над монстрами. В честь этого события жители устраивают карнавал и по крайней мере в ближай-

шее время могут чувствовать себя в безопасности.

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 3

Рюкзак Рохара

Крестьянин Рохар, сумевший спастись от монстров подземелья, просит о помощи. Он потерял в подземелье свой рюкзак.

Задача: Найти рюкзак Рохара.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: 2 начальные плитки, плитка «Хранилище», жетон рюкзака.

Положи на стол начальные плитки и помести на них всех участвующих в приключении героев.

Перемешай плитки подземелий, отложи 3 из них и перемешай их вместе с плиткой «Хранилище». Затем, не открывая плиток, положи эти 4 плитки после 8-й плитки подземелий. (Таким образом, плитка «Хранилище» окажется среди 9-12-й плиток).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Хранилище: Когда герой открывает плитку «Хранилище», выполни следующее.

Помести жетон рюкзака на клетку со столом.

Вытащи 2 карты монстров и помести их фигуры на плитку «Хранилище». Это – охрана хранилища. Один монстр ставится на метку, второй – рядом с ним.

До конца приключения каждый игрок в начале своей фазы злодеев вытаскивает одну карту встреч.

Если герой заканчивает свою фазу героя рядом с жетоном рюкзака, он может взять жетон и положить его на карту героя.

Победа: Герои справляются с испытанием, если они уничтожают обоих охранников и забирают рюкзак.

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ 4

Тайная пещера

Пролом у подножия в горе ведёт в тайную пещеру.

Задача: Отыскать тайную пещеру и уничтожить злодеев в ней.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: 2 на-

чальные плитки, карты пещер, плитка «Вход в пещеру истязаний», 5 плиток «Пещера истязаний», фигура и карта злодея, определённая картой пещеры.

Положи на стол начальные плитки и помести на них всех участвующих в приключении героев.

Перемешай плитки подземелий, отложи 3 из них и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру истязаний». Затем, не открывая плиток, положи эти 4 плитки после 8-й плитки подземелий. (Таким образом, плитка «Вход в пещеру истязаний» окажется среди 9-12-й плиток).

Перемешай колоду карт пещер и колоду из плиток «Пещера истязаний».



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вход в пещеру истязаний: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру истязаний», бери по одной плитки пещеры истязаний и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пещеру. Если среди этих трёх плиток попалась плитка «Большая

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 5

Запертые двери

Некоторые проходы в найденной пещере закрыты. Что находится за запертыми дверями?

Задача: Узнать, что скрывается за запертыми дверями.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: начальная плитка «Поле боя», плитка «Вход в пещеру пыток», 5 плиток «Пещера пыток», карта пещеры «Логово слизи», фигура и карта Беллакса, 8 жетонов закрытых дверей.

Положи на стол начальную плитку «Поле боя» и соедини с нею 2 плитки с метками дверей и белыми треугольниками, как показано на рисунке. Перемешай плитки закрытых дверей и положи по одной на соответствующие метки поля. Помести на плитку «Поле боя» всех участвующих в приключении героев.



палась плитка «Большая пещера истязаний», добавь в пещеру ещё 2 плитки.

После блужданий по лабиринтам и сражений с монстрами герои наконец добрались до тайной пещеры.

Вытащи из колоды карт пещер верхнюю карту, чтобы определить, кто находится в тайной пещере и задачу приключения. Следуй инструкциям карты.

Победа: Герои справляются с испытанием, если выполняют задачу, указанную на вытащенной карте пещеры.

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя.

Повтор: Это приключение можно играть несколько раз, беря разные карты пещер.

Перемешай плитки подземелий, отложи 3 из них и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру пыток». Затем, не открывая плиток, положи эти 4 плитки после 8-й плитки подземелий. (Таким образом, плитка «Вход в пещеру пыток» окажется среди 9-12-й плиток).

Перемешай колоду из плиток «Пещера пыток».

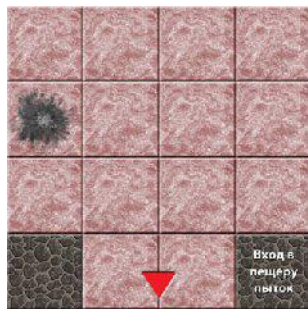
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Двери: Когда герой вытаскивает плитку с дверью, помести на неё жетон закрытой двери.

Вход в пещеру пыток:

Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру пыток», положи на неё жетон закрытой двери. Затем бери по одной плитки пещеры пыток и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пещеру. Если среди этих трёх плиток попала плитка «Большая пещера пыток», добавь в пещеру ещё 2 плитки. Это и есть тайная пещера.

Когда дверь в тайную пещеру будет открыта, выполни указания карты «Логово слизи», чтобы заполнить пещеру монстрами.



За дверями оказалась пещера с ужасными монстрами. Среди них одно существо было особенно страшным – с огромным глазом посреди множества мелких. «Чужаки!», зашипело существо. «Уничтожить их!»

Победа: Герои справляются с испытанием, если уничтожают всех монстров пещеры.

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 6

Кампания против кланов

Кланы монстров служат красному дракону. Если удастся уничтожить их главарей, дракон лишится части своей поддержки.

Задача: уничтожить главарей кланов монстров.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: 2 начальные плитки, плитка «Вход в пещеру истязаний», 5 плиток «Пещера истязаний», карта «Логово кобольдов», карта «Логово орков», карта «Охранники», карта «Уязвимость кобольдов», карта «Уязвимость орков», карта «Уязвимость дьяволов», жетоны сокровищ, фигуры и карты Мирака, Краа-ша и Марграта.

Положи на стол начальные плитки и помести на них всех участвующих в приключении героев.

Перемешай плитки подземелий, отложи 3 из них и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру истязаний». Затем, не от-

крывая плиток, положи эти 4 плитки после 8-й плитки подземелий. (Таким образом, плитка «Вход в пещеру истязаний» окажется среди 9-12-й плиток).

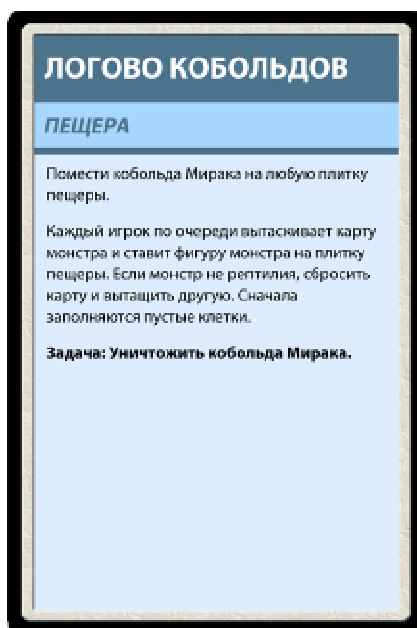
Возьми карты «Логово кобольдов», «Логово орков» и «Охранники». Перемешай их. Это – колода карт пещер для всей кампании.

Перемешай жетоны сокровищ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны сокровищ: Когда герой в свой ход уничтожает одного или нескольких монстров, он вытаскивает один жетон сокровищ. Большинство жетонов представляют деньги, но на некоторых указано «Возьми карту сокровищ». В этом случае герой вытаскивает карту сокровищ.

Вход в пещеру истязаний: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру истязаний», вытащи верхнюю карты колоды пещер, чтобы узнать, чей клан обнаружили герои. Затем бери по одной плитки пещеры пыток и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пещеру. Если среди этих трёх плиток попала плитка «Большая пещера истязаний», добавь в пещеру



ещё 2 плитки.

Следуй инструкциям карты пещеры, чтобы наполнить пещеру монстрами.

Если герои уничтожили главаря клана, они получают карту награды:

– за уничтожение Мирака – карту «Уязвимость кобольдов»,

– за уничтожение Крааша – карту «Уязвимость орков»,

– за уничтожение Марграта – карту «Уязвимость дьяволов».

Победа: Герои справляются с испытанием, если уничтожают главаря клана. Играй ещё раз, чтобы уничтожить следующего главаря.

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя.



МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

Если герои уничтожили главаря клана, они могут пройти это приключение ещё раз, чтобы найти и уничтожить главаря следующего клана.

Герои сохраняют всё, что добыли в предыдущем приключении. Они могут тратить деньги на закупку снаряжения. Для определения того, что доступно для покупки, открой верхние 3 карты колоды карт сокровищ. Стоимость предмета указана на карте.

Перед началом следующего приключения в этой кампании ты можешь заменить одну способность героя на другую – того же типа. Например, ты можешь заменить один талант на другой талант.

Перед началом следующего приключения сбрось карту пещеры, которую отряд героев уже прошёл, и перемешай все компоненты этого приключения. Обнови жетоны лечения. Вперёд, в подземелье!

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 7

Поиски потайного лаза

У героев оказалась карта, на которой отмечен потайной лаз, которым пользуются монстры, совершая набеги на деревню. Необходимо его отыскать.

Задача: Уничтожить монстров, охраняющих потайной лаз.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: 2 начальные плитки, плитка «Вход в пещеру пыток», 5 плиток «Пещера пыток», плитка «Потайной лаз», карта пещеры «Элитные бойцы», 8 жетонов закрытых дверей.

Положи на стол начальные плитки и помести на них всех участвующих в приключении героев.

Перемешай плитки подземелий, отложи 3 из них и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру пыток». Затем, не открывая плиток, положи эти 4

плитки после 8-й плитки подземелий. (Таким образом, плитка «Вход в пещеру пыток» окажется среди 9-12-й плиток).

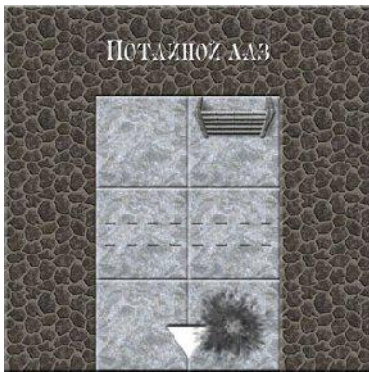
Перемешай жетоны закрытых дверей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Двери: Когда герой вытаскивает плитку с дверью, помести на неё жетон закрытой двери.

Вход в пещеру пыток: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру пыток», положи на неё жетон закрытой двери. Затем бери по одной плитки пещеры пыток и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пещеру. Если среди этих трёх плиток попала плитка «Большая пещера пыток», добавь в пещеру ещё 2 плитки. В этой пещере

находятся элитные бойцы, охраняющие потайной лаз. Следуй инструкциям карты



«Элитные бойцы», чтобы заполнить пещеру монстрами. Помести плитку «Потайной лаз» возле любого неразведанного края пещеры.

Победа: Герои справляются с испытанием, если уничтожают всех элитных бойцов пещеры и выбираются из подземелья через потайной лаз. Чтобы выйти из подземелья, герой должен закончить свой ход, стоя на клетке лестницы плитки «Потайной лаз».

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 8

Освободи пленников

После каждого нападения монстров на Лонгбридж пропадали жители. Наконец удалось выследить негодяев: они скрылись в пещере у подножия вулкана.

Задача: Отыскать тюрьму и спасти пропавших жителей.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: начальные плитки, плитка «Вход в пещеру истязаний», 5 плиток пещеры истязаний, 5 карт и фигур жителей, 8 жетонов закрытых дверей.

Положи на стол начальные плитки и помести на них всех участвующих в приключении героев.

Перемешай плитки подземелий, отложи 3 из них и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру истязаний». Затем, не открывая плиток, положи эти 4 плитки после 8-й плитки подземелий. (Таким образом, плитка «Вход в пещеру истязаний» окажется среди 9-12-й плиток).

Перемешай жетоны закрытых дверей.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Двери: Когда герой вытаскивает плитку с дверью, помести на неё жетон двери.

Тюрьма: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру истязаний», бери по одной плитки пещеры истязаний и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пещеру. Если среди этих трёх плиток попала плитка «Большая пещера истязаний», добавь в пещеру ещё 2 плитки.

Жители: Каждый игрок по очереди вытаскивает карту жителя и ставит её фигуру на плитку пещеры. Продолжайте, пока не будут расставлены все 5 фигур жителей. Сначала заполняются пустые клетки.

В конце своей фазы героя каждый игрок бросает кубик и по выпавшему числу определяет жителя, которым он управляет в этот ход. Следуй тактике, описанной на карте жителя. Если у игрока выпало число, соответствующее выбывшему из игры жителю, в этот ход он не управляет никаким жителем.

При учёте тактики монстров все жители считаются героями. Если есть варианты перемещения или атаки, монстр выбирает жителя, а не героя.

Победа: Герои справляются с испытанием, если они уничтожают всех монстров в пещере истязаний и хо-



тя бы 1 житель остаётся в игре.

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не оста-

лось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя или если в игре не осталось ни одного жителя.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 9

Тайная вылазка

За долгие годы помощники Ашардалона украли у жителей деревни много ценностей, но одна украденная реликвия обладает чрезвычайной силой. Герои решают проникнуть в логово дракона и отыскать её.

Задача: Пробраться в логово Ашардалона и, отыскав реликвию, выбраться из подземелья.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: 2 начальные плитки, плитка «Вход в пещеру пыток», 5 плиток «Пещера пыток», плитка «Выход», жетоны сокровищ, фигура и карта Дрейка, фигура и карта Ашардалона, карта «Дыхание Ашардалона».

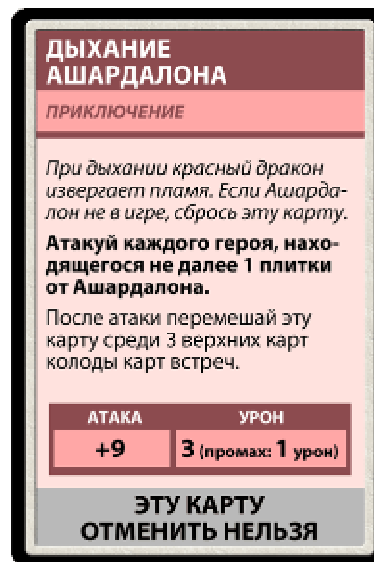
Положи на стол начальные плитки и помести на них всех участвующих в приключении героев.

Перемешай плитки подземелий, отложи 3 из них и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру пыток». Положи плитку «Выход» под эти 4 плитки. Затем, не открывая плиток, положи эти 5 плиток после 8-й плитки подземелий. (Таким образом, плитка «Вход в пещеру пыток» окажется среди 9-12-й плиток, а плитка «Выход» будет 13-й).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вход в пещеру пыток: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру пыток», бери по одной 5 плиток пещеры пыток и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пещеру. Это – сокровищница Ашардалона.

Помести фигуру Дрейка на любую плитку пещеры. Затем каждый игрок по очереди вытаскивает карту монстра и ставит фигуру этого монстра на любую плитку пещеры. Сначала заполняются



пустые клетки. Пометь жетоном каждого монстра пещеры.

Возьми по 1 жетону сокровищ стоимостью 100, 200, 300 и 400 монет, а также жетон «Возьми карту сокровищ». Перемешай их и размести на разных плитках камеры.

Ашардалон: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру пыток», поставь фигуру Ашардалона на одну из началь-

ных плиток. Возьми 3 верхние карты колоды карт встреч и перемешай их вместе с картой «Дыхание Ашардалона». Положи эти 4 карты на верх колоды.

Жетоны сокровищ: Жетоны представляют собой украденные у жителей ценные реликвии. Герой, закончивший свою фазу героя рядом с жетоном сокровищ, может взять жетон, если на его плитке нет монстров. Жетон «Возьми карту сокровищ» – это украденная у жителей деревни реликвия.

Выход: Когда герой открывает плитку «Выход», герои могут выбраться из подземелья другим путём.

Победа: Герои справляются с испытанием, если они находят реликвию и вместе с ней выбираются из подземелья. Для этого герой с реликвией должен закончить свою фазу героя на клетке с лестницей на начальной плитке или на плитке «Выход».

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 10

Портал

Помощники Ашардалона намереваются провести тёмный ритуал, который откроет портал в другой мир с ещё более страшными монстрами.

Задача: Найти пещеру и остановить тёмный ритуал, открывающий портал в другой мир.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: 2 начальные плитки, плитка «Вход в пещеру истязаний», 5 плиток пещеры истязаний, плитка «Выход», карта «Портал», жетон времени, жетон здоровья.

Положи на стол начальные плитки и помести на них всех участвующих в приключении героев.

Перемешай плитки подземелий, отложи 3 из них и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру истязаний». Затем, не открывая плиток, положи эти 4 плитки после 8-й плитки подземелий. (Таким образом, плитка «Вход в пещеру истязаний» окажется среди 9-12-й плиток).



пещеры истязаний и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пещеру. Если среди этих трёх плиток попала плитка «Большая пещера истязаний», добавь в пещеру ещё 2 плитки. Это – пещера для проведения ритуалов. Возьми карту «Портал» и выполни указанные на ней инструкции, чтобы наполнить пещеру монстрами.

Помести жетон портала, с 5 жетонами времени на нём, на любую плитку пещеры.

Помести плитку «Выход» рядом с любым неразведанным краем пещеры.

Когда какой-нибудь герой вытаскивает карту встреч,ними с портала один жетон времени.

Победа: Герои справляются с испытанием, если они уничтожают монстров в пещере для проведения ритуалов и разрушают портал.

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если не успели уничтожить портал, пока с него не снят последний жетон времени. В этом случае следующим играется приключение 11. Герои также проигрывают, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вход в пещеру истязаний: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру истязаний», бери по одной плитки

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 11

Портал открыт

Из открытого в другой мир портала появляются ужасные монстры. Героям придётся приложить много усилий, чтобы спастись.

Задача: Выжить и выбраться из подземелья.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Это приключение можно играть отдельно или как продолжение приключения 10, если герои не смогли его выиграть.

Особые компоненты игры, используемые в приключении: плитка «Вход в пещеру пыток», 5 плиток «Пещера пыток», плитка «Вход в пещеру истязаний», 5 плиток пещеры истязаний, плитка «Выход», жетон портала, карты «Мерцание портала» и «Логово слизи».

Положи на стол плитку «Вход в пещеру пыток» и помести на неё жетон

портала. Поставь рядом с порталом всех участвующих в приключении героев.

Перемешай плитки «Пещера пыток» и положи их у неразведанных краёв плитки «Вход в пещеру пыток». Возьми 3 верхних карты колоды карт встреч и перемешай их вместе с картой «Мерцание портала». Положи эти 4 карты на верх колоды.

Перемешай плитки подземелий, отложи 3 из них и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру истязаний». Затем, не открывая плиток, положи эти 4 плитки после 8-й плитки подземелий. (Таким образом, плитка «Вход в пещеру пыток» окажется среди 9-12-й плиток).

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Портал: В конце фазы разведки каждого героя, если на плитке «Вход в пещеру пыток» нет монстра, вытащи карту монстра и поставь фигуру этого монстра рядом с порталом.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 12

Гнев Ашардалона

Туннель с гигантскими сводами ведёт прямо в логово Ашардалона. Героям предстоит встреча с красным драконом.

Задача: Уничтожить Ашардалона.

Количество героев: 2-5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: 2 начальные плитки, плитка «Вход в пещеру пыток», 5 плиток «Пещера пыток», плитка «Вход в пещеру истязаний», 5 плиток пещеры истязаний, карты «Неизвестный злодей», «Логово Ашардалона» и «Дыхание Ашардалона», фигура и карта Ашардалона.

Положи на стол начальные плитки и помести на них всех участвующих в приключении героев.

Вход в пещеру истязаний: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру истязаний», бери по одной плитки пещеры истязаний и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пещеру. Если среди этих трёх плиток попала плитка «Большая пещера истязаний», добавь в пещеру ещё 2 плитки. Это – логово слизи. Возьми карту «Логово слизи» и следуй инструкциям на ней, чтобы заполнить пещеру монстрами.

Помести плитку «Выход» рядом с любым неразведанным краем пещеры.

Победа: Герои справляются с испытанием, если все они выбираются из подземелья. Для этого герой должен закончить свою фазу героя на клетке с лестницей плитки «Выход».

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя.



Перемешай плитки подземелий, отложи 7 из них и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру истязаний». Затем возьми ещё 3 плитки подземелий и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру пыток». На эту стопку положи первые 8 плиток и полученную стопку положи на оставшиеся плитки подземелий.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вход в пещеру истязаний: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру истязаний», бери по одной плитки пещеры истязаний и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пещеру. Если среди этих трёх плиток по-

палась плитка «Большая пещера истязаний», добавь в пещеру ещё 2 плитки. Это – логово неизвестного злодея. Возьми карту «Неизвестный злодей» и выполни её инструкции, чтобы заполнить пещеру монстрами.

Вход в пещеру пыток: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру пыток», положи на неё жетон закрытой двери. Затем бери по одной плитки пещеры пыток и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пещеру. Если среди этих трёх плиток попалась

плитка «Большая пещера пыток», добавь в пещеру ещё 2 плитки. Это – логово Ашардалона. Возьми карту «Логово Ашардалона» и выполни её инструкции, чтобы заполнить пещеру монстрами.

Победа: Герои справляются с испытанием, если они уничтожают Ашардалона.

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ 13

Зачистка вулкана

Герои уничтожают монстров, скрывающихся в подземельях у подножия вулкана.

Задача: Пройти все испытания и, добравшись до красного дракона, уничтожить Ашардалона.

Количество героев: 2-5

НАЧАЛО КАМПАНИИ

Каждый игрок выбирает себе героя на всю кампании, которая состоит из 14 приключений.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Особые компоненты игры, используемые в приключении: 2 начальные плитки, плитка «Вход в пещеру истязаний», 2 плитки пещеры истязаний, 2 плитки пещеры пыток, карты пещер, жетоны сокровищ и другие компоненты, определяемые картами пещер.

Положи на стол начальные плитки и помести на них всех участвующих в приключении героев.

Перемешай плитки подземелий, отложи 3 из них и перемешай их вместе с плиткой «Вход в пещеру истязаний». Затем, не открывая плиток, положи эти 4 плитки после 8-й плитки подземелий. (Таким образом,

плитка «Вход в пещеру истязаний» окажется среди 9-12-й плиток).

Перемешай жетоны сокровищ и плитки пещеры истязаний.

Отложи карты «Элитные бойцы» и «Логово Ашардалона». Возьми 3 верхних карты колоды карт пещер и перемешай их с картой «Логово Ашардалона». Возьми оставшиеся карты колоды карт пещер и перемешай их с картой «Элитные бойцы». Положи вторую стопку на верх первой.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны сокровищ: Когда герой в свой ход уничтожает одного или нескольких монстров, он вытаскивает один жетон сокровищ. Большинство жетонов представляют деньги, но на некоторых указано «Возьми карту сокровищ». В этом случае герой вытаскивает карту сокровищ.

Вход в пещеру истязаний: Когда герой открывает плитку «Вход в пещеру истязаний», бери по одной плитки пещеры истязаний и клади их рядом с неразведанными краями плитки входа в пеще-



ру. Если среди этих трёх плиток попала плитка «Большая пещера истязаний», добавь в пещеру ещё 2 плитки. Вытащи карту пещеры, чтобы узнать, чьё логово обнаружили герои. Выполни инструкции, указанные на этой карте.

Награды: Если герои справились с задачей, указанной на карте пещеры, они получают карту награды: за уничтожение 2-й пещеры – «Гномы-торговцы», 4-й пещеры – «Короткий путь», клана кобольдов – «Уязвимость кобольдов», клана орков – «Уязвимость орков», охранников – «Уязвимость дьяволов».

Победа: Герои справляются с каждым отдельным испытанием, если выполняют задачу, указанную в карте пещеры.

Поражение: Герои терпят неудачу в приключении, если у них не осталось жетонов, чтобы вылечить потерявшего здоровье героя. Герои могут приступить к выполнению следующего испытания, но

в этом случае в каждом испытании они будут получать один жетон здоровья вместо двух. Если герои потерпят неудачу во второй раз, они проигрывают кампанию.

Элитные бойцы: Когда герой открывает карту пещеры элитных бойцов, все приключения становятся труднее. С этого момента, когда герой дол-

жен вытаскивать карту встреч, он вытаскивает две карты встреч.

Логово Ашардалона: Когда герой открывает карту «Логово Ашардалона», начинается заключительная битва кампании!

МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

Если герои прошли очередную пещеру, они могут проходить это приключение снова, чтобы отыскать и уничтожить монстров в следующей пещере.

Герои сохраняют всё, что они добыли в предыдущем приключении. На имеющиеся деньги они могут купить себе снаряжение. Чтобы узнать, что предлагается для покупки, открой 3 верхние карты сокровищ. На картах указана их стоимость. (После того, как герои добыли карту «Гномы-торговцы», количество предлагаемых товаров увеличивается до 5.)

Перед началом следующего приключения герой

может заменить способность героя на другую того же типа. Например, ты можешь заменить один талант на другой.

Чтобы приступить к следующему приключению, сбрось карту пройденной пещеры и снова подготовь все необходимые компоненты игры. Вперёд в подземелье!

