



ГЕРОИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

Когда-то, давным-давно, настоящих героев не стало. Исследование подземелий превратилось в повседневную рутину для беззубых головорезов и безграмотных проходимцев, которые шатались по просторам Междуземья, пытаясь заработать на хлеб, оплату долгов... или на очередную гулянку в местной таверне.

Иные из этих приключенцев ухитрились прожить довольно долго, стать могучими воинами и стяжать известность, славу и почёт. Но куда больше было тех, кому не так повезло. Они сражались. Им задавали взбучку. Они сражались яростнее. Их втаптывали в пыль ещё сильнее. Всё, что от них осталось, — это трупы, добавляющие шикса залам Тёмного Владыки... но не решающие проблему с подземельями.

Со временем в подземельях появились новые гибельные чертоги, и их заволокли злобные твари, которые сеют хаос в наших землях и представляют угрозу деревням и королевствам. Для тех, кто мечтает стать — или хоть притвориться — могучими бойцами, пришло время отодвинуть пивные кружки и взять на себя роль... героев подземелий!



ГЕРОИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

«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 бесконечным полчищам злобных монстров, бросая кубики в мишень изощрёнными 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?

Игра «Герои подземелий: второе издание» вышла в новом оформлении и с улучшенными правилами... но не обманывайтесь блеском новизны: трёпку вам зададут в лучших старых традициях! Хватайте кубики и покажите, чего вы стоите!



СОСТАВ ИГРЫ



ПОЛЕ-МИШЕНЬ



48 КАРТ МОНСТРОВ



48 КАРТ СНАРЯЖЕНИЯ



21 КАРТА ПОДЗЕМЕЛЬЯ



6 КАРТ БОССОВ



12 УНИКАЛЬНЫХ КУБИКОВ
(3 ЦВЕТНЫХ КУБИКА ГЕРОЕВ +
9 БЕЛЫХ БОНУСНЫХ КУБИКОВ)



8 ПЛАНШЕТОВ ГЕРОЕВ



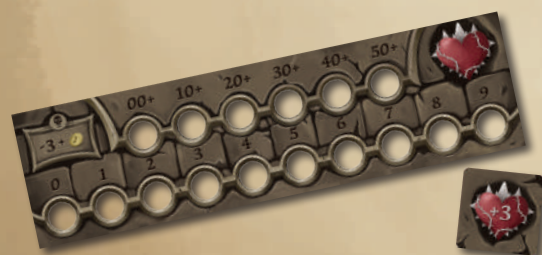
ЖЕТОН ВОЖАКА
ЖЕТОН СУНДУКА



6 ФИШЕК ЗДОРОВЬЯ ГЕРОЕВ
2 ФИШКИ ЗДОРОВЬЯ МОНСТРА



3 ЖЕТОНА СПОСОБНОСТЕЙ ГЕРОЕВ
(СУПЧИК, ЗАКЛЯТИЕ ВРЕМЕНИ, ФЛЕЙТА)



ШКАЛА ЖИВУЧЕСТИ МОНСТРА
ЖЕТОН РЕЖИМА СЛОЖНОСТИ



18 ЖЕТОНОВ ШРАМОВ



30 ЗОЛОТЫХ МОНЕТ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Герои подземелий» отряд не особомышлённых 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 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.
9. **ПОДГОТОВЬТЕ ЗАПАС:** разместите рядом золотые монеты, жетоны шрамов, карты боссов, оставшиеся бонусные и цветные кубики. 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. 18 («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. 17). 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 Горгоны 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 вверх гранью со значком способности, который 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 и ни одна 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 очков его 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 ирамах.



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 вверх гранью, на которой **есть значок способности**.

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. 17).

• ЭФФЕКТ МГНОВЕННОГО УБИЙСТВА •

Если, попав в яблочко, кубик падает вверх гранью со значком способности, 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. 18. 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

Мурка, Багель и Уилронд с боем прокладывают путь через подземные залы. Мурка — действующий возжак, поэтому она закрытую смотрит на 2 карты подземелья и решает войти в **Зал горшочка с золотом**. Отряд, согласно указанию на карте, немедленно добавляет в сундук 1 золотую монету. Затем Мурка раскрывает карту монстра — **Зомбезьяна**!

У **Зомбезьяны** 2 очка здоровья, но **Зал горшочка с золотом** предписывает добавить монстру 3 очка здоровья, поэтому наши герои отмечают на шкале живучести монстра 5 очков здоровья. **Зомбезьяна** требует, чтобы все броски выполнялись из-под ноги активного героя! Промажнувшись, герой получит 1 урон от монстра, а победив — 1 золотую монету.



1. Поскольку слева от Мурки, действующего вожака, сидит Уилронд, он и будет первым игроком, который замахнётся на монстра и возьмёт все 3 цветных кубика. Уилронд выбирает **красный кубик** и бросает его (из-под ноги) в мишень. Отскочив от стола, кубик касается мишени и приземляется в секторе «3» пустой гранью вверх. Уилронд наносит монстру 3 урона, но тот всё ещё жив! Затем Уилронд передаёт оставшиеся два цветных кубика герою слева от себя — Багелю.



2. Багель не уверен, что сможет совершить бросок из-под ноги! Вот почему он выбирает **зелёный кубик** (зелёная способность Багеля «Переброс» при активации позволяет перебрасывать кубик). Багель бросает кубик, но тот приземляется за пределами мишени! К счастью, выпадает значок способности — можно бросить кубик ещё раз. Немного сосредоточения и бросок: кубик приземляется в секторе «4»... но он не отскочил от стола — попал прямо в мишень... Таким образом, бросок Багеля — промах. **Зомбезьяна** наносит 1 урон, поэтому Багель уменьшает количество своих очков здоровья на 1. Затем он передаёт оставшийся синий кубик Мурке.



3. Мурка бросает в мишень **синий кубик**, надеясь попасть в сектор поценнее и завершить битву. Кубик благополучно отскакивает от стола, прежде чем коснуться поля... но, к сожалению, приземляется в лунке мишени пустой гранью вверх! Это промах. **Зомбезьяна** наносит Мурке 1 урон... и снова наступает очередь Уилронда.



4. Отряд уже использовал все 3 цветных кубика, поэтому Уилронд 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. Уилронд решает вернуть цветные кубики, поэтому каждый герой получает по 1 урону (**Зомбезьяна** — монстр 1-го уровня).



5. Уилронд решает бросить **красный кубик**. Кубик отскакивает от стола, прежде чем коснуться мишени, но, увы, замах был слишком сильным! Кубик приземляется за пределами поля — должен быть засчитан промах! Но погодите! На кубике выпал значок способности — Уилронд активирует способность «**Инстинктивная ловкость**» и наносит монстру 2 урона! Героям удалось победить могучую (?) **Зомбезьяну**! Они добавляют в сундук 1 золотую монету 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 отряда.



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 Уилфронд совершил бросок с общим уроном 7. Монстр побеждён, так как его здоровье снизилось до -5. Это эпический выстрел! В итоге отряд Уилфронда 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.



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. 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 отряда в запас. Затем назначьте приобретённое снаряжение герою. Сбросьте 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 три типа снаряжения: оружие, броня и магические расходники. Карты снаряжения 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.



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 клятого батута рока** — нашим героям предстоит выполнять все атаки во время прыжка! В этом зале находится монстр **Соведь** с особенностью «Бешенство»: если герой промахнётся, урон прилетит всем героям!



1. Уилронд первый, кто замахивается на монстра. Он выбирает **зелёный кубик** и решает использовать свою карту оружия «**Шлем храбрости**». Ему нужно будет бросить кубик с закрытыми глазами во время прыжка! Кубик отскакивает от стола, прежде чем коснуться мишени, но... отскакивает и от мишени, приземляясь за её пределами пустой гранью вверх. Это промах. Поскольку **Соведь** — бешеный монстр, все герои получают по 3 урона! Ох! Это не очень хорошая новость для нашего отряда... У Багеля было всего 3 очка здоровья, а из-за промаха Уилронда все они сгорают. Багель падает в обморок и в этой битве уже не участвует!



2. Следующим игроком должен быть Багель, но, поскольку он в обмороке, настала очередь Мурки. У неё есть карта «**Локо-тык**», но нет уверенности, что бросок с локтя в прыжке будет удачным, поэтому Мурка не решает использовать карту. Она выбирает **красный кубик** и выполняет бросок в прыжке, как того требует карта подземелья. Кубик приземляется на мишень в сектор «5» вверх гранью со значком способности! Активируется способность Мурки «**Заклятый враг**»: она наносит дополнительно 4 урона, то есть общий урон уже 9! Мурка решает использовать свой «**Флакон оденапалма**», чтобы нанести монстру дополнительно 2 урона, и увеличивает мощь атаки до 11. И **Соведь** побеждён этим единственным броском!



3. Проверка в фазе привала показывает: раз у **Соведя** осталось ровно 0 очков здоровья, не видать героям бонуса за эпический выстрел. Затем они берут 3 золотые монеты в награду за монстра. Багель во время битвы упал в обморок, поэтому он зарабатывает ирам. Багель решает накрыть им свою красную способность: использовать красный кубик в будущем он сможет, а вот активировать свою способность «**Заклятый враг**» — 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	Жест	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. 18 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 захватить 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

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

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).

Златеѳ



«БЕСПЛАТНЫЙ» ОБРАЗЕЦ: если активируется, герою удастся **украсть предмет** у монстра в зале: максимум один раз за битву игрок берёт из колоды лавки 1 карту и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. В фазе привала переверните украденную карту снаряжения лицевой стороной вверх и отдайте любому герою, как решит отряд.



Мурка Морокоборка

ДВОЙНОЙ ЗАМАХ: активируется только при попадании. Нанесите монстру урон в соответствии с сектором мишени, на который приземлился кубик, затем возьмите тот же самый кубик и выполните им **второй бросок**, не используя никакого оружия. Эту способность можно активировать только один раз за ход.

Мервин



ЗАКЛЯТИЕ ВРЕМЕНИ: если активируется, герой может **перевосбросить** кубик и активировать жетон заклęcia времени. Герой может деактивировать этот жетон в любой момент, чтобы позволить любому игроку **перевосбросить** кубик. В любом случае жетон автоматически деактивируется в фазе привала.



Блаженная Удар

ГЕРОИЧЕСКАЯ ОБОРОНА: активируется только при промахе. Героиня получает 1 урон (вместо обычного урона монстра) и наносит монстру **4 урона**.

Маргарильда



ВЕСОМЫЙ ГРУЗ: активируется только при попадании. Наносит **дополнительный урон**, равный уровню монстра. При активации в битве с боссом наносит +4 урона.

Уилронд



КУРАЖ: активируется только при попадании. Герой наносит **+3 урона**, если у монстра больше очков здоровья, чем у него.

Эдит Брюзжалль



СЛАДОСТНАЯ ФЛЕЙТА: если активируется, сперва все герои восстанавливают по 1 очку здоровья, затем поместите жетон флейты активной стороной вверх на шкалу жизни монстра. До конца этой битвы любой герой каждый раз, попадая в монстра, **восстанавливает 1 очко здоровья**. В фазе привала деактивируйте жетон.

Багель Булкис



СУПЧИК С ПОТРОШКАМИ: если активируется, поместите на карту монстра жетон супчика активной стороной вверх. После битвы каждый герой **восстанавливает очки здоровья в количестве, равном уровню монстра**. Деактивируйте жетон в фазе привала.

ОСОБЕННОСТИ МОНСТРОВ

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

БЕШЕШТВО: если во время своего броска герой промахивается, каждый герой в отряде получает урон, равный значению урона монстра.

ИЗВОРОТЛИВОСТЬ: если кубик приземляется на мишень в секторе «1», бросок считается промахом.

СВЕРХИЗВОРОТЛИВОСТЬ: если кубик приземляется на мишень в секторе «1» или «2», бросок считается промахом.

ЖАДНОСТЬ: если во время своего броска герой промахивается, он должен сбросить с жетона сундука 1 золотую монету. Если в сундуке нет монет, игнорируйте эту особенность.

КРОВОПИЙСТВО: если во время своего броска герой промахивается, монстр восстанавливает указанное количество очков здоровья. Монстры не могут превысить исходное количество очков здоровья (карта монстра + карта подземелья + режим сложности).

КОДЛОСТЬ: все сектора мишени считаются «1», кроме яблочка, которое по-прежнему считается «10».

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ: если результат попадания любого героя (с учётом оружия и других модификаторов) — нечётное число, уменьшите его вдвое (с округлением вниз).

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.



БРОСОК ЗА СПИНУ: герой должен встать спиной к столу и бросить кубик из этого положения (допускается лёгкий поворот талии и/или шеи для взгляда на мишень).



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



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



БРОСОК С ОТСКОКОМ: герой должен поставить коробку от игры на стол в выбранном им месте. Кубик должен коснуться коробки, прежде чем коснуться мишени.



БРОСОК С РАССТОЯНИЯ: герой должен сделать один шаг назад от стола.



БРОСОК ШЛЕПКОМ: герой должен ударить кубик ладонью.



БРОСОК С ЩЕЛЧКА: герой должен выщелкнуть кубик в сторону мишени.



БРОСОК МИЗИНЦАМИ: герой должен держать кубик двумя мизинцами.



БРОСОК ВЛЕПУЮ: герой должен бросить кубик с закрытыми глазами.



БРОСОК С ДРУЖЕСКОЙ ПОМОЩЬЮ: герой берёт за руку героя, сидящего справа, и держит её за запястье. Следует использовать эту руку другого игрока для броска, как если бы она была вашей собственной.



БРОСОК ИЗ-ПОД НОГИ: кубик должен пролететь под ногой героя.



БРОСОК С ПОДДУВОМ: герой должен сдуть кубик по направлению к мишени.



БРОСОК ВПРИЩУР: рука героя, бросающая кубик, должна находиться прямо перед его закрытым глазом.



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



БРОСОК С КАРТЫ: положите кубик на любую неиспользуемую в игре карту и, держа эту карту, совершите бросок.



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



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



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



БРОСОК ГОРЯЧЕЙ КАРТОШКИ: герой слева от активного героя бросает в него кубик. Активный герой должен поймать его и немедленно бросить в мишень.



БРОСОК С ЗАПЯСТЬЕМ НА СТОЛЕ: запястье героя, бросающего кубик, должно касаться стола.



БРОСОК С ПОДКРУТКОЙ: кубик должен закрутиться волчком, прежде чем коснуться мишени.



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



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



БРОСОК С ДВОЙНЫМ ПОДСКОКОМ: кубик должен не менее двух раз подскочить за пределами мишени, прежде чем коснуться её.



БРОСОК С ЛОКТЯ: кубик должен начать свой полёт с локтя героя либо коснуться его во время броска.



БРОСОК С НОСА: кубик должен начать свой полёт с носа героя либо коснуться его во время броска.



Понравились «Герои подземелий»?

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



Герои
подземелий
в Лабиринте
злоецих бурь



Герои
подземелий
в Палатах
мертвящей
магмы



Герои
подземелий
в Замке
ужасающих
морозов



Герои
подземелий
в Катакомбах
мрачных
призраков





АВТОРЫ ИГРЫ: Лоренцо Сильва, Лоренцо Туччи
Соррентино и Аурелиано Буонфино
РАЗРАБОТЧИКИ 2-ГО ИЗДАНИЯ: Ренато Сасделли,
Лоренцо Сильва и Андреа Лулы
ОФОРМЛЕНИЕ: Джулия Гиджини
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Фабио Френкл

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ГРАФИКА: Ноа Вассалли
и Антонио Дель Боно

ПРАВИЛА: Алессандро Пра, Мария-Ангела Силлени
и Уильям Ниблинг

ЗД-ХУДОЖНИКИ: Паоло Ламанна и Эдоардо Ронкалдье

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Ренато Сасделли

МЕНЕДЖЕР ПО ПРОИЗВОДСТВУ: Флавио Мортарино

Посвящается Харальду Билзу. Особая благодарность нашим тестерам: Хьялмару Хаку, Федерико Корбетте, Камилле Мускио, Лауре Северино, Маттео Кариони, Федерико Игрушка Досси, Саре Фреддини, Валентине Гориетти, Пьетро Риги Риве.



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция благодарит Татьяну Олейник, Олеся Шамарину, Дениса Карпенко, Андрея Багрикова, Романа Дженбаза, Виктора Кубарева, Георгия Куракина, Владимира Сахно, Ксению Хацкалёву за помощь в подготовке игры к изданию.