



ПОДЗЕМЕЛЬЕ

ЦАРСТВО
ЛЕДЯНОЙ
ВЕДЬМЫ

ПРАВИЛА
ИГРЫ

С незапамятных времён ведьма Коливар скрывалась в зимних чертогах на границе царства людей. Но теперь пришла колдовская зима, и орды ледяных демонов наводят страх на южные земли! Осмелятся ли герои явиться в обитель Коливар и остановить её, пока весь мир не укутало морозное дыхание смерти?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Соберитесь с силами, вас ждёт путешествие в морозный мир арктических пустошей. Вы станете героем, которому нужно выполнить несколько рискованных заданий в самых тёмных и зловещих уголках ледяного мира. Бросайте вызов судьбе, приносите жертвы во имя правого дела, ищите ценные артефакты, истребляйте отвратительных монстров — если первым выполните 3 задания, вы победите в игре! А ещё в свой ход вам предстоит взять на себя обязанности злой ведьмы и мешать другим героям выполнять задания. И если вы так живётесь в эту роль, что сможете сокрушить последнего соперника-героя, вы также станете победителем!

Если вы уже играли в «Подземелье: Гробница повелителя мёртвых» и знакомы с его правилами, смело переходите к стр. 21, где описаны особые правила набора «Царство Ледяной ведьмы». А если вы захотите совместить два набора, ознакомьтесь с правилами совмещения на стр. 22.

СОСТАВ ИГРЫ

- 22 карты локаций
- 59 карт приключений
- 1 карта «Зимнее колдовство»
- 14 карт заданий
- 4 карты счётчиков
- 4 двусторонние карты-памятки
- 6 карт героев
- 2 шестигранных кубика
- 4 накладки уровней
- 6 фишек героев с подставками
- 8 жетонов риска
- 8 жетонов славы
- 32 жетона здоровья (8 жетонов номиналом «3», 24 жетона номиналом «1»)
- 8 жетонов слежения (4 пары)
- 32 жетона оледенения
- Правила игры



ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Карты героев



На каждой карте героя изображён его портрет, указаны имя, раса и класс, а также основные характеристики: количество очков здоровья, особое умение и пределы инвентаря, определяющие количество возможных карт преимуществ и сокровищ в инвентаре. Также на карте героя перечислены характеристики ближнего боя, магии и скорости для каждого уровня. Когда герой растёт в уровне, отмечайте это с помощью наклейки уровня. На совершение действий герой тратит очки действия (👉) — по умолчанию их число равно значению скорости (👉). Очки здоровья показывают, сколько ран нужно нанести герою, чтобы он погиб. Отмечайте текущее количество здоровья жетонами здоровья. Карта героя находится у игрока. На поле, состоящем из карт локаций, герой представлен фишкой.

Карты счётчиков



С помощью карты счётчика игрок ведёт учёт, сколько у его героя на данный момент **очков славы** (👉) и **очков риска** (💀). Отмечать очки нужно с помощью двух жетонов славы и двух жетонов риска. Очки славы тратятся игроком на применение карт славы, очки риска тратятся его соперниками на применение карт риска. Пределов очкам нет.

Очки риска тратятся на **проклятия** (X) и **столкновения** (🔥) (карты риска). Очки славы тратятся на **сокровища** (👛) и **преимущества** (👉) (карты славы).

Карты заданий



Чтобы победить в «Царстве Ледяной ведьмы», герой должен выполнить **три задания**. На каждой карте задания есть иллюстрация, название задания, категория, степень (героическое, эпическое, легендарное — в данном наборе встречаются только «героические» задания), локация, в которых может быть выполнено задание, условия выполнения и награда. За выполнение задания герой получает новый уровень. При получении нового уровня сдвигайте накладку уровня на соответствующее деление на своей карте героя.

Карты локаций

Количество очков риска и славы, которые герой получает, входя в эту локацию | Цвет рамки: светлый (поверхность) или тёмный (подземелье)



Из этих карт создаётся игровая зона, где героев ждут приключения. Карты локаций бывают с тёмной рамкой (**подземелье**) и со светлой рамкой (**поверхность**). В этом наборе присутствуют только карты поверхности. Карты поверхности делятся на **дороги** и **места**. На каждой карте локаций есть иллюстрация, название, её тип, количество очков славы и риска,

а также четыре выхода. У некоторых карт локаций есть особые эффекты, влияющие на героя, который входит в эту локацию.

Символы на картах локаций обозначают следующее:

	Вход		Арктика		Равнины
	Портал <i>Перенос в подземелье</i>		Пустыня		Топь
	Подземный ход <i>Перенос в локацию с такой же буквой</i>		Лес		Поселение
			Горы		Вода

Карты приключений



Карты приключений — основные карты в игре. Игроки применяют эти карты для усиления своих героев или против героев соперников. Карты приключений делятся на **карты славы** (👍) и **карты риска** (👎). Карты славы, в свою очередь, делятся на **преимущества** (👍) и **сокровища** (👛). Игрок тратит свои очки славы, чтобы сыграть карту славы на своего героя. Карты риска же делятся на **проклятия** (👎) и **столкновения** (👎). Игрок тратит очки риска **соперника**, чтобы сыграть **против него** карту риска. Свой риск вы не тратите никогда.

На каждой карте приключения есть иллюстрация, название, стоимость применения (в очках славы или риска), время применения (фаза, в которую можно сыграть карту), длительность (срок действия), её тип, вид, а также текстовый блок, описывающий особенности карты.

Помните, что, пока карта приключения у вас на руке, она никак не влияет на игру: её надо выложить на стол, потратив требуемое количество очков славы или риска. После этого карта считается **подготовленной**.

По длительности карты приключений бывают:

- **Мгновенная:** карта сбрасывается сразу же после применения. Её эффекты действуют только в текущем ходу.
- **Постоянная:** карта остаётся в игре, пока эффект другой карты не вынудит игрока сбросить её. Каждый герой может иметь в инвентаре ограниченное количество преимуществ и сокровищ постоянной длительности. Эти пределы указаны на карте героя. Других карт данное ограничение не касается.
- **Довесок:** эта карта «прикрепляется» к другой карте (подложите довесок под неё). Довесок уходит в сброс, если основная карта сбрасывается или возвращается на руку игроку. Кроме того, довесок не учитывается в пределах преимуществ, сокровищ или логова игрока.
- **Монстр:** карта монстра сбрасывается, когда здоровье монстра достигает нуля. Монстр находится в локации только при атаке: в другое время он находится на руке игрока или в логове.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1) Разделите карты на отдельные колоды по рубашкам. Отложите карты локаций в сторону, а остальные колоды по отдельности перетасуйте.



2) Среди карт локаций отыщите карту с символом входа. Это начальная локация — положите её лицевой стороной вверх в центре игровой зоны. Возьмите 4 случайные карты дорог (включая мрачные) и приставьте по одной с каждой стороны от начальной локации. Остальные карты локаций перетасуйте и положите в пределах досягаемости игроков лицевой стороной вниз. Обратите внимание, что на соединении карт есть некоторые ограничения (подробнее в разделе «Ход игры — Фаза локаций» на стр. 8).



3) Случайным образом сдайте каждому игроку по одной карте героя и накладке уровня. Полученную карту игрок кладёт перед собой, а накладку откладывает в сторону — она

понадобится при переходе на 2-й уровень и выше. Возьмите 1 жетон здоровья номиналом «3» и 3 жетона здоровья номиналом «1» и положите рядом с картой героя — они будут обозначать его здоровье. Область вокруг карты героя называется *инвентарём*. Оставшиеся карты героев уберите в коробку.

4) Каждый игрок берёт себе карту счётчика, 2 жетона славы и 2 жетона риска. Карту счётчика располагайте таким образом, чтобы счётчик славы (зелёный) был ближе к вам.

5) Игроки берут фишки своих героев (предварительно установив их на подставки) и ставят их на карту входа, за что тут же получают по 1 очку славы и 1 очку риска каждый. Отметьте полученные очки на карте счётчика с помощью жетонов славы и риска.

6) Сдайте каждому игроку по 2 карты заданий лицевой стороной вверх: это личные задания игроков, которые могут выполнить только они. Положите 1 карту задания лицевой стороной вверх рядом с колодой заданий в пределах досягаемости всех игроков: это будет общее задание, которое в свой ход может попытаться выполнить любой игрок.

7) Сдайте по 5 карт приключений каждому игроку — они образуют руку игрока. Игрок не должен показывать свою руку другим соперникам. Колоду приключений положите поблизости, чтобы каждый мог до неё дотянуться. Рядом с колодой приключений оставьте место для сброса.

8) Первого игрока определите с помощью броска кубика.

9) Особые правила этого набора «Подземелья» связаны с картой «Зимнее колдовство». Сверьтесь с этой картой, чтобы понять, как именно она видоизменяет этап подготовки к игре.






ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Ход каждого игрока состоит из 5 фаз: **фаза восстановления, фаза злодеяний, фаза локаций, фаза подвигов и фаза сброса/добора карт.** По окончании этих фаз ход передаётся игроку слева. Когда каждый игрок сделал ход, считается, что завершился игровой раунд.

I. Фаза восстановления

Всё, что действует в течение хода, возвращается в исходное состояние. Восстанавливаются ловушки, заново блокируются выходы, временные эффекты перестают действовать, а эффекты карт, которые можно применять раз в ход, снова можно применить. Очки действия, оставшиеся от предыдущего вашего хода, сгорают, и ваш герой получает новые очки действия, соответствующие значению его скорости. Все локации, кроме той, на которой находится ваш герой, снова становятся для него «новыми».

II. Фаза злодеяний

В этой фазе игрок действует в роли злой ведьмы. Самое время сыграть карты риска () , то есть те, на которых в качестве времени применения указана фаза злодеяний, такие как проклятия () и столкновения () . Выберите соперника, у которого достаточно очков риска, и потратьте нужное количество его очков, чтобы сыграть карту против его героя. Карты риска, которые не нацелены на одного конкретного героя, можно оплатить риском любого игрока, за исключением себя, но нельзя использовать очки риска разных соперников для оплаты одной карты. Помните, вы никогда не можете тратить собственный риск.

Проклятия можно играть в любой момент фазы злодеяний, до или после столкновений. Столкновения играют все сразу, чтобы соперники могли подготовить ответ. Если вы играете столкновение, вы атакуете (начинаете битву); следуйте процедуре, описанной в разделе «Битва» на стр. 12. Монстр может начать только 1 атаку за ход. На атаку монстра тратится только риск атакованного героя, но не очки действия.

III. Фаза локаций

Вытяните 1 карту локации и положите на любое место, допустимое правилами. Если все карты локаций уже выложены на стол, пропустите фазу локаций.

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

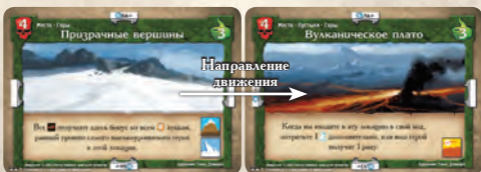
Каждая карта локации размещается параллельно карте входа, то есть она не может быть повернута боком (пример Г). Также нельзя создавать замкнутое пространство, к которому будет невозможно присоединить новые карты локаций.



IV. Фаза подвигов

В этой фазе вы можете в любом порядке выполнять любые из перечисленных ниже действий: **движение**, **исследование**, **розыгрыш карты славы** и **попытка выполнить задание**. Также в фазе подвигов можно выполнять некоторые особые действия (см. стр. 11). Каждое действие можно выполнять сколько угодно раз, пока позволяют ваши очки действия и запас славы.

- **Движение.** Потратьте 1 очко действия, чтобы переместить своего героя в соседнюю локацию через работающий выход. **Соседней локацией** считается карта локации, соединённая с локацией, где находится герой, любым выходом (даже если это стена). Работающим выходом считается любой выход, кроме стены, соединяющий две соседних локации. На выходе может быть угроза, которую нужно преодолеть, чтобы вывести героя из локации. **Игнорируйте условия выходов** локации, в которую герой **входит** (подробнее — на стр. 17).



Пример: игрок тратит 1 очко действия, чтобы его герой прошёл с призрачных вершин на вулканическое плато. Направление движения указано стрелкой. Так как герой **входит** на вулканическое плато, ловушка, установленная на **выходе** с плато, на него не действует. При обратном направлении движения герой был бы вынужден преодолеть ловушку на выходе.

Когда ваш герой входит в новую локацию (то есть локацию, в которой он ещё не был в этот ход), вы получаете очки славы и риска этой локации (указаны на карте локации). Если герой проходит через несколько локаций, он получает очки за каждую. Если ваш герой по каким-либо причинам движется **в чужой ход**, вы не получаете очки славы и риска за локацию. Если в локации есть эффект преграды, описанный в центральной части карты, он применяется, когда вы входите в локацию в свой ход, но не срабатывает, если ваш герой движется в чужой ход.

- **Исследование.** Вы можете брать из колоды и выкладывать дополнительные карты локаций, тратя 1 очко действия на каждую.
- **Розыгрыш карты славы.** Этим действием вы можете играть с руки в инвентарь карты славы (преимущества и сокровища). Вы можете играть карты славы, пока хватает очков славы. Очки действия на это не тратятся.

Помните, что у героя может быть ограниченное количество постоянных преимуществ и постоянных сокровищ (пределы указаны на карте героя). Мгновенные карты и довески таким ограничениям не подвержены. Также у вас в игре может быть только одно сокровище одного типа (так, двух шлемов у вас быть не может). На преимущества это ограничение не распространяется. Карта, сыгранная с руки в инвентарь, после оплаты её стоимости в очках славы считается подготовленной; карта у вас на руке не оказывает влияния на игру, пока не будет подготовлена.

- **Попытка выполнить задание.** На карте задания указано, как и в какой локации герой может выполнить задание. Игрок сам решает, когда он готов попытаться выполнить задание, — попытка не происходит автоматически при входе героя в указанную локацию. Все герои могут попытаться выполнить общее задание, но только первый выполнивший все условия герой получает награду. Ваши личные задания может выполнить только ваш герой.

На первую попытку выполнить задание в каждом ходу не надо тратить очки действия; каждая повторная попытка требует 1 очко действия. Если вы выполнили задание, получите награду, указанную в правом нижнем углу карты, и переверните её (или разверните на 180°, если это задание-артефакт). Выполнив 3 задания, вы побеждаете в игре!

Успешное выполнение задания завершает фазу подвигов, и вы немедленно переходите к следующей фазе. Любое выполненное задание удаляется из игры. Вместо выполненного общего задания (кроме заданий-артефактов) немедленно вытяните новое. Вместо выполненного личного задания новое тянуть не нужно.

Категории заданий и критерии их выполнения описаны на стр. 16.

V. Фаза сброса/добора карт

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

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

Особые действия

Перечисленные ниже действия вы можете выполнить как в свой, так и в чужой ход.

- **Применение карты любого момента.** Вы можете сыграть карту с временем применения «любой момент», если достаточно очков риска или славы.

Призрачный удар

Любой момент · Мгновенно · Проклятие

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

Убей демона

Ответ · Мгновенно · Оберег

- **Применение подготовленной карты.** Вы можете применить эффекты карт в вашем инвентаре, а также особое умение героя, если достаточно очков риска или славы.
- **Подъём героя.** За 1 очко действия вы можете поднять упавшего героя (вернуть в исходное положение лежащую на боку фишку). Герой, фишка которого лежит, не может двигаться.
- **Битва.** Подробности описаны дальше.

БИТВА


Начало битвы


Раз в ход за 1 очко действия герой может начать битву. Он может атаковать либо одного из монстров сразу же после их атаки на этапе вызова (включая монстров, которых необходимо уничтожить по заданию), либо другого героя, который находится в той же локации. Если вы провели успешный удар, можете либо нанести герою соперника рану, либо отобрать у него жетон задания сопровождения (см. «Категории заданий» на стр. 17). В фазе злодеяний можно начать битву, сыграв против героя соперника карты монстров. Играя карту монстра, положите на него столько жетонов здоровья из резерва, сколько указано на карте монстра. Если у монстра только 1 очко здоровья, жетон класть не нужно. Каждый монстр атакует только 1 раз за ход. В качестве оплаты используется риск героя, которого атакуют.


Форма битвы

Атакуя, монстр или герой выбирает форму, в которой пройдёт битва (ближний бой, магия или скорость). Но он может выбирать только из тех форм, символы которых на его карте имеют круглую форму.

Примеры:

 Символ обычной атаки: монстр или герой может атаковать и контратаковать в этой форме (в данном случае это ближний бой).

 Символ контратаки: монстр или герой может только контратаковать в этой форме (в данном случае это магия). Атаковать первым в этой форме нельзя.

 Символ удара: эффекты удара — описание всех последствий успешной атаки в соответствующей форме.

Ледяной демон может атаковать только в форме магии, поскольку только магия на карте монстра имеет символ обычной атаки (1). В формах ближнего боя и скорости ледяной демон может только контратаковать, поскольку эти формы на его карте указаны в символах контратаки (2). Символ удара (3) на его карте говорит, что при успешной атаке в форме магии ледяной демон наносит 1 рану.



Этапы битвы

Битва состоит из следующих этапов: атака, ответ, проверка атаки, проверка контратаки, сравнение, вызов, логово, награда.

I. Атака. Атакующий выбирает цель и форму битвы (ближний бой, магия или скорость) для каждой атакующей карты. Нельзя назначить форму битвы, для которой на карте нет символа обычной атаки (круглого символа). На этом же этапе применяются особые эффекты атакующей карты (кроме эффектов удара) и особые умения героя.



II. Ответ. Защищающийся может сыграть карты и применить эффекты с временем применения «Ответ».

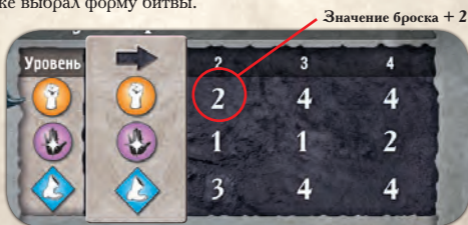


III. Проверка атаки. Атакующий бросает 1 кубик и добавляет к результату броска значение выбранной формы битвы (ближний бой, магия, скорость), указанное на его карте. Если атакующих монстров несколько, нужно повторить процедуру для каждой карты.



Значение броска + 3

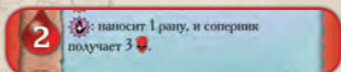
IV. Проверка контратаки. Защищающийся бросает 1 кубик против каждой атаки и добавляет к результату броска соответствующую характеристику (ближний бой, магия, скорость) своей карты. Выбирайте значение, соответствующее уровню вашего героя. Защищающийся не может выбирать, какую именно характеристику применять, так как атакующий уже выбрал форму битвы.



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

Игрок с **наибольшим результатом** проводит успешный удар и наносит монстру или герою соперника 1 рану. Помимо нанесения раны, успешная атака может иметь другие последствия — они указаны на карте столкновения после текста «наносит 1 рану».

Пример: при успешном ударе в форме магии Полярный дозор не только наносит герою 1 рану, но и вынуждает его получить 3 очка риска.




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

VI. Вызов. Герой, который подвергся атаке, теперь может провести одну атаку по одной из атаковавших его карт или по герою, находящемуся на той же локации. На это ему нужно потратить 1 очко действия (если он, конечно, сохранил его с прошедшего хода). Повторите предыдущие этапы битвы за исключением этапа вызова — пропустите его.

VII. Логово. Каждый монстр, который не был ранен, на выбор владельца может вернуться на его руку или в его логово. Раненых монстров можно отправить в логово или в сброс, но не на руку. Поверженный монстр уходит в сброс. В логове каждого игрока одновременно может находиться не более трёх монстров. Монстров в логове можно играть так же, как и монстров с руки. Вы должны отправить в сброс лишние карты из логова (на свой выбор), если в нём становится больше трёх монстров.

VIII. Награда. За каждую рану, нанесённую герою монстром, игрок, которому принадлежит монстр, может добавить 1 очко риска любому игроку по своему выбору. Каждая рана, которую наносит монстру герой, приносит игроку, которому принадлежит герой, 1 очко славы. Награда выдаётся за всех монстров, кроме монстров, связанных с заданиями: для них предусмотрена особая награда, указанная на карте задания.

Пример битвы

I. Атака. Игрок А тратит очки риска игрока Б, чтобы сыграть против его героя Полярный дозор и зверушку Колизар. Игрок А заявляет, что оба монстра атакуют в форме ближнего боя. Зверушка Колизар обладает особым умением: «когда этот монстр атакует, каждый герой в локации должен преодолеть  угрозу 5+ или получит 1 рану» (см. «Угрозы» на стр. 15). Игрок Б бросает 1 кубик, получает 4, добавляет к результату параметр магии своего героя (1, так как он на 2-м уровне) и успешно преодолевает угрозу с результатом 5. Игрок А тоже должен был бы преодолеть эту угрозу, если бы его герой находился в той же локации, что и зверушка Колизар.



II. Ответ. Игрок Б тратит 3 очка славы, чтобы сыграть карту преимущества «Отпугивание» (из набора «Гробница повелителя мёртвых»). Это преимущество, которое можно сыграть только на этапе ответа, позволяет сбросить одного атакующего монстра. Игрок Б выводит из схватки Полярный дозор. Так как «Отпугивание» — карта мгновенной длительности, сразу после использования она сбрасывается.

III. Проверка атаки. Значение ближнего боя у зверушки Колизар равно 2. Жетонов оледенения, дающих бонус, в локации нет. Игрок А бросает за монстра 1 кубик, получает 5 и добавляет к результату 2 (значение ближнего боя), так что итоговая сила атаки равна 7.

IV. Проверка контратаки. Значение ближнего боя у героя игрока Б равно 2. Игрок Б бросает кубик против атаки зверушки Колизар. На кубике выпадает 1, и игрок Б добавляет к результату значение своего ближнего боя и получает 3. Использовать значения других характеристик он не может, так как форма битвы уже выбрана атакующим монстром.

V. Сравнение результатов. Зверушка Колизар с атакой 7 бьёт героя с контратакой 3, поэтому монстр наносит герою 1 рану. Игрок Б убирает 1 жетон здоровья с карты героя.

VI. Вызов. Если у героя игрока Б осталось 1 очко действия, он сможет атаковать зверушку Колизар своим героем. Для этого он проводит битву по той же последовательности, пропуская лишь VI этап (вызов), но как атакующий (то есть теперь он выбирает форму битвы). Монстр будет защищающимся.

VII. Логово. Игрок А отправляет зверушку Колизар в логово, чтобы применить её позже ещё раз. Карта зверушки Колизар остаётся на столе в инвентаре игрока, но не считается находящейся в локации. Если бы монстр был убит, его нужно было бы сбросить.

VIII. Награда. Монстр нанёс 1 рану герою, так что игрок А, который его сыграл, может дать 1 очко риска любому сопернику. Он выбирает игрока Б.

УГРОЗЫ

Угроза — некое испытание, которое герой должен преодолеть. Угрозы не то же самое, что битва, хотя часто угрозы встречаются в процессе битвы. Чтобы преодолеть угрозу, герой должен пройти проверку какой-либо характеристики. Чаще всего это значения ближнего боя, магии или скорости, но некоторые угрозы могут подвергнуть проверке другие характеристики, например уровень или текущее количество очков здоровья. Для проверки игрок должен бросить кубик и прибавить выпавший результат к значению характеристики, проходящей проверку. Если игрок получает сумму, **не уступающую** значению угрозы, угроза успешно преодолена; если меньше — проверка провалена. Если не оговорено иного, угрозы-ловушки воздействуют на всех героев в одной локации, но каждый из них бросает кубик и проходит проверку отдельно.

Пример угрозы

Игрок А тратит очки риска игрока Б, чтобы сыграть против его героя лавину. Ловушки действуют на всех героев в одной локации, но поскольку игрок Б в своей локации один, только ему предстоит бороться с лавиной. Параметр угрозы 4+, но поскольку игрок Б в локации с жетоном оледенения, угроза возрастает до 8. Игрок Б проходит проверку скорости: бросает кубик (выпало 5) и прибавляет к нему свой параметр скорости, соответствующий его текущему уровню (3). В сумме 8, а значит, игрок преодолел угрозу и получает в награду 1 очко славы, как указано на карте. Также обратите внимание, что согласно карте лавины демоны до конца хода игрока А получают +1 к силе, а значит, игроку А самое время сыграть против своих противников пару демонов.



КАТЕГОРИИ ЗАДАНИЙ

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



Артефакт. Выполнив задание-артефакт, не переворачивайте его лицевой стороной вниз, а поверните на 180°. Теперь вам доступна награда за это задание, которая действует на постоянной основе до конца партии. Артефакты не являются сокровищами, не учитываются в пределах сокровищ и не конфликтуют с сокровищами: у героя могут быть, например, шлем-артефакт и обычный шлем-сокровище одновременно.

Влияние. Пока задание не выполнено, оно оказывает влияние на игрока. Общее задание-влияние действует сразу на всех игроков, но награду за него получит только тот игрок, который его выполнит.

Жертва. Для выполнения этого задания нужно пожертвовать чем-либо (очками здоровья или картами преимуществ, например).

Охота. Победите монстра, указанного в карте задания. Монстр атакует первым по обычным правилам битвы. Очки действия при этом не тратятся. Игрок слева от вас выбирает форму атаки и бросает кубик за монстра. После атаки монстра и вашей контратаки вы можете атаковать его ещё раз на этапе вызова, если у вас осталось 1 очко действия. Монстры, порождённые картами заданий, не возвращаются в логово или на руки игроков и не приносят ни славы, ни риска.

Поиск. Локация, где можно выполнить это задание, заранее неизвестна: герой должен отыскать её сам. Обычно для выполнения задания от игрока требуется потратить 1 очко действия и бросить кубик, находясь в определённой локации. К результату броска добавляется количество локаций, разделяющих героя и ближайший вход. Если результат не уступает установленному картой задания значению, герой обнаруживает цель задания и только тогда может попытаться его выполнить. Если задание не будет выполнено в тот же ход, на следующий ход игроку придётся вновь повторить поиск, прежде чем попытаться выполнить задание.

Сопровождение. Герой должен сначала дойти до первой указанной в задании локации и положить на карту задания жетон слежения (второй жетон слежения с той же буквой игрок кладёт на карту своего героя). Затем он доходит до второй указанной в задании локации и снимает жетоны с карт. Общее задание-сопровождение становится личным заданием для первого игрока, который попытается его выполнить, положив жетоны слежения на карты. В этом случае немедленно вытяните новую карту задания, которое станет новым общим заданием.

Размещение жетона на карте и его снятие — добровольные действия, которые игрок совершает в фазе подвигов, не тратя очков действия. Кроме того, от задания сопровождения можно отказаться в любой момент, просто сняв жетон с карты героя и положив его в локации, где находится в данный момент герой. Позже жетон сможет подобрать любой другой или тот же герой и продолжить выполнение задания. Жетон снова помещается на карту взявшего задание героя, и оно становится личным для него, даже если у него уже есть 2 личных задания.

Задание сопровождения можно отнять, если герой успешно атакует героя с этим заданием (см. «Начало битвы» на стр. 12).

Угроза. Преодолейте угрозу, указанную на карте задания. По общим правилам первая попытка не тратит очков действия, каждая повторная требует 1 очко действия. Вы можете предпринять любое количество попыток, пока хватает очков действия. Проваленные попытки оказывают влияние на всех героев в локации.

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

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

В фазе подвигов герой может двигаться между локациями. На переход на соседнюю локацию тратится 1 очко действия. Но часто для перехода на другую локацию требуется выполнить дополнительные условия. Нужно следовать условиям выхода той карты локации, на которой герой находится в начале хода, то есть той, с которой он **уходит** (начинает движение). Игнорируйте условия выходов локации, в которую герой **входит** (заканчивает движение).

Обычные выходы

Переходы между локациями обозначены следующими символами:



Открыто



Стена



Блокирован



Ловушка



Открытый выход: через открытый выход можно двигаться без каких-либо дополнительных условий.

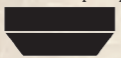


Б (блокированный выход): преодолите угрозу, указанную на пиктограмме выхода, или потеряете 1 очко действия. Если вы провалили проверку и очков действия у вас больше не осталось, считается, что выход открыт, но ваш герой остался в прежней локации.

Поставьте фишку героя на выход, чтобы не забыть, что он открыт. Чтобы перейти в другую локацию, герою придётся потратить 1 очко действия в следующем ходу. Пока выход открыт, им могут пользоваться другие герои. Выход будет считаться открытым, пока открывший его герой не покинул локацию.



Л (ловушка): чтобы выйти из локации, вам нужно обезвредить ловушку или избежать её. Преодолите угрозу, указанную на пиктограмме выхода, или получите 1 рану. При этом герой в любом случае выходит из локации, независимо от успеха в преодолении угрозы. Обратите внимание, что выходы-ловушки не имеют никакого отношения к картам ловушек из колоды приключений, поэтому на них не распространяются различные эффекты карт.



Стена: таким выходом нельзя воспользоваться ни с одной, ни с другой стороны.

Другие выходы



Подземный ход: можете потратить 1 очко действия, чтобы переместить вашего героя из одной локации с символом подземного хода в другую с таким же символом, как если бы эти две локации были соседними и между ними находился открытый выход. Буквы на двух локациях должны совпадать.



Портал: можете потратить 1 очко действия, чтобы переместить вашего героя из локации с символом портала в локацию с символом входа (или наоборот), как если бы эти две локации были соседними и между ними находился открытый выход. Буквы на двух локациях должны совпадать. Соответствие между порталом и входом определяет игрок, который первым открыл карту локации с порталом: он кладёт на две карты «сообщающихся» локаций соответствующие жетоны слежения (подробнее — в главе «Подземелье и поверхность» на стр. 22).

Преграды

Преграды действуют на героев, которые вошли в данную локацию, двигаясь в свой ход. Если герой двигался в чужой ход, преграда на него не действует.



Опасность увеличивает сложность преодоления ловушек-столкновений, сыгранных в эту локацию.



Шипы. Герой должен преодолеть угрозу, иначе получит 1 рану.



Яма. Герой должен преодолеть угрозу, чтобы не свалиться в яму. В случае провала проверки положите фишку героя набок. Пока фишка лежит, герой не может двигаться — это единственный штраф данного состояния. Чтобы выбраться из ямы и вернуть фишку героя в исходное состояние, вам придётся потратить 1 очко действия.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Вы. Когда карта говорит «вы» или «ваш», речь идёт об игроке, контролирующем карту.

Модификаторы броска. Любой эффект, влияющий на результаты броска, надо заявлять и применять до броска.

Очки действия и скорость. Число очков действия равно значению скорости героя. При этом скорость героя (👤) и очки действия (👤) — не одно и то же, изменение скорости не означает мгновенного изменения количества очков действия (подробнее — на стр. 20).

Порядок действий. В случае споров придерживайтесь следующего порядка применения карт и их эффектов: **преимущества (в том числе особые умения героев), затем сокровища, проклятия, выход, трата очков действия, вход героя в локацию, получение очков риска и славы, эффект локации, столкновение, бросок атаки, бросок контратаки, задание, передача хода.**

Пример: если у вашего героя есть преимущество, дающее +1 к скорости, но вам не хватает славы для применения преимущества, он может войти в локацию и получить там славу для применения. Если локация обладает эффектом «Преодолейте угрозу скорости 5+ или получите 1 рану», герой может получить славу, чтобы сыграть карту до того, как сработает эффект локации.

Приоритет карты. Если текст на карте противоречит тексту правил, нужно следовать тексту карты.

Трата очков. Игрок тратит **свои** очки славы для применения карт сокровищ и преимуществ. Игрок тратит **чужие** очки риска для применения карт проклятий и столкновений. Игрок **никогда** не может тратить свои очки риска.

ОБЩИЕ ЭФФЕКТЫ КАРТ

Х цена — если стоимость применения эффекта равна Х очков славы или риска, это значит, что игрок сам выбирает, сколько заплатить.

Падение. Фишка героя кладётся набок — это показывает, что герой не может двигаться. Если ваш герой упал, вы должны потратить 1 очко действия, чтобы подняться. Ни на что другое, кроме подъёма, тратить очки действия упавшего героя нельзя. Других штрафов это состояние не накладывает. Иногда, чтобы подняться, помимо 1 очка действия, герою может потребоваться преодолеть угрозу — некоторые карты имеют такой эффект.

Перенос. Этот эффект переносит фишки героев. Герой получает очки риска и славы, а также активирует эффекты локации, в которую перенёсся, только если он двигается в свой ход. Герой сохраняет состояние, в котором был до переноса, например, если он был упавшим, он останется упавшим в новой локации. Как правило, с помощью переноса нельзя переместить героя из подземелья на поверхность или наоборот, если описание эффекта не содержит прямого указания на такую возможность.

Понижение уровня. Уровень героя нельзя опустить ниже 1-го.

Предел инвентаря. Эффекты карт начинают действовать с момента применения, так что карта, увеличивающая пределы инвентаря героя (например, «Рюкзак»), может быть сыграна даже тогда, когда этот предел достигнут.

Преимущество. Преимущества нельзя добровольно сбросить из инвентаря, но если другая карта вынуждает вас сбросить преимущество, оно тут же перестаёт действовать.

Проклятие. Вы можете распространять эффекты сыгранных вами карт проклятий на своего героя, но свои очки риска вы всё равно не можете тратить.

Сдвиг. Этот эффект перемещает карты локаций. Правила размещения локаций при этом продолжают действовать.

Когда вы сдвигаете карту локации, вы никогда не можете разместить локацию или несколько локаций так, чтобы из этих локаций не было пути ко входу. Поверхность соединяется только с поверхностью, подземелье только с подземельем.

Скорость. Если вы увеличиваете скорость героя с помощью эффекта какой-либо карты, по умолчанию вы не получаете дополнительные очки действия немедленно (только если карта не говорит об этом прямо). Если же к фазе восстановления вашего следующего хода ваша скорость по-прежнему увеличена, вы получаете очки действия в увеличенном объёме.

Сокровище. Карта сокровища, которая потеряла свои эффекты, должна быть тут же сброшена. Сокровище, которое сбрасывается сразу после применения, как, например, зелье, не учитывается в пределе инвентаря вашего героя, если вы примените сокровище сразу, как только сыграете.



Столкновение. Столкновение играется против героя, находящегося в определённой локации. Если герой каким-то образом уходит из этой локации до этапа проверки атаки, карта столкновения не может атаковать этого героя или иначе воздействовать на него (если только на самой карте не сказано иное).



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА НАБОРА «ЦАРСТВО ЛЕДЯНОЙ ВЕДЬМЫ».

Арктические заметки



Придя к власти, Ледяная ведьма Колизар заколдовала земли зимними чарами. В её вотчине воцарился холод и задули арктические ветры. Арктическую природу этих земель отражают различные свойства карт.




Оледенение



Когда срабатывает этот эффект, в локацию, где он сработал, добавляется особенность . Если не сказано обратного, особенность действует до конца партии: положите на карту локации жетон , чтобы об этом помнить.



Этому эффекту могут быть подвержены как подземелья, так и поверхность, но не локации с особенностью  (например, жетон  нельзя класть в локацию «Вулканическое плато»).





Зимнее колдовство

После подготовки к игре поместите карту «Зимнее колдовство Ледяной ведьмы» посередине стола лицевой стороной вверх (см. стр. 7). Затем первый игрок кладёт жетон  в любую локацию на свой выбор. Теперь эта локация подвержена эффекту .

В начале каждого своего хода каждый игрок бросает 1 кубик. Если выпало 4 или больше, игрок кладёт жетон  в любую локацию на свой выбор (можно даже в ту, где уже есть жетон ). Нельзя класть жетон в локацию с .

Каждый раз, когда игрок выкладывает карту локации с символом , кладите на неё жетон , чтобы игроки помнили об этой особенности.

За счёт различных свойств карт и героев жетоны  можно сбрасывать с локаций. Если с локации сброшены все жетоны , считается, что она больше не подвержена эффекту оледенения.

Если какая-либо карта даёт бонус к  или  в локациях с , то каждый дополнительный жетон  в этой локации добавляет +1 к этому бонусу.

Сбросьте карту «Зимнее колдовство», если Колизар побеждена.

СОЧЕТАНИЕ НЕСКОЛЬКИХ НАБОРОВ

Помимо «Царства Ледяной ведьмы», в «Подземелье» существуют и другие наборы (например, «Гробница повелителя мёртвых»), которые можно объединять в одной игре. При объединении наборов у вас может получиться толстая колода приключений, поэтому рекомендуем разделить её на колоду славы (преимущества и сокровища) и колоду риска (проклятия и столкновения). Когда вам необходимо взять карту из колоды приключений, выберите, из какой именно колоды брать. Для каждой колоды будет свой сброс.




Подземелье и поверхность

Наборы «Подземелья» подразделяются на два вида, в зависимости от того, где героев ждут приключения: в подземелье или на поверхности. В отличие от подземного набора «Гробница повелителя мёртвых», «Царство Ледяной ведьмы» — набор, в котором используются карты локаций на поверхности (в чём отличие карт локаций подземелья и поверхности, см. на стр. 4). Если вы решите сыграть партию с картами из разных наборов, сочетайте наборы по следующим правилам.



Возьмите карты входов из каждого набора и положите их в центре стола на некотором удалении друг от друга. Затем разделите карты локаций на две колоды: подземелья и поверхности. Герой в локации на поверхности будет брать новые карты из колоды поверхности, а герой в локации подземелья — из колоды подземелья. Когда в фазе локаций или при исследовании в фазе подвигов будут выкладываться карты локаций подземелья (с тёмной рамкой), соединять их можно только друг с другом. Точно так же все карты локаций на поверхности (со светлой рамкой) выкладываются только рядом с такими же. Между собой подземелье и поверхность не пересекаются никогда. Единственным средством связи могут быть порталы. Игрок, который первым выложит в игровую зону карту локации с символом портала, берёт из запаса два жетона слежения: один жетон он кладёт на карту локации с порталом, а другой с такой же буквой — на карту локации с входом из «противоположного» набора.

Пример: при игре с двумя наборами «Царство Ледяной ведьмы» и «Гробница повелителя мёртвых» в фазе локаций игрок, чей герой находится на поверхности, открыл и выложил карту локации «Чертог Колизар». На этой карте есть символ портала . Игрок берёт два жетона слежения с одинаковой буквой (например, И), кладёт один из них на карту «Чертог Колизар», а второй — на карту «Преддверие гробницы» из набора «Гробница повелителя мёртвых». Теперь эти две локации считаются соседними, и между ними можно перемещаться по правилам порталов (стр. 18).



ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

«Царство Ледяной ведьмы» — игра приключенческая, но если вы захотите усложнить её и добавить больше стратегии, используйте следующие варианты правил:

Без белых пятен. Все карты локаций выкладываются на стол перед началом игры. Порядок действий такой: сначала раздайте задания, затем перетасуйте все карты локаций. Сдайте их все лицевой стороной вниз. Игрок, который получит карту со знаком входа, становится первым игроком. Он выкладывает карту входа лицевой стороной вверх на середину стола. Передавая право хода по часовой стрелке от первого игрока, все по очереди выкладывают по одной карте локации на стол, пока не будет создано всё поле. Локации общих заданий игроки, получившие эти карты, выкладывают в последнюю очередь.

Воскрешение. Поверженный герой выбывает из игры, но его владелец продолжает играть. Он выбирает себе нового героя 1-го уровня. Соперник слева от него выставляет фишку героя на вход по своему выбору (если входов больше одного). Игрок теряет все карты руки и инвентаря и тянет новые 5 карт приключений. При этом он сохраняет все задания.

Выбор героев. Начиная с первого игрока, каждый игрок сам выбирает себе героя.



Необязательный сброс. Сброс карты в конце хода становится необязательным. При этом вы не можете сбросить больше одной карты.

Непредвзятое размещение. Если вы вытянули карту локации, в которой можно выполнить одно из ваших личных заданий, передайте эту карту вашему соседу слева, чтобы он разместил её; если эта локация окажется связана и с его личным заданием, он передаёт карту дальше. Только если карта пройдёт полный круг, вы сможете разместить её самостоятельно.

Правило не относится к локации общего задания и относится только к первой локации задания сопровождения. Это усложняет игру, но улучшает баланс.

Ничего личного. Все задания становятся общими. В любой момент игры должно быть открыто два общих задания. Личными становятся только задания сопровождения, когда герой начинает их выполнение.



Ограничение движения. В фазе восстановления вы больше не получаете очки действия, равные параметру скорости. Каждый герой получает строго 3 очка действия. Рост параметра скорости не увеличивает очки действия. Кроме того, больше нельзя сохранять 1 очко действия для совершения действий вне хода. При этом вы можете в свой или в чужой ход положить фишку своего героя набок и получить 1 дополнительное очко действия, которое можно потратить на любое действие, кроме движения.

Очки действия за падение. Если вы не сохранили очко действия с предыдущего хода, вы всё равно можете один раз атаковать атаковавшего вас героя или монстра на стадии вызова. Для этого положите фишку героя набок. Воспользоваться

этим правилом, так же как и сохранённым очком действия, можно только один раз в ход. Если вы сохранили очко действия, воспользоваться этой возможностью нельзя (*вы не можете использовать этот и предыдущий варианты правил одновременно*).

Уклонение от шипов. Вместо прохождения проверки вы можете потратить 1 очко действия, чтобы уклониться от шипов.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В «Царство Ледяной ведьмы» можно играть и одному. Для этого следуйте обычным правилам со следующими изменениями.

Цель игры

Чтобы победить, выполните 3 задания и вернитесь ко входу.

Подготовка к игре

- 1) Уберите из колоды приключений все карты переносов и сдвигов, а также карты, требующие наличия нескольких героев.
- 2) Разделите колоду приключений на колоду славы и колоду риска. Сброс у каждой колоды также будет свой.
- 3) Сдайте себе 3 карты заданий и отложите остальные карты заданий в сторону — они не понадобятся.

Ход игры

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

Каждый раз, когда ваш герой входит в локацию, получите очки славы по обычным правилам. Вместо получения очков риска киньте кубик столько раз, сколько очков риска приносит эта локация в обычной игре. Каждый раз, когда на кубике выпадает число, меньшее или равное числу очков риска, приносимых этой локацией, берите и играйте карту из колоды риска.

Пример: игрок приходит в локацию «Развилка». В обычной игре развилка приносит 2 очка риска. В одиночной игре игрок должен дважды бросить кубик. Всякий раз, когда на нём выпадет 1 или 2, играется карта риска.



Первым делом применяются карты проклятий. Проклятия, воздействующие на определённых монстров или ловушки, остаются в игре, пока не будут сыграны соответствующие карты монстров или ловушек. Монстры атакуют по обычным правилам и сбрасываются в конце битвы.

Если вы хотите усложнить игру, то используйте логово — в него на этапе логова будет отправляться самый дорогой (по стоимости в очках риска) монстр. Каждый раз, когда из колоды риска вскрывается монстр, монстры из логова также атакуют. Предел логова, как и в обычной игре, — 3 монстра.

За каждого побеждённого монстра вы можете сразу же вытянуть 1 карту из колоды славы. В конце хода (фаза добора карт) вы также можете вытянуть 1 карту славы. Сбрасывать карты не надо. Постоянные сокровища можно играть только на этапе битвы «Награда». Постоянные преимущества можно играть, только находясь в локации входа в подземелье. Карты мгновенной длительности и карты ответа таких ограничений не имеют.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка и оформление: Томас Денмарк

Иллюстрации: Молли Мендоза Денмарк,
Бен Ван Дайкен, Джеймс Кей, Крис Манум

Редактор: Мишель Нефью

Издатель: Джон Нефью

Благодарности автора: Моргану Грею за советы и идеи,
Люкману «Лаки» Ши за мудрость испытателя,
Крису Фриману за помощь в создании «Царства Ледяной
ведьмы», всем тестировщикам, которых слишком много,
чтобы перечислить, но чей вклад неоценим!

Благодарности издателя: Джеффу Тидболу,
Джерри Коррику и всем из Source.

Dungeons & Dragons © 2003–2013 Thomas Denmark. Dungeons & Dragons, the Dungeons & Dragons logo, Tomb of the Lich Lord, Vault of the Fiends, Haunted Woods of Malthorin, Den of the Wererats, Dragons of the Forsaken Desert, Realm of the Ice Witch, Call of the Lich Lord, Epic Dungeons & Dragons, and Legendary Dungeons & Dragons are trademarks of Thomas Denmark, used under license by Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

ATLAS
GAMES

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчики: Сергей Серебрянский, Алексей Перерва

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Иллюстрация на коробке: uildrim

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения
правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

ГРОБНИЦА ПОВЕЛИТЕЛЯ МЁРТВЫХ

Повелитель мёртвых пробудился, и вместе с ним восстали из могил полчища нежити. На крик о помощи пришли могучие герои. Но хватит ли у них смелости, чтобы ступить в подземелье, где находится гробница повелителя мёртвых?

Настольная игра «Подземелье» выполнена в лучших традициях героического фэнтези. Бои с ужасными монстрами, поиск магических артефактов, выполнение опасных заданий и развитие своего героя — в этой компактной коробке вы найдёте всё для увлекательных приключений, ожесточённых битв и грандиозных побед.

«Гробница повелителя мёртвых» — самостоятельная игра, полностью совместимая с набором «Царство Ледяной ведьмы» и другими наборами серии «Подземелье».

