

ИГРА ДУИ БРЮЭ ПРО ЗАЩИТУ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

ГЕРОЯМ

ЗДЕСЬ

НЕ МЕСТО!

КНИГА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Книга подземелий

Добро пожаловать в книгу подземелий! В ходе подготовки к игре вам нужно выбрать сценарий. Каждый сценарий в книге пронумерован от 1 до 20. Чем больше число, тем сложнее будет выиграть в сценарии. В сценарии также можно играть по-разному в зависимости от количества участников и режима игры.

Особые правила сценариев

В каждом сценарии есть уникальный набор правил, который используется только в нём. Эти правила делятся на 4 категории: **начальные, постоянные, события** и **активируемые**.

Начальные: правила, с которыми вы начинаете сценарий. Они могут быть изменены или отменены при определённых условиях.

Постоянные: правила, которые действуют всегда.

События: правила, которые вступают в игру, когда вы вытягиваете карту сценария.

Активируемые: правила, которые активируются при определённых условиях. Они действуют столько, сколько указано в них самих.

Подготовка сценария

При подготовке сценария выложите залы подземелья в точности, как указано на картинке в нужном сценарии. Также сделайте следующее:



Если не указано иное, стрелочки в сценарии указывают на кратчайший путь по коридорам к сокровищу со значением 4 в сокровищнице. Используйте стрелочки как подсказку при перемещении героев на этапе нашествия героев.



Перемешайте и выложите жетоны сокровищ в соответствии с типом зала и значением сокровища.



Если в сценарии присутствуют неактивные порталы, выложите их в соответствующие залы.



Если в сценарии присутствуют жетоны событий, выложите их, как указано в сценарии.



Если сценарий начинается с монстрами в подземелье, выставьте их, как указано в сценарии.

Число игроков

В игру «Героям здесь не место!» могут играть от 1 до 6 игроков. В зависимости от числа игроков внесите в сценарий изменения, описанные ниже:

Полноценный одиночный режим: вы можете играть в одиночку — просто выберите одного любого монстра! Выберите любую сложность без каких-либо дополнительных изменений.

2-4 игрока: будучи кооперативной игрой, «Героям здесь не место!» по-настоящему раскрывается при игре с друзьями. Попробуйте сыграть один и тот же сценарий с разными наборами кланов, а как только вы почувствуете себя достаточно уверенно, попробуйте сыграть на более высоком уровне сложности.

5-6 игроков: Если вас не беспокоит увеличенное время ожидания хода, в игре могут участвовать 5-6 игроков. Вы можете играть на семейном уровне сложности без изменений. На проблемном или тяжёлом уровне сложности начните игру с 0-й волны, где на этапе нашествия героев разыгрывайте 2 карты гильдии. После её завершения перейдите к 1-й волне и затем ко 2-й волне по обычным правилам.



Режимы игры

Играя в «Героям здесь не место!», вы можете проходить сценарии в двух разных режимах: либо в режиме **одиночной сессии**, когда вы играете один любой сценарий и на этом всё, либо в режиме **хроники**, когда несколько связанных сценариев играют один за другим.

Режим одиночной сессии

В этом режиме вы можете проходить любые доступные сценарии на любом уровне сложности (семейный, проблемный или тяжёлый). Игроки также могут выбрать любой доступный клан для игры (при условии, что монстры клана не используются в сценарии как неигровые персонажи).

Если это ваша первая игра, сыграйте сценарий 1 «Ведьминский котелок» на семейном уровне сложности.

Режим хроники

Если это ваша первая игра, этот режим НЕ для вас.

В режиме хроники вы проходите сценарии по главам. Каждая глава состоит из 4 сценариев, которые нужно сыграть подряд в указанном порядке. В некоторых главах есть кланы, которые нельзя использовать в сценариях этой главы. Вне зависимости от того, выиграли вы или проиграли, вы всегда переходите к следующему сценарию главы.

При подготовке к игре в начале сценария сбросьте с руки столько карт, сколько сценариев вы проиграли в текущей главе. Если вы выигрываете последний сценарий главы, вы разблокируете указанную способность.

1) Изысканная кухня

- 1. Ведьминский котелок
- 4. Приветствуйте короля Лягушкобыка!
- 13. Вымирающий вид
- 15. Гробница некроманта



15 Поднять тост

2) Щенячья мама

- 2. Головы с плеч!
- 6. Полуночный перекус
- 11. Драконье сокровище
- 18. Выводок оборотней



18 Катание на спинах

3) Преступная поэзия

- 5. Книжный червь
- 7. Воры-джентльмены
- 12. Плохая пресса
- 17. Гибель предателя



17 Банда воров

4) Пати в подземелье

- 8. Русалочий бар
- 10. Встреча музыкального клуба
- 14. Распроданные билеты
- 16. Битва групп



16 Сувенир

5) Податься в бизнес

- 3. Легенда об аренде
- 9. Злобный повелитель на полставки
- 19. Прекращение деятельности
- 20. Новое начало



20 Крепкий орешек



Несмотря ни на что

Справляясь со сложностями вместе, вы создадите крепкие узы дружбы!

Если вы выиграли последний сценарий главы (даже если проиграли некоторые предыдущие), вы разблокируете указанную в главе способность, которая будет действовать до конца хроники!

Поднять тост

Разыгрывая карту зелья, выберите один зал, где у вас есть хотя бы один монстр. Все игроки, монстры которых находятся в том же зале, также применяют эффект этого зелья. Например: если вы разыграли пивное зелье, все игроки, у которых есть монстры в одном зале с вашим, должны взять 3 карты тактики, оставив на руке карты с действиями активации и сбросив остальные.

Катание на спинах

Вы можете перемещаться, неся на себе монстра меньшего размера вместо ресурса или ловушки. Этот монстр не может ничего нести и должен быть согласен, чтобы его перенесли. Размер монстров представлен ниже. Например, дракон может нести любого монстра, но его нести не может никто.



Банда воров

Вы можете сбросить карту тактики с руки (не применяя её эффект), чтобы позволить одному из игроков, чей монстр находится в одном зале с вашим, немедленно разыграть карту с руки и применить её эффект! Например: играя за слизь, вы можете сбросить одну из своих карт защиты, чтобы попросить дракона, находящегося в том же зале, разыграть карту и провести атаку в ваш ход.

Сувенир

Вы можете разыграть действие активации в зале, где есть другой монстр, чтобы отдать ему карту добычи со своей руки. Игрок забирает эту карту себе на руку, теперь она принадлежит ему. Вы не можете передать карту тактики таким образом.

Крепкий орешек

Во всех последующих играх заменяйте обычных героев эпическими из сценария 20. Эти карты считаются картами героев (а не сценария) при отправке героя в темницу.



1. ВЕДЬМИНСКИЙ КОТЕЛОК

Вы даже не представляете себе, насколько сложно найти подземелье, у которого арендодатель не некромант. Конечно, они предлагают неплохие расценки при условии, что вы не прочь однажды проснуться живым мертвецом с головой, пришитой к подмышке носорога.

Так что лично я предпочитаю ведьм.

Конечно, ведьмы известны тем, что они несколько своеобразны. Но кто может их винить? Если б я был вынужден придерживаться строгой лягушачьей диеты, я бы тоже порой становился **раздражённым** от голода.



Особая подготовка:

Перемешайте карты **ведьмы** (помечены числом 1) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Особые правила:

Вкуснятина на обед (событие): жетон события указывает зал, где находится котелок ведьмы. Каждый раз, когда вы вытягиваете карту ведьмы, ведьма хочет лягушачье рагу. Если в зале с котелком есть жетон лягушки, вы уголяете её аппетит: сбросьте лягушку, ничего не происходит. Если в зале нет лягушки, она прокликает игроков. Каждый игрок должен немедленно сбросить карту тактики на выбор с руки.





2. Головы с плеч!

Нас нельзя назвать злыми. Мы не хотим строить коварные планы по захвату мира. Некоторым из нас просто нужно место, где мы могли бы отдохнуть. А наша драконица... Она милее всех на свете!

*Ну да, мы поймали в ловушку случайного подростка, забредшего в подземелье, чтобы преподать ему урок. И теперь вдруг мы оказались в розыске на всех гильдейских досках объявлений. Разве это честно, что теперь каждый так называемый герой пытается влезть в наш дом и украсть наши сокровища?! Я скажу — **НЕ В МОЮ СМЕНУ!***

Особая подготовка:

Перемешайте карты **палача** (помечены числом 2) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Палач (событие): всякий раз, вытягивая карту палача, немедленно сбрасывайте её, берите другую карту из колоды гильдии и отправляйте указанного на ней героя в темницу. Затем вытяните и разыграйте ещё одну карту гильдии.





3. Легенда об аренде

Понимаете ли вы, как тяжело удержаться на должности приспешника? В нынешней-то экономической обстановке?! Каждый день появляется очередной самопровозглашённый герой, заявляющий, что убил 200 из нас! Конечно, они врут, но допустим, что каждый убил хотя бы 20... Наши шансы выглядят не очень.

Поэтому мы решили начать свой бизнес! Зарезали посредника повелителя и начали сами взимать плату за вход в подземелье. И позвольте сказать, это просто кошмар! Мы даже не задумывались, что должны отдавать свои сокровища любому, кто пожелает рискнуть и прийти в подземелье. Короче, счета копятся, а мы просрочили аренду на 14 месяцев. Теперь же наш арендодатель отправил тролля, чтобы забрать долг. Нужно действовать быстро!

Особая подготовка:

Жетоном события отмечен зал, где тролль ждёт аренду. Перемешайте карты **тролля** (помечены числом 3) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Особые правила:

Последнее предупреждение (событие): всякий раз, когда вы вытягиваете карту тролля, тролль просит заплатить аренду. Если у вас в сокровищнице есть 2 монеты, сбросьте их, и тогда ничего не произойдёт. Если же вы не можете заплатить троллю, вам грозит принудительное выселение: каждый игрок сбрасывает по карте с руки, а затем вы вытягиваете и разыгрываете новую карту гильдии.





4. Приветствуйте короля Лягушкобыка!

Всем нам знакома эта история: ведьма превращает простодушного принца в лягушку. Потом прекрасная принцесса находит его, целует склизкое создание, они женятся, проклятье спадает... и всё королевство так занято подготовкой к свадьбе, что нам дают выходные. Только вот наша ведьма сглупила.

Я без понятия, почему вообще хоть кто-то мог решить, что проклясть принца викингов будет полезно для бизнеса, но теперь нас атакует целая армия лягушек!

Даже хуже: ни одна принцесса никогда в жизни не поцелует его. Он отвратителен, пердит не прекращая, а его дыхание воняет скверной медовухой. Хотя его это не особо волнует: леди-лягушки, похоже, находят это весьма привлекательным. Он сам мне об этом рассказал! Брр!

Особая подготовка:

Перемешайте карты **короля Лягушкобыка** (помечены числом 4) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Особые правила:

Лягушачья армия (постоянное): лягушки восстали против вас из-за вашего дурного обращения. Считайте, что у всех жетонов лягушек по 1 очку здоровья. Теперь вы можете убирать жетоны лягушек из подземелья, атакуя их, делая из них зелья, или же их может убирать из подземелья воин. Лягушки не атакуют героев и игнорируют сокровища. После каждого хода игрока все оставшиеся лягушки перемещаются на один зал в сторону сокровищницы, а затем каждая из них наносит 1 урон одному монстру в одном с ними зале.



За Вальхаллу! (событие): всякий раз, когда вы раскрываете карту короля Лягушкобыка, каждая из лягушек наносит 1 урон монстру в одном с ними зале. Когда все лягушки совершили атаку, выложите 2 новых лягушек в канализацию.





5. Книжный червь

Милые сказки перед сном — мои любимые. Особенно та, в которой гигантский осьминогоголовый монстр спит на дне океана, ожидая часа, чтобы разрушить мир. Вечная классика!

На прошлой неделе к нам пришёл новый библиотекарь — такой чопорный вампир. И только представьте: он сказал, что я не могу брать новые книги, пока не верну те, что взял в прошлом году! Вы можете в это поверить?

К счастью, я знаю, что они где-то в сокровищнице. Надеюсь, его не смутят вырванные страницы или что одна из них проткнута насквозь кинжалом. Знания могут спасти жизни... особенно если под рукой нет щита!

Особая подготовка:

Перемешайте карты **библиотекаря** (помечены числом 5) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Чёрный список (начальное): используйте два жетона событий стороной с чёрным списком вверх, чтобы закрыть ими действия библиотеки и кабинета. Пока жетоны там, эти залы нельзя активировать.

Знание — сила (постоянное): воины не могут убирать жетоны книг из подземелья.

Прошедшие сроки сдачи (событие): всякий раз, раскрывая карту **библиотекаря**, сбрасывайте все книги в библиотеке. Когда в подземелье не останется книг, также сбросьте жетоны чёрного списка. После этого вы сможете активировать залы по обычным правилам. Если в библиотеке нет книг, библиотекарь назначает награды за ваши головы на доске объявлений гильдии: немедленно вытяните и разыграйте 2 дополнительные карты гильдии!





6. Полуночный перекус

Когда драконница захотела завести себе человека в качестве домашнего любимца, я сказал, что это не проблема, если она будет за ним следить: кормить, убирать за ним и, конечно, водить его на прогулки.

А потом однажды она радостная пришла домой со словами, что купила себе одного со скидкой. Чёрт! Я всегда только рад хорошей сделке, но стоит же быть осторожнее!

Теперь мы застряли тут с оборотнем.


Каждое полнолуние нам приходится развлекать его, чтобы он не отправился в ближайшую деревню полакомиться людьми. Хотя это было бы довольно весело, должен признать. К сожалению, это привлекло бы ненужное внимание к нашему логову...

Особая подготовка:

Перемешайте карты **оборотня** (помечены числом 6) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Блуждающий зверь (начальное/активируемое): всякий раз, когда активируется это правило, перемешайте 3 жетона событий со стороны «X» и 1 со стороны «оборотня» и случайным образом выложите их в обозначенные на картинке выше залы стороной с символом события вверх.

Где мой хороший мальчик? (постоянное): вы можете потратить действие активации (), чтобы перевернуть жетон события в зале с вашим монстром. Цель — узнать, где сейчас оборотень.

Полнолуние (событие): всякий раз, когда раскрыта карта **оборотня**, он съедает все кости в зале, где находится. Если там нет костей, он идёт на охоту в ближайший город: немедленно возьмите и разыграйте 2 карты гильдии, ведь теперь гильдия ищет оборотня. После применения всех эффектов полнолуния, активируйте правило «Блуждающий зверь».





7. Воры-джентльмены

В городе новый криминальный авторитет. Поговаривают, преступникам уже удалось пробраться в кулуары гильдии... что очень и очень плохо!

Не говорю, что мне не нравятся стишки, которые они оставляют нам в опустевших сундуках, но их недавние слаженные атаки на нас заметно усложнили нам жизнь.

Это также заставляет меня задуматься, не подкупили ли они кого-то в подземелье... Не хочу показывать пальцем, но наш библиотекарь одевается слишком элегантно, учитывая сколько мы ему платим.

Особая подготовка:

Перемешайте карты **ограбления** (помечены числом 7) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Ограбление (событие): когда раскрывается карта ограбления, сбросьте сокровище из одного зала подземелья (помимо сокровищницы), в котором есть хотя бы одна разбойница, игнорируя значение сокровища и его эффект. Если в подземелье нет разбойниц, немедленно возьмите две карты гильдии и отправьте соответствующих героев в темницу.

Организованная преступность (постоянное): всякий раз, когда в подземелье призывается разбойница, даже если она призывается в темницу, активируйте всех разбойниц в подземелье. Если в залах с разбойницами есть и другие герои, воодушевите и их тоже.





8. Русалочий бар

В подземелье открылся плавучий бар в бассейне. Владелица — известная русалка с лучшим певческим голосом, который я когда-либо слышал.

Мы бы хотели, чтобы она выступила у нас, поэтому каждый старается сделать так, чтобы она чувствовала себя комфортно. Лягушки будут её бэк-вокалом, дракон отвечает за освещение сцены, из крыс получатся неплохие технические работники, а все остальные... вышибалы!

Её поклонники из гильдии могут всё несколько усложнить, они буквально сходят с ума, желая получить автограф.

Что ж... не могу их винить, но и тревожить её никому не позволю!

Особая подготовка:

Перемешайте карты **русалки** (помечены числом 8) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Известный исполнитель (начальное): пока русалка выступает в канализации, все игроки берут 2 дополнительные карты **тактики** в начале каждого хода. Помимо этого, вы также раскрываете и разыгрываете **1 дополнительную карту гильдии** во время каждого этапа нашествия героев. Если герои крадут сокровище из канализации, уберите оттуда жетон события. Так как мы не смогли обеспечить её безопасность, русалка больше не выступает в подземелье. Немедленно активируйте правило «**Запустение**».

Запустение (активируемое): если русалка больше не выступает в подземелье, игроки собирают только до **4 карт тактики** вместо 5 в конце хода.

Русалка (событие): всякий раз, когда вы раскрываете карту русалки и она ещё выступает в подземелье, **все игроки берут по 1 карте из колоды тактики**, а затем вы раскрываете и разыгрываете ещё **1 карту гильдии**. Если русалка уже не выступает, разыграйте ещё **2 карты гильдии** немедленно.





9. Злобный повелитель на полетавки

Из-за риска банкротства мы были вынуждены продать подземелье конгломерату монстров. Всего лишь за одну ночь мы превратились из владельцев местного подземелья в менеджеров на полетавки... и меня это бесит! Слишком много работы.

Когда из главного офиса нам прислали каких-то пустоголовых стажёров, я уже знал, что это ужасная идея. Чтоб вы понимали, однажды я из сострадания позволил кактусу умереть от жажды.

Теперь эти мелкие вонючки тут, и нам стоит найти им какое-то применение. Возможно, получится заставить их помочь с прочисткой канализации. Вообще, эти ржавые трубы стоило заменить много лет назад... но мы можем хотя бы попытаться их очистить.

Мы не можем позволить себе замену чего бы то ни было сейчас, так что им придётся научиться делать грязную работу. Если вы понимаете, о чём я.

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за бесов. Перемешайте карты «Взять их!» (помечены числом 9) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.




Особые правила:

Засорившийся туалет (постоянное): если в любой момент игры в канализации нет бесов, положите жетон «X» поверх действия этого зала, его нельзя активировать. Уберите этот жетон, когда бес входит в канализацию.



Приспешники (постоянное): каждый игрок может использовать бесов как монстров своего клана. У бесов 1 очко здоровья, и их нельзя использовать для активации особой способности клана.



Призыв (постоянное): если у вас есть монстр в сокровищнице, вы можете использовать действие активации (), чтобы призвать беса в сокровищницу. Бесов нельзя призывать никаким другим способом.



Взять их! (событие): всякий раз, раскрывая карту «Взять их!», выкладываете по ловушке в каждый зал, где есть хотя бы один бес. Если в подземелье нет бесов, гильдия воспользуется возможностью атаковать! Немедленно возьмите и разыграйте ещё 2 карты гильдии.



10. Встреча музыкального клуба

По-видимому, левое крыло нашего подземелья было начальной школой в прошлом веке. Меня это не удивляет: там и правда более пугающая и безнадёжная атмосфера.

Так что каждые несколько лет какие-то старики в голубых пижамах собираются вместе, чтобы промаршировать по разваливающимся коридорам, играя глупые песенки. Это почти мило.

Если бы их музыка не выманивала крыс из всех углов, я бы, честно говоря, даже присоединился к ним. Но пока они не вызовут службу борьбы с вредителями — никаких вечеринок. Да-да, можете звать меня занудой, мне всё равно.

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за крыс. Перемешайте карты **марша** (помечены числом 10) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Гамельнские дудочки (постоянное): всякий раз, призывая мага, призывайте крысу в тот же зал. Крысы считаются героями с 1 очком здоровья, но не могут атаковать монстров или воодушевлять других героев. Они могут только становиться воодушевлёнными, делать рывок или красть сокровища (кладите их на бок, чтобы пометить, что они истощены). Когда маг делает рывок, переместите всех крыс в зале вместе с ним (и воодушевите их всех).

Марш (событие): раскрывая карту **марша**, призывайте 1 крысу в каждый зал, где есть маг. Если в подземелье нет магов, вытяните и разыграйте ещё 2 карты гильдии.





11. Драконье сокровище

Кто бы ни сказал, что нет ничего опаснее разъярённой мамы-медведицы, он точно никогда не видел дракона.

Вот в чём дело: прошлым вечером мы отправились за продуктами в соседнюю деревню. Ничего необычного — просто влезали в сараи, крали цыплят. Обычное дело, без драк и жертв.

Вернувшись, мы заметили, что кто-то забыл закрыть ворота подземелья, когда мы уходили. Тогда мы были такими уставшими, что просто проверили, не влез ли к нам какой-нибудь герой, и так как всё было спокойно, мы просто пошли спать.

Но на следующее утро драконица проснулась и не смогла нигде найти своего любимого оборотня. Я решил быть с ней честен и рассказал о случившемся.

Очень надеюсь, что она его найдёт. Мы все так полюбили этого пушистика. К тому же я очень боюсь за нашу безопасность, если он не найдётся.

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за дракона. Перемешайте карты дракона (помечены числом 11) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Особые правила:

В поисках потерянного оборотня (событие): всякий раз, когда вы раскрываете карту дракона, дракон начинает терять терпение от того, что не может найти своего питомца. Добавьте 2 жетона событий в сокровищницу. Если там уже есть 4 жетона или больше, выставьте туда дракона. Поиски оборотня в городе ничего не дали. Дракон в гневе и атакует всё, что видит. Активируйте правило «Разъярённый дракон». Если дракон уже присутствует в подземелье, когда вы вытягиваете эту карту, возьмите 2 карты из колоды гильдии и отправьте соответствующих героев в темницу.

Разъярённый дракон (активируемое): дракон считается врагом для всех. После хода каждого игрока дракон атакует всех, кто находится на дальней дистанции от него, нанося 1 урон монстрам и героям в смежных залах. Чтобы успокоить дракона, нужно нанести ему 9 урона. Сделав это, уберите дракона и все жетоны событий из подземелья, он возвращается к поискам оборотня. Если в конце игры сокровище со значением 4 не украдено из сокровищницы, но при этом дракон находится в подземелье, вы проигрываете!





12. Плохая пресса

«Инквизитор» — таблоид легендарного Л. Дженкинса, широко известный своими конспирологическими теориями, — опубликовал новость, что мы заключили «джентльменское соглашение» с гильдией. Посмотрим правде в глаза: гильдия обещает этим юнцам славу и богатство до тех пор, пока родители платят за их «снаряжение» и «обучение», которое может занимать десятилетия.

Затем гильдия отправляет этих почти безоружных и заморенных голодом тупиц в наше подземелье через тоннели, которые сами и понастроили. Вы не поверите: однажды я даже видел, как один из них грыз кости, найденные на полу!

Более того: если они пройдут через расставленные ловушки и смогут украсть часть нашего золота, они должны будут гильдии половину от заработанного! Так что я вам скажу, в этом нет ничего «джентльменского», скорее это похоже на финансовую пирамиду...

Особая подготовка:

Перемешайте карты **рывка** (помечены числом 12) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Кольчуга (постоянное): каким-то образом гильдия узнала, что мы говорим о нехватке снаряжения у них, и теперь пытается доказать, что мы не правы. Теперь каждый воин в этом сценарии носит броню и имеет 2 очка здоровья. Монстрам надо нанести 2 урона воину, чтобы убрать его из подземелья.

Высочка (постоянное): всякий раз, когда призываются воины (куда угодно, кроме темницы), призывайте третьего воина в лабораторию.

Рывок (событие): вытягивая карту рывка, активируйте всех воинов в подземелье и выполните действие рывка каждым из них по направлению к сокровищнице, игнорируя при этом все сокровища на их пути. Если в подземелье нет воинов, вытяните и разыграйте дополнительную карту гильдии.





➡ Обратите внимание, что в этом сценарии направление движение героев через коридорах во время игры может измениться.

13. Вымирающий вид

Ольга, наша ведьма, придумала рецепт пирожка, который изменил индустрию еды в тавернах множества королевств.

Должен признать, я его пробовал, и он весьма неплох. Если бы во мне не текла кровь людоящеров по материнской линии, я бы и сам жарил котлетки из малышей-ящеров!

В любом случае в моих же интересах защитить своих кузенов от мясников. А иначе жители окрестных деревень могут начать придумывать новые блюда, а я бы не хотел стать пирогом на тарелке пастуха.

Хотя их рекламная песенка довольно запоминающаяся: две людоящеровые котлеты, соус из бесов, сыр минотавра, ломтики пикси — всё на булочке с волшебными бобами!

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за людоящеров. Перемешайте карты **вылупления** (помечены числом 13) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Хищнические наклонности (постоянное): герои всегда двигаются в сторону ближайшего людоящера вместо сокровищницы. Лучницы также целятся в сторону ближайшего зала с людоящерами. Если несколько залов с ними равноудалены, игроки сами решают, куда двигаются или стреляют герои.

Вымирание людоящеров (постоянное): у людоящеров только 1 очко здоровья. Вы можете перемещать их вместе со своими монстрами так же, как вы перемещаете ресурсы. Если в подземелье не осталось людоящеров, монстры проигрывают игру. Если сокровище со значением 4 было украдено, вы также проигрываете.

Вылупление (событие): когда вы вытягиваете карту вылупления, призывайте людоящера в зал, где есть хотя бы 2 людоящера. Если по какой-то причине вы не можете этого сделать, все игроки сбрасывают карту тактики с руки.





14. Распроданные билеты

Наша любимая русалка будет выступать на музыкальном фестивале примерно через месяц! Отрадно знать, что она вернулась и что у неё есть возможность исполнить свои песни вновь. У неё такой успокаивающий голос!

Билеты на это шоу ограничены, их распродали почти сразу же после старта продаж. Так что её продюсеры решили заставить поклонников поохотиться за последними билетами. Помня о её последнем выступлении у нас, они решили, что мы сможем это устроить.

Теперь каждый крестьянин, герой и монстр в городе решил попробовать получить эти золотые билеты. Поэтому я сделаю всё возможное, чтобы надёжно спрятать их и чтобы их заполучили мы.

Особая подготовка:

Перемешайте карты **охоты за билетами** (помечены числом 14) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Скрытое сокровище (событие): всякий раз, раскрывая карту **охоты за билетами**, перемешивайте 3 жетона «X» вместе с жетоном «золотого билета» и выкладывайте их случайным образом стороной с изображением события вверх в залы всех 4 типов, указанных на карте.



Золотой билет (постоянное): вы можете совершить действие активации (👉), чтобы раскрыть и сбросить жетон события в зале с вашим монстром. Если вы нашли жетон с золотым билетом, немедленно возьмите 2 карты тактики на руку.

Если **герой** призван или сделал рывок в зал с жетоном события, немедленно раскройте его, не истощая героя. Если это золотой билет, немедленно возьмите и разыграйте ещё 2 карты гильдии. Жетон сбросьте.



15. Гробница некроманта

С прискорбием сообщаем, что наш арендодатель, ведьма, больше не с нами. Пищевое отравление, как сказали доктора. Я много раз говорил Ольге, что не стоит есть короля Лягушкобыка. Он же отвратителен!

*У неё не было детей, и она оставила подземелье своему дяде, **Ригору Мортису**: правой руке короля, бывшему главе гильдии и — будь я проклят — **некроманту**.*

Пока мы скорбели об утрате, члены гильдии ворвались к нам с уведомлением о выселении, требуя немедленно покинуть подземелье. Скелеты пытались их вразумить, но пали от заклинания некроманта.

Теперь скелеты под его контролем — главный актив гильдии и наш худший кошмар.

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за скелетов. Перемешайте карты **некроманта** и **скелетов** (помечены числом 15) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии. Карты **скелетов** призывают истощённых скелетов, если те отправлены в темницу.

Особые правила:

Марш живых мертвецов (постоянное): будучи под контролем некроманта, скелеты считаются героями с 1 очком здоровья. Раскрывая карту скелета, призывайте скелетов в залы, указанные на карте. Всякий раз, когда скелет истощается во время атаки, кладите его фишку на бок, чтобы обозначить, что он истощён. Если скелет атакой убирает монстра из подземелья, выложите ещё одного истощённого скелета в тот же зал.

Выселение (событие): всякий раз, раскрывая карту **некроманта**, призывайте 2 скелетов в лабораторию. Если у вас не хватает фишек скелетов для призыва, немедленно вытяните карту гильдии и отправьте героя в темницу, все игроки при этом должны сбросить по карте с руки.





16. Битва групп

Наконец наступил день музыкального фестиваля! Это будет наша последняя возможность услышать пение русалки, так как она недавно объявила о своём раннем уходе со сцены. Это печальная новость, но я рад, что у нас получилось достать билеты, чтобы увидеть её в последний раз.

Пересечь всё королевство, чтобы побывать на фестивале, было непросто: пару раз нам пришлось спастись от королевской армии, ехать автостопом на тараске и разбить лагерь в улье гигантских шершней. Меня ужалили, и теперь я ничего не вижу левым глазом, но оно того стоило!

Я слышал, что две местные группы героев будут соревноваться за звание «лучшего новичка». Надеюсь, это будет круто!

Вообще, я никогда не любил музыкальные соревнования, но возможность по-настоящему «сразиться с группой героев» мне по душе. Поэтому я наточил топор и теперь готов заставить его петь, когда эти надоедливые герои начнут выступление.

Сделаем эту ночь поистине запоминающейся!

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за крыс и призраков. Перемешайте карты **марша** (помечены числом 10) и **гитарного соло** (помечены числом 16) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Выступление русалки (начальное): во время 1-й волны русалка выступает в лаборатории. Если в конце хода у игрока есть хотя бы один монстр в лаборатории, он добывает 2 дополнительные карты тактики на руку. С началом 2-й волны это правило перестаёт действовать: выступление русалки закончилось, она покинула сцену. **Активируйте правило «Ностальгия».**

Ностальгия (активируемое): если русалка больше не выступает в лаборатории, в конце хода все игроки добывают только до 5 карт тактики (вместо 7).

Гамельнские дудочки (постоянное): всякий раз, призывая мага, призывайте крысу в тот же зал. Крысы считаются героями с 1 очком здоровья, но не могут атаковать монстров или воодушевлять других героев. Они могут только становиться воодушевлёнными, делать рывок или красть сокровища (кладите их на бок, чтобы пометить, что они истощены). Когда маг делает рывок, переместите всех крыс в зале вместе с ним (и воодушевите их всех).

Пауэр-метал (постоянное): призывая лучницу, призывайте призрака в тот же зал. Призраки считаются героями с 1 очком здоровья и могут истощиться, чтобы атаковать монстров (кладите их на бок, чтобы пометить, что они истощены). Призраки не участвуют в краже, но могут делать рывок, воодушевлять и быть воодушевленными.

Марш (событие): раскрывая карту **марша**, призывайте 1 крысу в каждый зал, где есть маг. Если в подземелье нет магов, вытяните и разыграйте ещё 2 карты гильдии.

Гитарное соло (событие): когда вы раскрываете карту **гитарного соло**, все призраки делают рывок на один зал в сторону сокровищницы, игнорируя сокровища и воодушевляя всех остальных героев. Если в подземелье нет призраков, все игроки сбрасывают по одной карте тактики с руки.





17. Гибель предателя

Иногда мне кажется, что я слишком долго живу в подземелье. Я видел всё, и ничто больше не удивляет меня: каждый день немного хуже предыдущего, вот и всё. Я был неправ.

После похорон Ольги библиотекарь перестал скрывать свои намерения. Он повсюду ищет её гримуар, и всякий раз, когда мы говорим, что не можем его найти, он всё больше расстраивается. А ещё эти надоедливые герои, похоже, знают наше подземелье лучше нас самих и буквально лезут отовсюду, даже из секретной лаборатории.

А потом — БУМ! — отличные новости! Оказывается, Ольга, наша ведьма, жива! Чувя угрозу, она инсценировала смерть и с помощью короля Лягушкобыка превратила себя в лягушку, чтобы раскрыть библиотекаря. Собрав нужные доказательства, она отправилась в ведьминский совет, чтобы заручиться поддержкой. Теперь с помощью высшей ведьмы Синтии у нас есть шанс помешать коварным планам нового главы гильдии!

Я не думаю, что библиотекарь так легко сдастся. Это будет непростая битва, но в этот раз мы не одни! Никогда не думал, что буду так рад снова видеть ведьму и этого отвратительного рогатого Лягушкобыка.

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за ведьм. Перемешайте карты **библиотекаря** (помечены числом 5) и карты **ковена** (помечены числом 17) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Головорезы (постоянное): у всех воинов в этом сценарии 2 очка здоровья. Также всякий раз, когда воины призываются в подземелье (куда угодно, кроме темницы), призывайте третьего воина в лабораторию.

Организованная преступность (постоянное): всякий раз, когда в подземелье призывается разбойница, даже если она призывается в темницу, активируйте всех разбойниц в подземелье. Если в залах с разбойницами есть и другие герои, воодушевите и их тоже.

Армия короля Лягушкобыка (постоянное): после хода игрока, но перед нашествием героев до 2 лягушек могут либо переместиться, либо атаковать одного героя. Лягушки считаются монстрами с 1 очком здоровья для героев.

Последнее ограбление (событие): всякий раз, когда вы раскрываете карту библиотекаря, он крадёт все книги из библиотеки, навсегда убирая их из игры (верните их жетоны в коробку). Если в библиотеке нет книг, немедленно вытяните и разыграйте ещё 2 карты гильдии.

Ведьмы (постоянное): ведьмы считаются монстрами с 2 очками здоровья.

Возвращение Ольги (событие): всякий раз, когда вы раскрываете карту ковена, если в подземелье есть ведьмы, Ольга призывает лягушку в канализацию (положите туда жетон лягушки), а Синтия перемещается через портал и атакует героя дальней атакой. Если в подземелье нет ведьм, призовите одну ведьму в сокровищницу, а другую — в канализацию.





18. Выводок Обратней

Год прошёл с тех пор, как мы оставили дверь открытой той ночью.

На прошлой неделе драконница получила письмо от оборотня. Он написал, что у него всё хорошо, он нашёл свою любовь и всё такое! Оборотень скучает по жизни в подземелье, но сообщает, что исследование мира, жизнь в дороге и строгая диета из «одиноких путников» хорошо сказывается на его коже.

Письмо заканчивалось словами, что драконница стала бабушкой и что на этих выходных они оставят своих щенят у нашего порога, чтобы мы провели с ними несколько дней.

Драконница была очень рада! Она не может дождаться момента, когда увидит щенят и сможет поиграть с ними. Давно не видел её такой счастливой.

Я даже не уверен, что эти щенята — в самом деле оборотни, но могу вас заверить, что я ей об этом не скажу.

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за дракона или гноллов. Перемешайте карты дракона (помечены числом 11) и щенков (помечены числом 18) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

Гноллы (постоянное): щенков гноллов нельзя убрать/сбросить из подземелья. Если герой атакует гнолла, переместите его в смежный зал (в сторону от сокровищницы) и добавьте 1 жетон события в сокровищницу. Щенков гноллов можно перемещать вместе с вашими монстрами, как ресурсы, но их нельзя проносить через порталы, и они не могут сами перемещаться через них. За каждого щенка, которого вы принесёте в сокровищницу, убирайте оттуда 1 жетон события. Чтобы выиграть, в конце игры в сокровищнице должно быть сокровище, а все 7 щенят должны находиться в одном зале с драконом. Если вам удастся принести всех щенков в сокровищницу, вы немедленно выигрываете!

Иди сюда, щеночек (событие): всякий раз, раскрывая карту щенков, перемещайте всех щенков гноллов в зале на ваш выбор в смежный зал, который ближе всего к сокровищнице, где их ждёт дракон.

Нарастающее нетерпение (событие): когда вы раскрываете карту дракона, а в сокровищнице нет щенков гноллов, терпение дракона начинает подходить к концу. Добавьте 2 жетона событий в сокровищницу. Если там 4 жетона или более, дракон злится, активируйте правило «Разъярённый дракон» и деактивируйте правило «Спокойный дракон». Если дракон уже разъярён, отправьте 2 героев в темницу.

Разъярённый дракон (активируемое): после хода каждого игрока дракон атакует всех, кто находится на дальней дистанции от него, нанося 1 урон всем монстрам (кроме щенков) и героям в смежных залах. Чтобы успокоить дракона, нужно нанести ему 9 урона или не иметь жетонов событий в сокровищнице. Сделав это, деактивируйте это правило и активируйте правило «Спокойный дракон».

Спокойный дракон (начальное/активируемое): если дракон спокоен, герои игнорируют его присутствие.



19. Прекращение деятельности

Ежегодная встреча инвесторов конгломерата подземелий показала, что у нашего подразделения худшие показатели среди всех королевств. Мы потеряли гораздо больше сокровищ, чем собрали с героев за вход. И это... нехорошо.

Я попытался оправдаться, объяснив инвесторам, что у нас лучшие показатели безопасности: менее 20% монстров получают ранения при исполнении обязанностей. Но... они были не особо этому рады.

Видите ли, если монстр живёт слишком долго, ему приходится оплачивать отпуск и поднимать зарплату. Похоже, они рассчитывают на то, что мы будем умирать. Поэтому главный офис решил приостановить нашу деятельность.

У нас осталось меньше недели, чтобы собрать вещи, пока эти склизкие бюрократы не пришли нас закрыть. Но знаете что? Мы остаёмся. Если они хотят, чтобы мы ушли, пусть придут и заставят.

Особая подготовка:

В этом сценарии игроки не могут играть за слизь. Перемешайте карты склизких бюрократов (помечены числом 19) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.



Особые правила:

Склизкие бюрократы (событие): когда вы раскрываете карту склизкого бюрократа, призывайте слизь в залы, указанные на карте. Слизь считается героями с 1 очком здоровья, кладите их на бок, если нужно показать, что они истощены. Слизь может перемещаться, воодушевлять и становиться воодушевлённой. Карта **склизкого бюрократа** не призывает **слизь**, если она должна отправиться в темницу.



Разделяйся и властвуй (постоянное): призывая новую слизь, выставьте ещё по одной слизи во все залы, где есть хотя бы одна истощённая слизь, воодушевите слизь и остальных героев в этих залах.



20. Новое начало

Мы стойко держались битва за битвой. И хотя нам временно удавалось отбить атаки этих слабаков из гильдии, у нас не было никаких шансов одержать верх над безумными планами конгломерата подземелий и победить. Повелители слишком стары и слишком сильны.

Пора было бежать, пока могли, и начинать с нуля где-нибудь в другом месте.

Корпорации наши небольшой бунт пришёл не по душе: я слышал, что за наши головы назначена большая награда. Это может привлечь куда более сильных героев, чем раньше...

И это даже хорошо! Чем они опытнее, тем больше плата за вход в подземелье!

Ольге известно о заброшенном логове в пустыне. Оно по большей части разрушено, так что придётся отстраивать всё подземелье с нуля, но я думаю, что оно отлично нам подойдёт.

Это ещё не конец. Мы отступим, отстроимся, соберём силы и подготовим план возвращения. В конце концов, может быть, пришло наше время завоевать мир.



Особая подготовка:

Перемешайте карты **эпических героев** (помечены числом 20) с картами героев, чтобы сформировать колоду гильдии.

Особые правила:

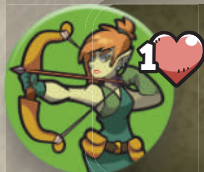
Разрушенное подземелье (начальное): всякий раз, призывая героя, если в подземелье нет залов подходящего типа, вы можете призвать его в сокровищницу (📍) или в особый зал (⚡) вместо этого.

Ремонт (постоянное): если в конце игры сокровище со значением 4 не украдено, но при этом вы не построили все залы, вы проигрываете игру!

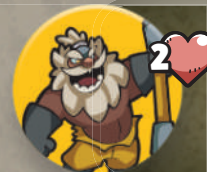
Плата за вход (постоянное): всякий раз, побеждая эпического героя, кладите жетон монеты в зал, где он был.

Эпические герои:

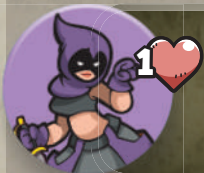
В этом сценарии у героев следующие особые способности:



Эпическая лучница: когда лучница призвана в подземелье или совершила рывок в зал, она проводит дальнюю атаку в направлении зала, находящегося ближе к сокровищнице.



Эпический воин: когда воин призван в подземелье, уберите 1 ресурс из зала, куда он призван. Когда он совершает рывок в зал, он атакует одного монстра в нём.



Эпическая разбойница: когда разбойница призвана в подземелье или совершила рывок в зал, она убирает оттуда 1 ловушку.



Эпический маг: если призван в темницу, воодушевляет всех заключённых в неё героев. Когда маг совершает рывок в зал, деактивируйте портал в нём, перевернув его неактивной стороной вверх.



Нашествие героев

На этом этапе вытяните и разыграйте столько карт из колоды гильдии, сколько указано на планшете уровня сложности. Если колода пуста, перемешайте стопку сброса, сформируйте новую колоду и переверните планшет уровня сложности на сторону 2-й волны. Если вы переживёте 2-ю волну, не потеряв сокровище со значением 4, вы выигрываете!



Семейный:

Волна 1: разыграйте 1 карту гильдии
Волна 2: разыграйте 2 карты гильдии



Проблемный:

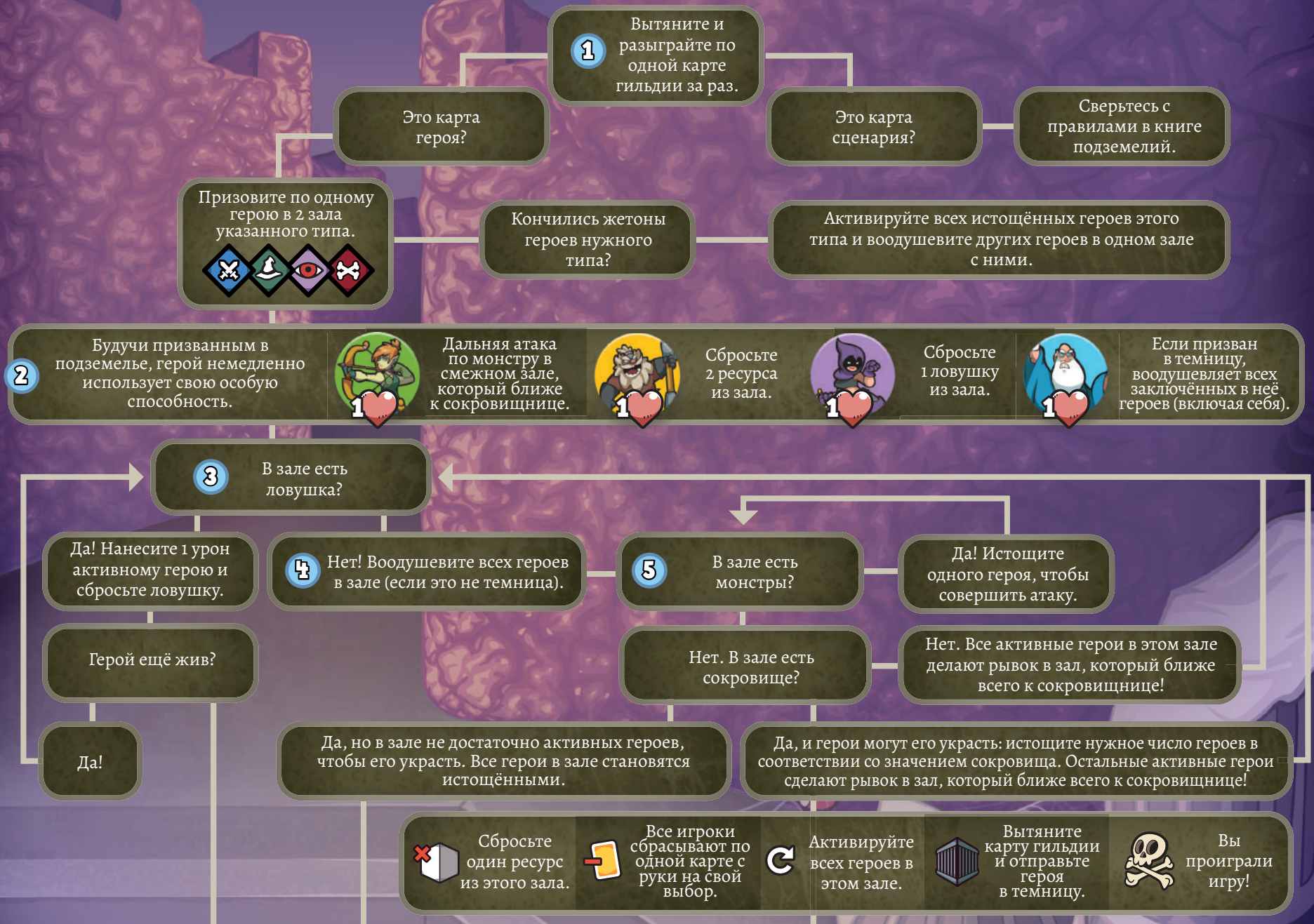
Волна 1: разыграйте 2 карты гильдии
Волна 2: разыграйте 2 карты гильдии



Тяжёлый:

Волна 1: разыграйте 2 карты гильдии
Волна 2: разыграйте 3 карты гильдии

Схема нашествия героев



Когда все карты гильдии разыграны, а все герои в подземелье истощены, начинается ход следующего игрока.
Если это была последняя карта колоды гильдии во 2-й волне, вы выиграли!