

ГРОМОВ И КАМЕНЬ

Героическое приключение
для 2–5 игроков

Истоки зла

Когда мир был выкован, руки Рока протянулись к нему, предлагая в дар смертным Громовые камни – средоточия могущества. Долгие столетия люди бились и погибали за право владеть камнями, и в эпохах сражений простыл след многих даров Рока.

Несколько веков назад восемь архимагов запечатали первый Громовой камень в подземелье Гримхолд, и с тех пор жуткие монстры и слуги Зла заполнили это место, как тучи затягивают осеннее небо. Многие славные герои погибли в глубинах Гримхолда, так и не увидев заветного артефакта. Хватит ли вам сил и отваги, чтобы вынести первый Громовой камень из проклятых глубин на солнечный свет?

Состав игры

498 карт:

- 132 карты героев
- 152 карты деревни
- 90 основных карт (включая болезни)
- 80 карт монстров
- 38 карт определителей
- 5 карт-памяток
- 1 карта Громового камня
- 32 жетона опыта
- Правила игры

Цель игры

Вы пришли в деревню Барроусдэйл, которая располагается неподалёку от врат в жуткое подземелье Гримхолд. Наберите в отряд отважных героев, вооружите их, раздобудьте заклинания и факелы. Вы спускаетесь в Гримхолд в поисках легендарного Громового камня!

В ходе игры каждый участник создаёт собственную колоду карт, которая будет представлять его отряд. Правильно собирая карты в свою колоду, вы сможете выстоять перед всеми опасностями Гримхолда и захватить Громовой камень!

Подготовка к игре

В каждой партии используется только часть карт «Громового камня». Перед началом каждого приключения вы случайным образом определяете доступные ресурсы и ужасных врагов.

Карты для вашей **первой партии** перечислены на стр. 2. В дальнейшем используйте карты-определители (без параметров и текста) для случайного подбора доступных карт. Свой определитель есть для каждого типа карт деревни, монстров и героев. Разделите определители по этим трём категориям и перетасуйте каждую стопку. Сами определители в игре не участвуют: после подготовки верните их в коробку.

ОПРЕДЕЛИТЕЛИ

ГЕРОИ

Амазонка
Дварф
Редблейд
Лоригг
Порубежник
Региец
Селурин
Тириец
Фэйн
Чашник
Эльф

МОНСТРЫ

Дракон
Гуманоид
Жижа
Исчадие бездны
Зачарованное существо
Нежить • Дух
Нежить • Рок
Рыцарь Рока •
Гуманоид

ДЕРЕВНЯ

Алебарда
Боевая ярость
Боевика
Изгнание
Копьё
Короткий меч
Магическая аура
Мистические потоки
Молот
Наставница
Огненный шар
Пир
Пламенеющий меч
Ростовщик
Самосвет
Стражник
Топор
Трактирщик
Фонарь

Для первой партии

Если вы играете в «Громовой камень» впервые, не подбирайте карты случайным образом с помощью определителей. Вместо этого используйте нижеперечисленные карты вдобавок к основным картам.

Карты монстров

Жижа
Зачарованное существо
Нежить • Рок

Карты героев (всех уровней)

Лоригг
Региец
Тириец
Эльф

Карты деревни

Копьё
Короткий меч
Магическая аура
Боевая ярость
Огненный шар
Пламенеющий меч
Самосвет
Стражник

Сначала формируется подземелье. Откройте три верхних определителя монстров (для продолжительной игры – четыре или более). Они покажут, какие классы монстров будут использоваться в партии. В каждом классе – десять карт монстров. Возьмите все 30 (или больше) вошедших в игру карт монстров, перетасуйте их и сложите стопкой: это колода подземелья. Отсчитайте из неё десять верхних карт (не раскрывая), добавьте к ним карту «Громовой камень», перетасуйте эти одиннадцать карт и положите их под колоду подземелья.

Оставьте около колоды подземелья достаточно места под коридор подземелья. Здесь вы будете сражаться с монстрами на пути к Громовому камню. Откройте три верхние карты из колоды подземелья и положите их в линию рядом с колодой. Считается, что наиболее отдалённая от колоды подземелья карта находится в 1-м ряду, ближайшая – в 3-м ряду.

Когда подземелье сформировано, займитесь строительством деревни.

Сначала отберите основные карты – «Ополченец», «Факел», «Припасы» и «Кинжал» – и сложите их четырьмя отдельными стопками. Основные карты применяются в каждой партии «Громового камня» и отмечены звездой у левого

края карты. **Основные карты относятся к картам деревни.**

Теперь откройте четыре верхних определителя героев из соответствующей стопки. Возьмите три соответствующие стопки каждого героя и рассортируйте карты в них так, чтобы в самом низу лежали два героя 3-го уровня, выше шли четыре героя 2-го уровня, а венчали стопку шесть героев 1-го уровня. В результате будут сформированы четыре стопки карт героев: карты 3-го уровня будут лежать снизу каждой стопки, а карты 1-го уровня – сверху. Поместите стопки рядом с колодой подземелья и коридором подземелья.

Примечание: при покупке карты героя всегда берите верхнюю карту стопки, чтобы первыми в игру вошли герои 1-го уровня, затем 2-го и под самый конец – герои 3-го уровня. Карты героев разных уровней отличаются оттенком фонового цвета и названиями: это поможет различать их во время подготовки и в ходе игры.

Затем отберите карты деревни – ресурсы, которые вы сможете приобрести, посещая деревню, чтобы усилить героев. Откройте восемь верхних карт-определителей деревни. Найдите соответствующие карты деревни, сформируйте стопки каждого типа и расположите их рядом с остальными картами.

Основные карты, карты героев и карты деревни образуют деревню. При каждом посещении деревни вы можете купить одну из этих карт.

Карты болезней положите отдельной стопкой. Рядом разместите жетоны опыта.

Каждый игрок набирает стартовую колоду отряда: шесть карт «Ополченец», две карты «Факел», две карты «Кинжал» и две карты «Припасы». Каждый игрок тасует свою колоду и кладёт её перед собой лицом вниз. Оставьте рядом с колодой отряда свободное место под сброс: туда будут уходить ваши карты сразу после приобретения или применения.

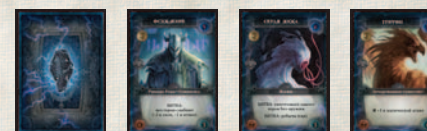
Когда вы сбрасываете карту с руки или приобретаете новую карту, кладите её в стопку сброса. Не тасуйте стопку сброса до тех пор, пока в вашей колоде отряда остаются карты. Иногда необходимо уничтожить карту. Уничтоженная карта в сброс не попадает: она выходит из игры до конца партии. Уберите её со стола, например в крышку коробки. **Исключение:** карты болезней и жетоны опыта бесконечны — они всегда возвращаются в игру.

Возьмите на руку шесть верхних карт из колоды отряда. Теперь вы готовы к приключениям!

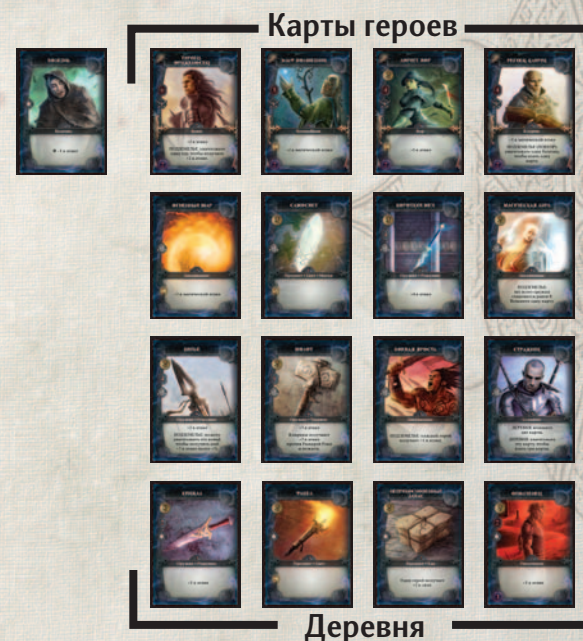
Порядок подготовки

1. Формирование подземелья
 - а) Определите монстров
 - б) Создайте колоду подземелья
 - в) Замешайте «Громовой камень» с 10 нижними картами
 - г) Заполните коридор подземелья
2. Формирование деревни
 - а) Отложите основные карты
 - б) Определите героев
 - в) Разделите карты героев по уровням (с 1-го по 3-й)
 - г) Определите карты деревни
 - д) Сформируйте стопку болезней
 - е) Выложите жетоны опыта
3. Формирование отрядов
 - а) Соберите колоду отряда
 - б) Перетасуйте колоду отряда и возьмите на руку шесть карт

Пример раскладки карт



Коридор подземелья – Ряд 3 • 2 • 1



Уничтоженные карты

Ход игры

Любым способом выберите игрока, который сделает первый ход. От него право хода будет передаваться по часовой стрелке. В свой ход вы должны *или посетить деревню, или спуститься в подземелье, или отдохнуть*, выполняя все необходимые действия.

Посещение деревни

1. Раскройте все карты с руки.

2. По желанию разыграйте те эффекты раскрытых карт, которые начинаются со слова «Деревня». Эти эффекты позволят вам получить больше золотых, добрать карты и т. п. Если на карте несколько подходящих эффектов, вы вправе использовать любые из них (хоть все) в любом порядке. Эффекты уничтоженных карт применять нельзя. **Каждый эффект можно использовать только один раз**, если это не повторяющийся эффект (с припиской «Повтор»).

3. Подсчитайте общий доход раскрытых карт, оставшихся у вас в игре. Добавьте его к золотым, полученным за счёт эффектов карт, — это ваш **золотой запас**.

4. Теперь вы можете купить **одну** карту. Выберите верхнюю карту из любой стопки основ-

ных карт, карт деревни или карт героев. Её цена **не должна превышать** ваш золотой запас. **Положите купленную карту в стопку сброса лицом вверх**. Нерастроченные золотые теряются. Если вы покупаете больше одной карты (за счёт разыгранного эффекта), их **общая цена** не должна превышать ваш золотой запас.

5. Вы можете улучшить любых раскрытых героев за счёт опыта (см. «Развитие героев» на стр. 7).

6. Завершите ход, сбросив все карты (не важно, пригодились они или нет) лицом вверх в стопку сброса, и возьмите на руку шесть новых карт.

Примечание: все действия должны выполняться строго по очереди, потому что карта может быть сброшена или уничтожена до того, как принесёт доход. Например, если «Ростовщик» уничтожит карту, которая приносит золотые, вы не получите золотых с этой карты.

Спуск в подземелье

1. Раскройте все карты с руки.

2. По желанию разыграйте те эффекты раскрытых карт, которые начинаются со слова «Подземелье». Если на карте несколько подходящих эффектов, вы вправе использовать любые из них

(хоть все) в любом порядке. Некоторые эффекты обязательны к применению (например, эффект «Болезни»). **Каждый эффект можно использовать только один раз**, если это не повторяющийся эффект. Вы можете снарядить каждого героя только одним оружием, причём вес оружия не должен превышать силу героя

3. Объявите, на какого монстра нападаете.

4. Проведите битву (см. «Битвы» на стр. 8):

- а) Рассчитайте значение суммарной атаки, включая штрафы за освещение.
- б) Примените боевые эффекты (по необходимости измените значение суммарной атаки).
- в) Если победил монстр, положите его карту под низ колоды подземелья.
- г) Если вы победили, положите карту монстра в свою стопку сброса.
- д) Получите трофеи (если положено).
- е) Сдвиньте оставшихся монстров ближе к 1-му ряду коридора подземелья и заполните пустоту в 3-м ряду новым монстром из колоды подземелья.
- ж) По необходимости разыграйте эффект прорыва (см. стр. 17).

5. Завершите ход, сбросив все карты (не важно, пригодились они или нет) лицом вверх в стопку сброса, и возьмите на руку шесть новых карт.

Отдых

1. Можете уничтожить одну карту с руки.
2. Завершите ход, сбросив все карты с руки лицом вверх в стопку сброса, и возьмите на руку шесть новых карт.

Конец хода

Если вы заполучили «Громовой камень» (или он сдвинулся в 1-й ряд коридора подземелья, потому что монстр **не был побеждён**), игра сразу же заканчивается. Если этого не произошло, передайте право хода соседу слева.

Колода отряда

У каждого игрока есть собственная колода карт, называемая колодой отряда. В ходе игры вы добавляете в свою колоду карты, покупая их в деревне или получая в результате походов в подземелье. Каким образом вы бы ни получили карту, она сначала отправляется в стопку сброса.

Если вам надо взять карты из колоды, а она исчерпана, перетасуйте стопку сброса, сделайте из неё новую колоду и продолжайте тянуть карты, пока не возьмёте сколько нужно. **Не перетасовывайте сброс, пока колода не закончится.**

Иногда вам придётся уничтожить карту. В этом случае карта навсегда удаляется из вашей колоды. Не кладите уничтоженные карты в свой сброс, отведите под них отдельное место.

Ваша колода отряда — ключ к победе! В конце игры вы получите победные очки за карты в колоде отряда (число в зелёном круге в нижнем правом углу карты). Далеко не все карты приносят победные очки.

Карты деревни

Карты деревни представляют собой селян, предметы и заклинания, которые помогут вам в поисках Громового камня. Такие карты попадают в вашу колоду отряда, когда вы покупаете их во время посещения деревни (см. «Посещение деревни», стр. 4).

У большинства карт деревни есть эффекты, которые срабатывают в подземелье (например, «+1 к атаке»). Такие эффекты помогают в битвах с монстрами и применимы только при спуске в подземелье. Некоторые карты обладают эффектами, действующими в деревне, и их можно задействовать только при посещении деревни в свой ход. Некоторые эффекты требуют уничтожения карты. Уничтожив карту, вы не сможете больше ей воспользоваться, однако вы вправе

Карты деревни и карты героев

Доход

Тип карты (карта деревни)

Цена

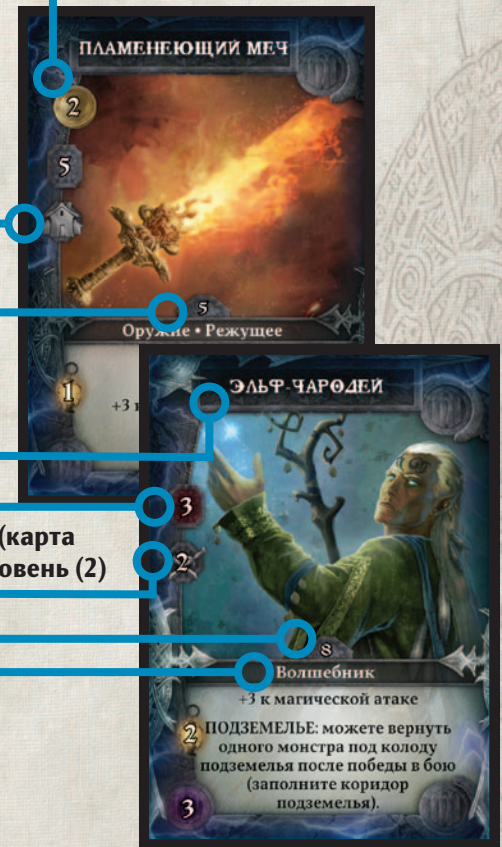
Название карты

Сила

Тип карты (карта героя) и уровень (2)

Цена

Класс



СТРОЕНИЕ КАРТЫ ДЕРЕВНИ

Тип карты (карта деревни)



сначала применить те эффекты карты, которые не требуют уничтожения, и только потом уничтожить её. Как правило, каждый эффект карты применяется только один раз за ход, но повторяющиеся эффекты (см. стр. 8), можно разыграть сколько угодно раз.

Пример: Светлана играет «Стражника», чтобы взять две карты. После этого она может уничтожить «Стражника», чтобы взять ещё 3 карты.

Количество карт деревни в игре ограничено. Если в деревне не осталось карт какого-то типа, никто больше не может покупать карты этого типа. **Помните, что уничтоженные карты не возвращаются в игру.**

Егор хочет приобрести оружие для героев — скоро в бой. В деревне за 5 золотых продаётся «Пламенеющий меч». Среди раскрытых карт Егора есть «Факел» (приносит 2 золотых), «Кинжал» (1 золотой), «Припасы» (2 золотых) и побеждённый в прошлом бою «Грикнак-гоблин» (1 золотой). Всего 6 золотых, и Егор может позволить себе «Пламенеющий меч». Карта отправляется в его стопку сброса. Последний золотой Егор потратить не может.

КАРТЫ ГЕРОЕВ

Карты героев — это бойцы вашего отряда. У всех героев есть класс (ополченец, клирик и т. п.) и раса (эльф, дварф и т. п.). Также у героев есть **бонус атаки** (или **магической атаки**) для боёв с монстрами и иногда — особые свойства.

Сила героя определяет, насколько тяжёлое оружие он может использовать (цифра на щите слева сверху). Перед битвой вы можете дать каждому герою по одному оружию, причём только в том случае, если вес оружия меньше силы героя или равен ей. Каждое оружие может быть использовано только один раз за битву.

Карты героев относятся к картам деревни. Героев вы нанимаете в деревне так же, как покупаете обычные карты деревни (см. «Посещение деревни», стр. 4). Кроме того, в деревне можно улучшить героев — поднять их уровень (см. стр. 7).

Количество карт героев в игре ограничено. Если в деревне не осталось карт героев какого-то типа, никто больше не может нанимать героев этого типа и улучшать их.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ ГЕРОЯ

Тип карты (герой) и уровень (2)



РАЗВИТИЕ ГЕРОЕВ

При посещении деревни после покупки карт вы можете улучшить любое число героев с руки (если накопили достаточно единиц опыта). Для этого уничтожьте карту героя, которого хотите улучшить, и верните в общий запас столько жетонов опыта, сколько единиц опыта нужно герою для перехода на новый уровень (указано в левом нижнем углу улучшаемой карты). После этого найдите в соответствующей стопке карту этого героя следующего уровня (на один больше, чем уровень уничтоженной карты) и положите её в свою стопку сброса. Герои 1-го уровня поднимаются до 2-го, а герои 2-го уровня – до 3-го. Вы не можете за один ход дважды повысить уровень героя, то есть перевести его с 1-го уровня на 3-й.

У Марии на руке «Эльф-волшебник» 1-го уровня, и она хочет его улучшить. Мария возвращает в резерв два жетона опыта и уничтожает карту «Эльф-волшебник». Затем она находит в стопке эльфов в деревне карту героя 2-го уровня – «Эльф-чародей» – и кладёт её в свою стопку сброса. У неё ещё осталось немного единиц опыта, и Мария может развить ещё одного героя (если он есть у неё на руке).

Ополченец – тоже герой. За три единицы опыта он превращается в любого доступного героя 1-го уровня. Карта «Ополченец» уничтожается.

Важно: если карт следующего уровня в деревне нет, улучшить героя нельзя! Невозможно из героя 1-го уровня сразу сделать героя 3-го уровня.

Примечание: так как некоторые карты героев приносят доход, их можно сначала использовать для покупки, а потом улучшить.

КАРТЫ МОНСТРОВ

Ужасные чудовища Гримхолда поджидают героев в катакомбах! В коридоре подземелья (рядом с колодой подземелья) лежат в открытую три карты монстров. Ближайший к колоде подземелья монстр находится в 3-м ряду, дальний от колоды – в 1-м ряду. Если по какой-либо причине монстр покидает коридор подземелья, сместите оставшихся монстров в сторону первого ряда. Так, карта из 3-го ряда перемещается во 2-й, а карта из 2-го ряда – в 1-й. Затем раскройте верхнюю карту из колоды подземелья и расположите нового монстра в 3-м ряду.

Примечание: вы можете атаковать только монстров, находящихся в коридоре подземелья – но не в колоде подземелья.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ МОНСТРА

Тип карты (монстр)

Доход

Название карты

Здоровье



Тип монстра

Свет

Эффект/трофей (если есть)

Опыт

Победные очки

У многих монстров есть особые свойства — эффекты битвы. Такие эффекты вступают в силу только в том случае, если вы бьётесь с этим монстром, независимо от исхода схватки. Есть несколько могущественных монстров с эффектом «Прорыв». Этот эффект срабатывает строго один раз, как только этот монстр оказывается в 1-м ряду коридора подземелья. Ни эффект битвы, ни прорыв не срабатывают, когда вы играете монстра с руки — для применения эффекта монстр должен находиться в подземелье. Аналогичным образом не срабатывают свойства монстра, приносящие вам пользу, если этот монстр находится в подземелье (см. «Трофеи» на стр. 13).

Примечание: во время подготовки к игре может случиться так, что монстр с эффектом «Прорыв» начнёт игру на 1-м ряду. В таком случае этот эффект не срабатывает: игнорируйте прорывы во время подготовки к игре.

Эффекты битвы и другие особенности монстров подробно описаны далее в правилах.

ПОВТОРЯЮЩИЕСЯ ЭФФЕКТЫ

У некоторых карт — преимущественно у героев — бывают повторяющиеся эффекты. Такие эффекты начинаются со слов «Подземелье (Повтор)» или «Деревня (Повтор)». Повторяющиеся эффек-

ты, в отличие от обычных, можно применить несколько раз — пока вы хотите и можете это сделать. Как и обычные эффекты, повторяющиеся срабатывают только в соответствующих местах (подземелье или деревня).

БИТВА

Рано или поздно ваши герои спустятся в подземелье, чтобы столкнуться с ужасным монстром. Будучи чудовищем, монстр не мыслит ни о чём ином, кроме битвы!

Спускаясь в подземелье, вы *обязаны* раскрыть все карты с руки. Все ваши герои объединяют усилия в битве с одним монстром. Кроме того, пользу в схватке могут принести заклинания, некоторые предметы и карты монстров с руки (см. «Трофеи» на стр. 13).

Вы можете снарядить каждого героя одним оружием, если вес оружия не превышает силу героя (оба параметра указаны на символе щита у левого края карт оружия и героя). Оружие, оставшееся без героя, не приносит никакой пользы в битве.

Карты других типов (заклинания, трофеи и т. п.) действуют сами по себе, ими не нужно снаряжать героев. С помощью таких карт можно победить монстра даже без героев на руке.

Некоторые эффекты могут вывести героя из битвы. В таких случаях бонус атаки героя не учитывается, а его эффекты и свойства не применяются. Например, «Фэйн», который в составе группы атакует монстра в 1-го ряду, не даёт бонуса атаки и дополнительного освещения.

Обратите внимание на то, что некоторые карты дают несколько бонусов. Так, «Дварф-защитник» даёт +2 к атаке, а с режущим оружием – ещё +4, то есть всего +6, и это ещё без учёта бонусов от оружия. Некоторые карты (например «Пламенеющий меч») дают бонус атаки и бонус света. Оба бонуса учитываются во время битвы.

Если у вас на руке есть карты болезней, их тоже необходимо учитывать. Каждая такая карта сокращает суммарную атаку (в том числе магическую атаку) в текущей битве.

Некоторые карты удваивают суммарную атаку. Если у вас есть такая карта, сначала подсчитайте суммарную атаку с учётом всех модификаторов (включая болезни), и только потом удваивайте её.

Итак, для получения суммарной атаки вы суммируете все бонусы атаки от героев и снаряжённого оружия, модификаторы атаки от других карт (в том числе болезней) и, если надо, удваиваете полученное значение. Затем вы выбираете,

с каким монстром будете сражаться, и учитываете **штраф освещённости** (см. «Свет во тьме» на стр. 10).

Примечание: если вы решили спуститься в подземелье, то должны выбрать монстра, которого будете атаковать, независимого от того, есть у вас шансы победить его или нет.

ЭФФЕКТЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

У многих героев, предметов, заклинаний и оружия есть эффекты, срабатывающие в подземелье. В отличие от них, монстры обладают эффектами битвы. Разница заключается в том, когда применяются эти эффекты.

Спустившись в подземелье, вам надо подготовиться в битве. Эффекты подземелья представляют собой ваше планирование и подготовку. Порой для срабатывания эффекта необходимо уничтожить другую карту: в таком случае она тут же удаляется из игры и не применяется для активации каких-либо других эффектов. Например, «Тириец-оруженосец» съедает «Припасы», чтобы получить +2 к атаке; использовать эту же карту «Припасы» для получения +2 к силе героя уже нельзя. И наоборот: «Припасы», которые уже подняли силу вашего героя на 2, не могут быть уничтожены другим эффектом подземелья.

А вот эффекты битвы действуют непосредственно *во время* битвы. Любая карта, которая осталась в игре после подготовки (шаг 2), действует в течение всей битвы, даже если эффект битвы монстра её уничтожает. Так, герой, *убитый* из-за эффекта монстра, остаётся на поле до конца сражения. Это верно для всех типов карт.

ЭФФЕКТЫ БИТВЫ

Большинство монстров обладает эффектами битвы. Не забывайте их учитывать! Эффекты битвы вступают в силу на четвёртом шаге вашего хода – во время битвы. Как вы помните, все эффекты подземелья учитываются до начала битвы, а вот эффекты битвы монстра, с которым вы схватились, вступают в силу во время или в конце битвы. Все эффекты битвы срабатывают вне зависимости от того, удалось вам победить монстра или нет.

Все карты, уничтоженные эффектами битвы, остаются в игре до конца битвы – герои на то и есть, чтобы сражаться из последних сил! Все прочие эффекты битвы применяются в течение битвы. Эффекты, сокращающие силу, учитываются до того, как станет ясен исход битвы. Например, если герой ослабеваеет настолько, что больше не может держать оружие, все бонусы и эффекты этого оружия теряются.

Примечание: если из-за эффекта битвы вы получаете карту (например «Болезнь»), положите её в стопку сброса, как после покупки. На эту битву эффект полученной карты не распространится, но может повлиять на грядущие сражения.

В битве всегда участвуют все ваши раскрытые карты, даже если какие-то из них бесполезны или не могут атаковать. Некоторые эффекты битвы запрещают герою атаковать монстра. Вы не можете направить такой эффект на героя, которому уже запрещено атаковать другим эффектом. Например, «Дварф», «Фэйн» и «Ополченец» атакуют монстра «Морок» в 1-м ряду. «Фэйн» не может атаковать из-за собственного эффекта, и поэтому эффект монстра удерживает от атаки либо «Дварфа», либо «Ополченца» (на выбор игрока).

Не имеет значения, атаковал герой монстра или нет, он всё равно может быть уничтожен эффектом битвы. Если герои из предыдущего примера атакуют «Мстителя» в 1-м ряду, «Фэйн» может погибнуть из-за уменьшённой силы.

Исход битвы

После учёта всех эффектов подземелья и эффектов битвы сравните свою суммарную атаку и здоровье монстра, которого атакуете. Не забудьте учесть штрафы освещённости (см. ниже).

Если ваша суммарная атака меньше здоровья монстра, на которого вы напали, то ваши герои терпят поражение. Монстр уходит в глубь подземелья: положите его карту под колоду подземелья.

Если ваша суммарная атака не меньше здоровья монстра, на которого вы напали, победа за вами! Отправьте карту монстра в свою стопку сброса. Как и другие карты в вашей колоде, некоторые монстры могут приносить доход, а также обладать эффектами деревни или подземелья (все эти полезные свойства применяются только тогда, когда карта монстра приходит вам на руку). Получите опыт за победу над монстром: возьмите нужное число жетонов опыта и положите рядом со своей колодой.

Если на карте побеждённого монстра есть надпись «Добыча», вы вправе купить одну карту указанного вида в деревне, используя столько золотых, сколько приносят ваши оставшиеся в игре раскрытые карты.

Примечание: аналогичная способность имеется и у некоторых героев. Она используется по тем же правилам.

Пример: у «Дварфа-защитника» есть «Добыча (оружие)». После победы над монстром

вы можете купить одну карту оружия из деревни (но не предмет, заклинание и т. п.), пользуясь доходом со своих карт, оставшихся после битвы.

При любом исходе битвы монстр покидает коридор подземелья. Сдвиньте оставшиеся карты монстров ближе к 1-му ряду, а на пустое место в 3-м ряду выложите нового монстра из колоды подземелья. Если вы сдвинули в 1-й ряд монстра с эффектом «Прорыв», выполните соответствующие действия (см. «Прорыв», стр. 17).

СВЕТ ВО ТЬМЕ

Подземелье — тёмное и опасное место. Для успешных схваток с монстрами вам нужен свет. Если света окажется недостаточно, вы получите штраф освещённости, уменьшающий суммарную атаку. Определить штраф освещённости можно следующим образом:

- Определите ряд коридора подземелья, в котором вы боретесь с монстром. Базовое значение штрафа равно номеру этого ряда.
- Если эффект битвы монстра уменьшает освещённость (например, «-1 к свету»), добавьте этот модификатор к штрафу. Обратите внимание, что модификатор указан в тексте карты монстра, а не на значке света.

- Подсчитайте, сколько света дают ваши раскрытые карты. Свет указан с левой стороны карты на значке света. Каждая единица света снижает штраф на 1.

Теперь умножьте на два окончательный штраф освещённости. Ваша суммарная атака уменьшается на это значение.

Важно: свет никогда не усиливает вашу атаку. Если вы не получили штрафа освещённости и ушли в плюс, считается, что штраф отсутствует.

Примечание: оружие даёт свет только в том случае, если его использует герой.

ПРИМЕР ШТРАФА ОСВЕЩЁННОСТИ

В примере справа «Кошмар» стоит в первом ряду, «Грифон» во втором и «Мерцающий пёс» в третьем. Штрафы освещённости для каждого ряда без учёта эффектов битвы указаны над картами.

Теперь примем во внимание эффекты битвы, уменьшающие освещённость. «Кошмар» сгущает тьму в 1-м ряду до -3 (-6 к атаке), а «Мерцающий пёс» в 3-м ряду — до -4 (иными словами, -8 к атаке)! Грифон не меняет освещённости своего ряда. Штрафы сильно осложнили задачу героям: без источников света им будет сложно справиться с чудовищами (а «Мерцающего пса» вообще станет невозможно атаковать).



Ряд 1

Штраф освещённости -1*
Атака -2



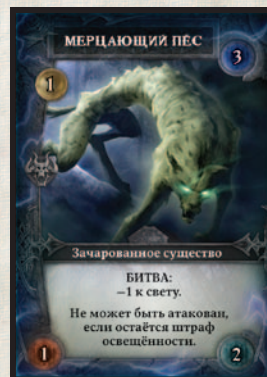
Ряд 2

Штраф освещённости -2*
Атака -4

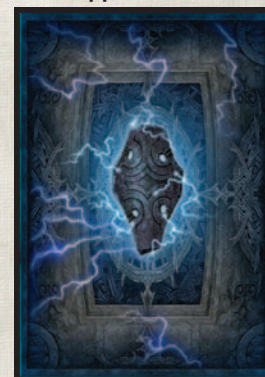


Ряд 3

Штраф освещённости -3*
Атака -6



КОЛОДА ПОДЗЕМЬЯ



* Без учёта модификаторов

Ряд 1

Штраф освещённости -1
Атака -2



Ряд 2

Штраф освещённости -0
Атака -0

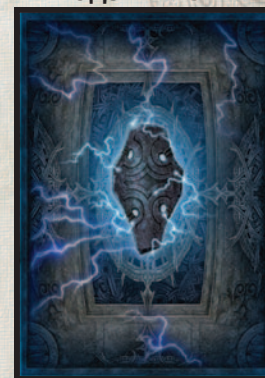


Ряд 3

Штраф освещённости -2
Атака -4



КОЛОДА ПОДЗЕМЬЯ



К счастью, среди раскрытых карт игрока есть «Огненный шар» и «Факел», которые дают суммарный свет +2. Итоговые величины штрафов освещённости и атаки для каждого ряда указаны в нижней части примера.

Итого: «Мерцающий пёс» по-прежнему скрыт тьмой и не может быть атакован. «Кошмар» уже не так страшен, а «Грифон» и вовсе будет побеждён, если игрок сможет добавить к своей атаке ещё четыре единицы.

АТАКА И МАГИЧЕСКАЯ АТАКА

Исход любой битвы определяется сравнением двух значений: суммарной атаки игрока и здоровья монстра. Если здоровье монстра — фиксированная величина, то суммарная атака может меняться как перед битвой, так и во время неё.

Ваши карты могут давать бонусы как к обычной атаке, так и к магической. Значения **атаки** и **магической атаки** подсчитываются независимо друг от друга, а затем складываются, образуя вашу суммарную атаку. Эффекты битвы, трофеи и некоторые другие карты (например, болезни) могут сократить атаку и/или магическую атаку.

Если эффект карты сокращает атаку, он уменьшает значение либо обычной, либо магической

атаки, но не обеих сразу. При этом вы не можете применить штраф к такой атаке, значение которой и без того равно нулю.

Пример: «Дwarf-защитник» с «Пламенеющим мечом» даёт +6 к атаке и +3 к магической атаке. Но раскрытая «Болезнь» вынуждает сократить на единицу значение либо обычной (до +5), либо магической (до +2) атаки. Если бы у игрока не было «Пламенеющего меча», он не обладал бы магической атакой и должен был уменьшить значение обычной атаки.

ОСОБЕННОСТИ МОНСТРОВ

Помимо эффектов битвы у монстров встречаются разнообразные особенности — постоянно действующие свойства.

Пример: монстр «Эбеновый дым» обладает особенностью «иммунитет к магической атаке». Эта особенность сокращает до нуля значение всей вашей магической атаки.

Ниже перечислены те особенности монстров, которые вы встретите на картах этого набора.

— **X к свету:** штрафы освещённости постоянны и, в отличие от обычных эффектов битвы, учитываются *перед* битвой.

Магическая атака сокращается вдвое: после учёта всех возможных бонусов магической атаки полученное значение сокращается вдвое с округлением в меньшую сторону.

Если у вас нет чего-либо, ваша суммарная атака сокращается вдвое: если на ваших раскрытых картах нет того, что требует текст, значение атаки после учёта всех бонусов сокращается вдвое с округлением в меньшую сторону. Особенность может потребовать наличия магической атаки, оружия и т. п. Если требуемое присутствует, значение атаки не сокращается.

Герои без оружия не атакуют: герои, не получившие оружие, не могут атаковать, использовать магическую атаку, и вообще каким-либо образом помогать другим героям. При этом эти герои могут служить целями для эффектов битвы, которые есть у монстров.

Иммунитет к режущему оружию: любой бонус атаки или магической атаки с карты режущего оружия снижается до нуля. Другие свойства этого оружия (например бонус света) остаются в силе.

Иммунитет к магической атаке: бонусы магической атаки на всех раскрытых картах снижаются до нуля. Против такого монстра действует

только обычная атака. Даже если карта не даёт бонусов вовсе или даёт только бонус магической атаки, её другие свойства (например бонус света) остаются в силе.

Требуется магическая атака: монстр с такой чертой непобедим, если ваши раскрытые карты не дают хотя бы +1 к магической атаке. Допустимо любое соотношение обычной и магической атак. Вы вправе атаковать монстра даже без магии, чтобы проиграть битву и отправить его под колоду подземелья.

Учитывается только магическая атака: такой монстр получает урон только от магии. Для победы необходимо, чтобы суммарная величина вашей магической атаки была не меньше здоровья монстра. Даже если карта не даёт бонусов вовсе или даёт только бонус обычной атаки, её другие свойства (например бонус света) остаются в силе.

БОЛЕЗНИ

Эффекты битвы или подземелья некоторых карт заставляют вас получать болезни. Кладите полученные карты болезней в свою стопку сброса. Особенности монстров или эффекты битвы не могут повлиять на болезни, если только в их тексте прямо не сказано иного. За каждую

раскрытую карту болезни вы получаете штраф -1 к атаке или магической атаке (которая должна быть по крайней мере +1 до учёта штрафа).

Избавиться от болезней можно несколькими способами. Во время отдыха вы вправе уничтожить одну карту болезни с руки. Некоторые персонажи и карты деревни также позволяют уничтожать болезни. В отличие от прочих карт, уничтоженные болезни не выходят из игры, а возвращаются в свою стопку. Кроме того, болезни никогда не заканчиваются: если вы должны получить болезнь, а их стопка исчерпана, возьмите любую карту из числа не участвующих в игре и используйте её вместо болезни.

ТРОФЕИ

Победив монстра, вы добавляете его карту в свою колоду. Как правило, карты монстров в колоде приносят вам победные очки и доход, но некоторые из них обладают и другими эффектами (не обязательно благоприятными). Такие эффекты отмечены символом ✨ и называются трофеями. В битве вы обязаны применить все раскрытые трофеи. Трофеи срабатывают сами по себе: ими не надо экипировать героев, более того, они действуют, даже если у вас нет героев. Иными словами, трофеи аналогичны другим картам, которые дают бонус к суммарной атаке или эффект





подземелья. Победённые монстры также могут быть источниками света: если на карте монстра есть значок света, он также считается трофеем.

Важно: трофеи срабатывают только в том случае, если вы раскрыли их с руки. Пока монстр находится в коридоре подземелья, его «трофейные» свойства не действуют. И наоборот: обычные эффекты битвы монстра срабатывают только если этот монстр находится в коридоре подземелья, и не действуют, когда вы раскрываете его с руки.

ПРИМЕР ПОХОДА В ДЕРЕВНЮ

Александр решил пойти в деревню. На руке у него «Трактирщик», «Стражник», «Лоригт-вор», «Вырвавшийся», «Ополченец» и «Боевая ярость». Также он успел накопить три жетона опыта. Сначала раскрываются карты с руки.

Александр может применить любые эффекты деревни. Сначала он применяет первое свойство «Стражника» для получения двух карт и вытягивает «Болезнь» и «Порубежника-карателя». Ни первая, ни вторая карта золота не приносят, так что Александр решает уничтожить «Стражника», чтобы взять ещё три карты. «Стражник» отправляется в стопку уничтоженных карт, и Александру достаются «Наставница», «Факел» и «Кинжал». Теперь настал черёд «Трактирщика»

его свойство позволяет Александру при желании купить вторую карту в свой ход. Затем он применяет эффект деревни «Наставницы», чтобы получить два жетона опыта за уничтожение карты «Ополченец». Поскольку он знает, что в его колоде остался всего один «Ополченец», Александр решает избавиться и от «Наставницы»: второе свойство этой карты позволяет получить 2 золотых за уничтожение самой себя. Эффект битвы карты «Вырвавшийся» («получите одну болезнь») в силу не вступает, так как монстр находится на руке, а не в коридоре подземелья.

Теперь игрок определяет, сколько золотых он может потратить в деревне. По 2 золотых приносят «Лоригт-вор», «Факел» и «Наставница» (уничтоженная ради золота), по 1 золотому — «Трактирщик», «Вырвавшийся» и «Кинжал», всего 9 золотых. Александр хочет купить «Короткий меч» и «Изгнание» на общую сумму в 10 золотых. К счастью, игрок вовремя обнаруживает второй эффект деревни у «Трактирщика»: его можно уничтожить и получить 2 золотых. Так он и поступает: золотой за самого «Трактирщика» теперь не учитывается, но 2 золотых за его уничтожение поднимают золотой запас Александра до нужной суммы. Он получает 10 золотых и тратит их на «Короткий меч» и «Изгнание», используя право на вторую покупку в ход, полученное за первый эффект «Трактирщика».

Пришла пора улучшать героев. Александр тратит 2 жетона опыта, чтобы улучшить «Лориггавора» до «Лоригга-мошенника». Карту «Лориггвор» он уничтожает, а в стопке «Лориггов» ищет карту 2-го уровня и кладёт её в свою стопку сброса. Затем Александр расходует оставшиеся 3 жетона опыта, чтобы поднять «Порубежника-карателя» на 3-й уровень и сделать из него «Порубежника-хана». К счастью, в стопке «Порубежников» осталась карта 3-го уровня: если бы её не было, Александру пришлось бы придержать опыт для других ходов и других героев. Все потраченные жетоны опыта возвращаются в общий запас.

На этом ход Александра закончен. Он сбрасывает все оставшиеся карты и берёт из своей колоды отряда шесть новых.

Пример похода в подземелье

Владимир решает спуститься в подземелье. Он раскрывает руку, где находятся «Болезнь», «Изгнание», «Региец-жрец», «Припасы», «Тириец-оруженосец» и «Алебарда». Коридор подземелья занимают «Мерцающий пёс» (1 ряд), «Страдание» (2 ряд) и «Уйрил Вечный» (3 ряд).

Владимир начинает подготовку к бою с использования эффекта подземелья «Регийца-жреца»,

чтобы взять карту, и к его рядам примыкает «Ополченец». Затем он использует повторяющийся эффект подземелья «Регийца-жреца», позволяющий уничтожить болезнь и взять ещё одну карту. Он кладёт «Болезнь» в стопку болезней и берёт новую карту. И это ещё одна «Болезнь»! Но повторяющийся эффект можно применить сколько угодно раз, поэтому Владимир уничтожает вторую болезнь и берёт следующую карту, которой оказывается «Короткий меч». Он оценивает свои возможности, после чего даёт «Короткий меч» «Регийцу» и «Алебарду» «Тириец-оруженосцу». Обратите внимание: чтобы «Алебарда» принесла максимальный бонус атаки +6, Владимиру надо будет применить «Припасы» и увеличить силу «Тирийца» до 8.

У Владимира нет источников света, поэтому он не может атаковать «Мерцающего пса» (этого монстра нельзя атаковать, если есть штраф освещённости). Он использует «Изгнание», убирая карту «Мерцающий пёс» под колоду подземелья. «Страдание» перемещается в 1-й ряд, «Уйрил Вечный» сдвигается во 2-й ряд, а в 3-ем ряду появляется новый монстр – «Власть». Теперь Владимир должен уничтожить одну карту с руки. Он может уничтожить «Изгнание», но решает оставить его. Также можно уничтожить «Припасы», но в таком случае эта карта не поможет в битве. Владимир принимает решение уничто-



жить «Ополченца». Этот герой не будет участвовать в бою и немедленно отправляется в стопку уничтоженных карт. Наконец, благодаря всё тому же «Изгнанию», Владимир берёт новую карту: «Боевая ярость». Он сразу же играет её, и каждый герой получает +1 к атаке.

Игрок размышляет, кого лучше атаковать. Он выбирает между «Страданием» (здоровье 6) и «Уйрилом Вечным» (здоровье 9). Из-за штрафа освещённости Владимир получает -2 к атаке против «Страдания» и -4 против «Уйрила». Но есть и другая проблема: если он атакует «Страдание», все его герои получают -2 к силе. Это значит, что «Региец-жрец» больше не сможет нести «Короткий меч», а «Тириец-оруженосец» не получит максимальный бонус от «Алебарды». В этом случае выгоднее использовать «Припасы» на «Регийца», тогда его силы снова будут достаточно, чтобы пользоваться «Коротким мечом». Владимир мысленно просчитывает итог битвы: +2 к магической атаке от «Регийца-жреца», +4 к атаке от «Короткого меча» (с учётом действия «Припасов»), +2 к атаке от «Тириец-оруженосца», +2 к атаке от «Алебарды», +2 к атаке от «Боевой ярости» (по +1 каждому из двух героев). Суммарная атака равна 12. Даже без света (штраф освещённости -2) Владимир может победить «Страдание».



Но «Уйрил» обладает трофейным эффектом, который пригодится в колоде. В бою против дракона сила не уменьшится, поэтому можно будет использовать «Припасы» на «Тириец-оруженосца», чтобы тот получил дополнительный бонус от «Алебарды». Подсчитываем: +2 к магической атаке от «Регийца-жреца», +4 к атаке от «Короткого меча» +2 к атаке от «Тириец-оруженосца», +6 к атаке от «Алебарды» (с учётом действия «Припасов»), +2 к атаке от «Боевой ярости». Итого 16, минус 4 за штраф освещённости. Суммарная атака равна 12 – этого вполне достаточно, чтобы одолеть дракона. Эффект битвы монстра не сокращает суммарную атаку, поскольку у игрока есть магическая атака от «Регийца».

Владимир решает атаковать «Уйрила Вечного», убивает его и кладёт карту монстра в стопку сброса. Он берёт 2 жетона опыта, которые указаны в красном круге в левой нижней части карты. В последующих битвах трофей будет приносить +1 к атаке. Поскольку у Владимира не осталось «Ополченцев», то, несмотря на эффект «Уйрила Вечного», ему никого не нужно уничтожать. «Власть» передвигается в 2-й ряд коридора подземелья, 3-й ряд заполняется новым монстром. Владимир сбрасывает все свои оставшиеся карты, берёт шесть новых, и его ход заканчивается.

ПРИМЕР ОТДЫХА

Дмитрий решает отдохнуть. У него на руке «Болезнь», два «Ополченца», «Кинжал», «Наставница» и «Сфинкс». Он решает уничтожить «Болезнь». Дмитрий мог бы уничтожить «Ополченца» или «Кинжал», чтобы избавить колоду от слабых карт. Он даже мог бы уничтожить «Наставницу» или «Сфинкса», но вряд ли это было бы разумно. Поскольку Дмитрий не пошёл в деревню, он не применяет эффекты деревни «Наставницы». Уничтожив «Болезнь», Дмитрий сбрасывает все оставшиеся карты и набирает шесть новых.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра завершается, как только карта «Громовой камень» оказывается в 1-м ряду коридора подземелья. Если в свой ход вы побеждаете монстра в 1-м ряду и на его место сдвигается «Громовой камень», вы можете забрать эту карту в свой сброс! Если игра закончилась иначе, «Громовой камень» не достаётся никому.

Каждый игрок подсчитывает победные очки на всех картах своего отряда (в колоде, в сбросе и на руке). Тот, у кого будет больше очков, становится победителем! Ничью выигрывает тот претендент на победу, кто получил «Громовой камень». Если этой карты у претендентов нет, они делят победу!

Уточнения и пояснения

Главное правило игры

Если текст карты противоречит правилам, следуйте тексту карты.

Добыча

Эффект «Добыча» (встречается у героев и монстров) позволяет вам сразу после победы над монстром купить в деревне карту указанного типа. Например, «Добыча (еда)» даёт вам право купить одну карту еды из деревни. Эффект «Добыча» героя или монстра применяется только после победы игрока в битве с участием данной карты. Если герой не атакует или не может атаковать, его «Добыча» не срабатывает. Если в битве участвовало несколько карт с эффектом «Добыча», вы вправе сделать покупку за каждую. При этом каждая покупка по отдельности должна уложиться в ваш текущий золотой запас (в отличие от покупки нескольких карт в деревне, когда цены всех покупок суммируются).

Иммунитет

У некоторых монстров есть иммунитет к определённым видам атак (магическим, атакам режущим оружием и т. п.). В бою с такими монстрами указанные атаки не учитываются при подсчёте суммарной атаки.

Не может атаковать

Особенности и эффекты битвы некоторых монстров запрещают атаковать их при определённых условиях. В таком случае вы вообще не можете вступить в битву с монстром, даже чтобы проиграть ему и вернуть под колоду подземелья.

Если герой не может атаковать, он не участвует в битве: не даёт своих бонусов к атаке, магической атаке или свету. Однако вы можете воспользоваться эффектами подземелья такого героя при подготовке к битве.

Прорыв

«Прорыв» — это особый эффект, который срабатывает, как только монстр с таким эффектом оказывается в 1-м ряду подземелья. «Прорыв» активируется строго один раз, непосредственно перед тем, как активный игрок сбросит раскрытые карты и завершит ход. Прорыв не происходит, если монстр с «Прорывом» начинает ход в 1-м ряду (в том числе в начале игры). Подробное описание каждого возможного «Прорыва» вы найдёте ниже, в перечне карт.

Тасование

Стопка сброса перетасовывается только тогда, когда игроку надо взять карту из колоды отряда, а там нет карт. Все сброшенные карты тасуются одновременно.



КАРТЫ

АЛЕБАРДА. Герой с силой 2 может взять «Алебарду» и получить +2 к атаке. Герой с силой 8 и более получит вместо этого +6 к атаке.

АМАЗОНКА. Эффект подземелья «Амазонки» — дополнительный бонус к её обычной атаке.

АРХИГЕРЦОГ БОЛИ. Чтобы победить «Архигерцога боли», у вас должно быть хотя бы +1 к магической атаке. Вы можете атаковать «Архигерцога боли» с нулевой магической атакой и проиграть битву. Уничтоженные герои остаются с вами до конца битвы. Если у вас нет раскрытых клириков и волшебников, они не уничтожаются. Когда «Архигерцог боли» оказывается в 1-м ряду, уничтожьте по две верхние карты в каждой стопке героев в деревне, включая «Ополченцев».

БОЕВАЯ ЯРОСТЬ. «Ополченцы» считаются героями и, как следствие, тоже получают +1 к атаке.

БОЕВИКА. После подсчёта общей атаки героя ягоды превращают всю его атаку в магическую. «Ополченцы» тоже считаются героями.

БОЛЕЗНЬ. Вы обязаны применить эффект «Болезни» всегда, когда раскрываете её. В деревне болезни не действуют.

ВЛАСТЬ. Полученная в битве карта болезни сразу отправляется в вашу стопку сброса.

ВЫРВАВШИЙСЯ. Полученная в битве карта болезни сразу отправляется в вашу стопку сброса.

ГОЛОД. Полученная в битве карта болезни сразу отправляется в вашу стопку сброса.

ДВАРФ-ЗАЩИТНИК. Если карта раскрыта при спуске в подземелье, после победы над монстром вы можете купить в деревне одно оружие за счёт золотых, которые приносят ваши оставшиеся раскрытые карты. Бонус к атаке «Дварфа-защитника» возрастёт до +6, если дать ему режущее оружие.

ДВАРФ-ОХРАННИК. Всегда даёт +1 к атаке, а с режущим оружием — ещё +3 (всего +4 к атаке). Этот бонус считается частью эффекта дварфа, и он сохраняется, даже если режущее оружие становится бесполезным (из-за эффектов битвы, например).

ДВАРФ-СТРАЖ. Бонус к атаке «Дварфа-стража» возрастёт до +8, если дать ему режущее оружие.

ЗЕЛЁНЫЙ СГУСТОК. Если среди раскрытых карт нет еды, карты не уничтожаются.

ИЗГНАНИЕ. Это заклинание применяется только в подземелье, до выбора монстра, которого вы будете атаковать. Вы выбираете цель атаки после того, как коридор подземелья будет заполнен. Если в результате «Изгнания» сработал эффект «Прорыв» (или «Ловушка»), разыграйте его немедленно. Вы можете переставить карты в коридоре подземелья так, чтобы «Громовой камень» оказался в 1-м ряду: тогда игра немедленно завершится, а «Громовой камень» не достанется никому. Вы можете применить несколько карт «Изгнание» одну за другой, но каждая карта должна быть полностью разыграна до применения следующей. Вы *обязаны* использовать эффект карты целиком (например, нельзя отказаться брать или уничтожать карту).

ИСТЯЗАТЕЛЬ. Если вы не дали оружие ни одного из героев, ваша суммарная атака сокращается вдвое (округляя в меньшую сторону). Уничтоженные герои остаются с вами до конца битвы. Если среди раскрытых карт нет клириков, они не уничтожаются.

КАМЕНЬ ТАЙНЫ. Это единственный «Громовой камень» в базовой игре. Другие появятся в расширениях, и у каждого будут свои особенности. Вы можете выбрать для игры любой из них.

КОПЬЁ. Уничтожая (метая) «Копьё», вы увеличиваете его бонус к атаке до +5 (но для этого сначала надо дать его герою). Даже уничтоженное, «Копьё» считается снаряжённым до конца битвы.

КОШМАР. Штраф освещённости в том ряду коридора подземелья, где находится «Кошмар», возрастает на 2. Уничтоженные герои остаются с вами до конца битвы. Если среди раскрытых карт нет воинов, они не уничтожаются.

КРАСНЫЙ СТУДЕНЬ. Если среди раскрытых карт нет оружия, карты не уничтожаются. Бонус к свету – трофейный эффект «Красного студня», срабатывающий, только если он раскрыт с руки.

ЛОРД МОРТИС. Штраф освещённости в том ряду коридора подземелья, где находится «Лорд Мортис», возрастает на 1.

ЛОРД СМЕРТИ. Полученные в битве карты бо-
лезней сразу отправляются в вашу стопку сброса.

ЛОРРИГ-МОШЕННИК и **ЛОРРИГ-БАНДИТ.** Все остальные игроки сбрасывают по карте, когда этот герой спускается в подземелье. Этот эффект не зависит от исхода битвы.

МЕРЦАЮЩИЙ ПЁС. Штраф освещённости в том ряду коридора подземелья, где находится «Мерцающий пёс», возрастает на 1. Если у вас недостаточно света, чтобы свести этот штраф к нулю, вы не можете атаковать «Мерцающего пса» (даже чтобы проиграть битву и убрать его под колоду подземелья).

МАГИЧЕСКАЯ АУРА. Если у вас есть герой с «Алебардой», он всё равно должен обладать силой 8 или более, чтобы бонус «Алебарды» вырос до +6. Вы *обязаны* взять карту, когда применяете эффект «Магической ауры».

МИСТИЧЕСКИЕ ПОТОКИ. Вы *обязаны* взять карту, когда применяете эффект этой карты.

МИТЛУРИАН. Уничтоженный герой остаётся с вами до конца битвы. «Ополченцы» считаются героями. Если среди раскрытых карт нет героев, они не уничтожаются.

МОЛОТ. В руках клирика, атакующего рыцаря Рока или нежить, даёт общий бонус +6 к атаке.

МОРОК. Выберите одного героя. Бонусы, которые этот герой (а также его оружие) даёт к атаке, магической атаке и свету, обнуляются. «Ополченцы» считаются героями.



МСТИТЕЛЬ. У вас должно быть хотя бы +1 к магической атаке, чтобы победить «Мстителя». Вы можете атаковать «Мстителя» с нулевой магической атакой и проиграть битву. Уничтоженные герои остаются с вами до конца битвы. Потеря силы может привести к тому, что герои не смогут использовать оружие.

ОГНЕННЫЙ ШАР. Даёт бонусы к свету и магической атаке, даже если у вас нет героев.

ОПОЛЧЕНЕЦ. Считается героем во всех отношениях. Для приобретения «Ополченцев» не требуются золотые, однако помните, что вы можете сделать только одну покупку за ход (если эффект карты не позволяет иного).

ОСУЖДЕНИЕ. Каждый герой получает штраф либо к обычной, либо к магической атаке (на ваш выбор, однако вы не можете уменьшить атаку такого типа, к которой герой не даёт хотя бы +1). Потеря силы может привести к тому, что герои не смогут использовать оружие. «Ополченцы» тоже считаются героями.

ПИР. «Ополченцы» считаются героями, поэтому их атака и сила тоже возрастают.

ПРЕДВЕСТНИК. Уничтоженное заклинание продолжает действовать до конца битвы. Если среди раскрытых карт нет заклинаний, они не уничтожаются.

ПРИВИДЕНИЕ. Если у вас нет хотя бы +1 к магической атаке, ваша суммарная атака сокращается вдвое (округляя в меньшую сторону). Потеря силы может привести к тому, что герои не смогут использовать оружие.

ПРИЗРАК. Уничтоженный «Ополченец» остаётся с вами до конца битвы. Если среди раскрытых карт нет «Ополченцев», они не уничтожаются.

ПРИНЦ. Уничтоженный воин остаётся с вами до конца битвы. Если среди раскрытых карт нет воинов, они не уничтожаются. Потеря силы может привести к тому, что герои не смогут использовать оружие.

ПРИПАСЫ. Вы можете использовать несколько «Припасов», чтобы увеличить силу одного героя. Если из-за эффекта подземелья «Припасы» уничтожаются, вы не можете использовать их, чтобы увеличить силу героя.

ПЛАМЕНЕЮЩИЙ МЕЧ. Даёт бонус к свету только в том случае, если выдан герою.

ПОРУБЕЖНИК-БОЕЦ и **ПОРУБЕЖНИК-КАРАТЕЛЬ.** Вы не можете использовать никакие эффекты карт еды, уничтоженных эффектом подземелья таких героев.



ПОРУБЕЖНИК-КАРАТЕЛЬ и **ПОРУБЕЖНИК-ХАН**. Вы получаете дополнительный бонус к атаке за каждого монстра среди раскрытых карт. Этот бонус рассчитывается независимо для каждого раскрытого «Карателя» и «Хана».

РЕГИЕЦ. Вы можете продолжать уничтожать карты болезней и брать новые карты, пока не началась битва.

РЕДБЛЕЙД-ОТРАВИТЕЛЬ и **РЕДБЛЕЙД-АССА-СИН**. Независимо от исхода битвы, соперники сбрасывают карты, когда этот герой спускается в подземелье.

РОСТОВЩИК. Уничтоженная карта не приносит дохода сама по себе (однако вы получаете её доход, а также дополнительные золотые за счёт «Ростовщика»). Можете сначала уничтожить другую карту, а потом «Ростовщика», чтобы получить 5 золотых дополнительно.

САМОСВЕТ. Даёт свет, даже если у вас нет героев.

СЕЛУРИН-МАГ. Каждое заклинание с магической атакой даёт ещё +1 к магической атаке. Каждый предмет (карта с чертой «Предмет») даёт ещё +1 к магической атаке (даже если изначально у него не было бонуса к атаке).

СЕЛУРИН-КОЛДУН и **СЕЛУРИН-ТЕУРГ**. Эффект «Селуринов» удваивает значение только магической атаки и только *после* того, как учтены все бонусы к магической атаке. Двое «Селуринов» увеличивают магическую атаку в 4 раза, трое — в 8 раз, и т. д.

СЕЛУРИН-ТЕУРГ. Если взятый герой уничтожается из-за эффекта битвы, он не возвращается владельцу: вместо этого уничтожьте карту.

СЕРАЯ ЖИЖА. Уничтоженный герой остаётся с вами до конца битвы. «Ополченцы» считаются героями, и могут быть уничтожены. Если у вас нет героев без оружия (или вообще не раскрыто героев), карты не уничтожаются. После победы над монстром вы можете купить одну карту еды из деревни за счёт золотых, которые приносят ваши оставшиеся раскрытые карты.

СКАЛАДАК. Уничтоженное оружие остаётся с вами до конца битвы. Если среди раскрытых карт нет оружия, оно не уничтожается.

СТРАДАНИЕ. Потеря силы может привести к тому, что герои не смогут использовать оружие. Полученная в битве карта болезни сразу отправляется в вашу стопку сброса.





СТРАЖНИК. Применив оба эффекта этой карты по очереди, вы возьмёте пять карт (ценой уничтожения «Стражника»).

СУККУБ. Если у вас нет хотя бы +1 к магической атаке, ваша суммарная атака сокращается вдвое (округляя в меньшую сторону).

СФИНКС. При подсчёте суммарной атаки учитывается только магическая атака (все бонусы к обычной атаке обнуляются). Шесть карт из колоды отряда, раскрытые после битвы, не считаются картами у вас на руке и не могут быть применены. Они берутся до того, как будут разыграны эффекты «Прорыв» и «Ловушка». Это считается эффектом добычи.

ТИЗР ДРЕВНИЙ. Уничтоженный герой остаётся с вами до конца битвы. «Ополченцы» считаются героями. Если среди раскрытых карт нет героев, они не уничтожаются. Когда «Тизр Древний» оказывается в 1-м ряду, каждый игрок (включая того, чей сейчас ход) обязан сбросить две карты. Это делается до того, как активный игрок пополнит руку.

ТИРИЕЦ. Еда, уничтоженная эффектом подземелья этой карты, не может быть также использована для усиления героев или розыгрыша любого другого эффекта.

ТИРИЕЦ-ЛОРД. Вы можете выбрать монстра с 1 или 2 победными очками, но не с 0. Положив карту монстру в стопку сброса, заполните коридор подземелья. Если из-за этого сработал эффект «Прорыв» (или «Ловушка»), разыграйте его немедленно. Если «Громовой камень» оказался в 1-м ряду, игра немедленно завершается, а «Громовой камень» не достаётся никому. Вы не получаете опыта за монстров, добытых за счёт этого эффекта подземелья.

ТРАКТИРЩИК. Вы получаете право купить столько дополнительных карт, сколько «Трактирщиков» раскроете в течение хода. Уничтожив карту, вы получите два золотых *вместо* того золотого, который приносит не уничтоженный «Трактирщик»

ТРОЛЬ МЁРТВОЙ КОСТИ. Полученная в битве карта болезни сразу отправляется в вашу стопку сброса.

ТЬМА. Штраф освещённости в том ряду коридора подземелья, где находится «Тьма», возрастает на 1. Бонусы к атаке, которые дают герои без оружия, обнуляются. Однако такие герои могут применять свои эффекты подземелья и становиться целью эффектов битвы. «Ополченцы» считаются героями.

УЙРИЛ ВЕЧНЫЙ. Если у вас нет хотя бы +1 к магической атаке, ваша суммарная атака сокращается вдвое (округляя в меньшую сторону). Уничтоженный «Ополченец» остаётся с вами до конца битвы. Если среди раскрытых карт нет «Ополченцев», они не уничтожаются.

ФАКЕЛ. Даёт свет, даже если у вас нет героев.

ФАНТОМ. Уничтоженный «Ополченец» остаётся с вами до конца битвы. Если среди раскрытых карт нет «Ополченцев», они не уничтожаются.

ФОНАРЬ. Даёт свет, даже если у вас нет героев.

ФЭЙН. Если вы решили (или вынуждены) атаковать монстра в 1-м ряду, бонусы, который даёт «Фэйн» к атаке и свету, обнуляются.

ЧАШНИК-ПАЛАДИН. Если карта раскрыта при спуске в подземелье, после победы над монстром вы можете купить в деревне одну любую карту (включая основные карты и героев) за счёт золотых, которые приносят ваши оставшиеся раскрытые карты.

ЧАШНИК-СТРАННИК и **ЧАШНИК-ЗАЩИТНИК.** Вы можете продолжать уничтожать карты болезней и брать новые карты, пока не началась битва.

ЧАШНИК-ЗАЩИТНИК. Бонус к атаке увеличивается за каждый предмет, который излучает свет. Оружие не считается предметом (у него нет черты «Предмет»).

ЧЁРНАЯ СЛИЗЬ. Если среди раскрытых карт нет «Ополченцев», они не уничтожаются. Уничтоженный «Ополченец» остаётся с вами до конца битвы.

ЭБЕНОВЫЙ ДЫМ. При подсчёте суммарной атаки учитывается только обычная атака (все бонусы к магической атаке обнуляются). Если у нескольких ваших героев одинаково высокая сила, выберите сами, кого из них уничтожить. «Ополченцы» считаются героями. Уничтоженный герой остаётся с вами до конца битвы.

ЭЛЬФ-ЧАРОДЕЙ и **ЭЛЬФ-АРХИМАГ.** Вернув карту монстра под колоду подземелья, заполните коридор подземелья. Если из-за этого сработал эффект «Прорыв», разыграйте его немедленно. Если «Громовой камень» оказался в 1-м ряду, игра немедленно завершается, а «Громовой камень» не достаётся никому.

ЯДОВИТЫЙ КИСЕЛЬ. При подсчёте суммарной атаки бонусы от режущего оружия обнуляются. После подсчёта суммарной магической атаки полученное значение сокращается вдвое (округляя в меньшую сторону).





АВТОРЫ

Разработчик: Майк Эллиотт

Развитие игры: Джим Пинто

Иллюстрации и графика: Джейсон Энгл

Текст правил: Уильям Нейблинг, Райан Мещлер

Редактура: Brent Кит, доктор Роджер Джинер-Соролла

Игру тестировали: Дэвид Эггерс, Джордан Флеминг, Рейли Скотт,
а также команда BGG, Джон Холл, Brent Кит, Дэвид Лепор, Джон Зинсер.

Производство: Дэвид Лепор

Менеджер проекта: Тодд Роуленд

Благодарности: Майк Эллиотт хочет поблагодарить Джона, Джима, Тодда и всю замечательную команду AEG за то, что превратили его идею в эту игру. Особая благодарность выражается Джейсону Энглу за то, что он такой классный, плодovitый и нечеловечески быстрый художник.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Главный редактор: Петр Тюленев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев

Верстка: Сергей Ковалев

Вопросы издания игр решает **директор по развитию бизнеса**
Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал
Алексей Абрамов.

© ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.
Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций
без разрешения правообладателя запрещены.

www.hobbyworld.ru

© 2012 Alderac Entertainment Group. Thunderstone and Alderac Entertainment Group and all
related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

