

# Подземелье. Соло

Автор: **Robert Olesen**

Перевод: Виктор @Miralok Аникеев  
(vk.com/Miralok)

От автора: Эти правила основаны на различных правилах игры в одиночку с моими изменениями. Большую часть я позаимствовал у donovan.

Правила разработаны наиболее близко к оригинальным правилам игр так, чтобы они остались быстрыми, простыми и понятными.

У меня есть только Гробница повелителя мертвых, но правила должны быть применимы и для других наборов за исключением эффекта некоторых карт, действие которых необходимо пересмотреть.

**От переводчика:** Я пропустил некоторые моменты, не относящиеся к правилам и постарался при переводе использовать термины из правил **Подземелье. Гробница повелителя мертвых** официальной локализации игр ООО «Мир Хобби».

Обо всех неточностях перевода прошу сообщать мне на страницу вконтакте.

## Подготовка к игре

Используйте стандартную подготовку, за исключением:

- Разделите карты приключений на две колоды: карты риска и карты славы. Перемешайте их отдельно и возьмите на руку три карты из колоды славы (не пять).

- Возьмите две карты личных заданий и переверните одну карту общего задания (оно заменяется новым после успешного выполнения согласно стандартным правилам).

## Условия победы

Для победы в игре Вы должны:

1. Выполнить три задания.
2. Вернуть героя ко входу в Подземелье.
3. Вывести героя из Подземелья, заплатив одно очко действия.

Вы проиграли, если Ваш герой погиб (для некровина — дважды, если он использовал свое особое умение).

## Основные правила

Если Вашего героя атакуют сразу несколько монстров, они делают это

в порядке значения их скорости. Первым атакует самый быстрый монстр, затем самый быстрый из оставшихся и т.д.

Когда нужно выбрать из одинаковых значений, выбирайте случайно, если не указано иного. Например, если атакуют несколько монстров с одинаковым значением скорости, выберите первого на свое усмотрение.

За каждого побежденного монстра Вы можете вытянуть дополнительно одну карту из колоды славы. За каждое ранение монстра вы так же получаете одно очко славы.

Вы можете иметь на руке более трех карт до окончания фазы сброса/добора карт.

## Ваш ход

Ваш ход состоит из четырех фаз:

1. Восстановления героя
2. Построения карты
3. Подвигов
4. Сброса/добора карт

## Ход повелителя подземелья

Ход повелителя подземелья играется так, как будто другой игрок потратил ваши очки риска против вас после того как ваш ход закончился. Он состоит из пяти фаз:

5. Восстановления
6. Подготовка атаки
7. Проверки атаки
8. Вызова
9. Очистки

## 1. Восстановление героя

Согласно стандартных правил.

## 2. Построение карты

Возьмите одну карту из колоды локаций и разместите ее в разрешенное правилами место настолько близко к герою, насколько это возможно (посчитайте расстояние, игнорируя ловушки, ямы и блокированные проходы). Вы можете выбрать место и ориентацию карту на свое усмотрение, если есть несколько возможных мест для ее размещения.

## 3. Подвиги

Во время каждого хода вы можете выполнить любые из доступных действий в любом порядке, столько раз сколько необходимо, если у вас достаточно для этого очков действия:

- Исследовать
- Двигаться
- Атаковать
- Разыграть карту славы с руки
- Попытаться выполнить задание
- Попытаться сбежать
- Поднять героя
- Искать сокровища и преимущества

Если вы никого не атаковали, Вы можете сохранить одно очко действия для возможности вызова в ход повелителя подземелья.

## 3.1 Исследование

Если локация, на которой стоит Ваш герой, имеет открытые выходы вы можете взять из колоды и разместить еще одну карту локаций, потратив одно очко действия. Доставайте карты до тех пор, пока не сможете разместить одну из них не нарушая правила. Затем неиспользованные карты замешайте обратно в колоду.

## 3.2 Движение

Согласно стандартных правил.

## 3.3 Атака

Один раз в ход за одно очко действия Вы можете начать атаку на одного из монстров, находящихся в той же локаций, что и Ваш герой.

## 3.4 Разыгрывание карт славы

Разыгрывание карт постоянных сокровищ и преимуществ стоит одно очко действия за каждую. Исключение: см. 3.8.

Карты со свойствами мгновенная или ответ не имеют данного ограничения.

## 3.5 Попытка выполнить задание

Согласно стандартных правил.

## 3.6 Попытка сбежать

Если Ваш герой находится в локации между двумя и более монстрами и хочет уйти, не сражаясь, он может попытаться сбежать. У вас должно быть достаточно очков действия для побега (например, необходимо 2 очка действия для побега через заблокированный выход).

Пройдите проверку скорости: 3 + скорость самого быстрого монстра в данной локации + 1 за каждого другого монстра в данной локации + 2, если вы атаковали монстра в данной локации в течении этого хода.

Если Вы успешно прошли проверку (значение на кубике + значение скорости Вашего героя не меньше необходимого для побега значения), немедленно потратьте столько очков действия, сколько необходимо для того, чтобы покинуть локацию.

Сама попытка сбежать не стоит очков действия.

В случае провала монстры атакуют вашего героя. После этого заканчивается фаза Подвига и начинается фаза сброса/добора карт.

### 3.7. Подъем героя

Упавший в яму герой поднимается согласно стандартных правил.

### 3.8 Поиск сокровищ и преимуществ

Вы можете потратить одно очко действия, чтобы взять карту из колоды славы. Если стоимость карты (в очках славы) не больше значения славы текущей локации, заберите карту себе в руку, в ином случае сбросьте ее.

Вы можете сразу же разыграть полученную карту, заплатив ее стоимость очками славы. Для этого не нужно тратить очко действия.

## 4. Фаза сброса/добора карт

Если на Вашей руке три карты, вы должны сбросить одну. Если на Вашей руке менее трех карт, то сбрасывать не обязательно. Если на Вашей руке более трех карт, вы должны сбросить лишние так, чтобы осталось три карты.

Затем возьмите из колоды славы карты таким образом, чтобы на руке стало три карты.

## 5. Восстановление повелителя подземелья

Временные эффекты, разыгранные в прошлый ход, больше не действуют. Карты, действующие только раз в ход, снова можно использовать.

## 6. Подготовка атаки

Переворачивайте верхние карты из колоды риска и оплачивайте их очками риска до тех пор, пока можете это сделать и пока очков риска больше нуля. Сбросьте последнюю открытую карту, которую Вы не смогли оплатить.

Добавьте всех монстров этой локации для атаки.

Добавьте все действующие на героя усилители проклятий. За них не нужно платить очками риска снова.

## 7. Проверка атаки

Примените эффекты карт риска в следующем порядке:

1. Проклятья
2. Ловушки
3. Сдвиги
4. Переносы
5. Монстры

Используйте стандартные правила боя. Обратите внимание, что в некоторых случаях вы будете перенесены из локации с монстрами в другое место. В этом случае оставьте монстров в этой локации (см. 9. Очистка), заберите все усилители с собой - они продолжат действовать в бою в новой локации, если это возможно.

## 8. Вызов

Если Вы не использовали атаку в фазу подвигов и сохранили очко действия, Вы можете использовать вызов на монстров, которые вас атаковали согласно стандартным правилам.

## 9. Очистка

Все непобежденные монстры остаются в той локации, в которой они появились. Используйте маркер для локации монстров, чтобы отметить их положение.

Усилители проклятий, наложенные на героя, но не использованные, остаются. Все остальные проклятья сбрасываются.

Постоянные проклятья остаются у героя после этой фазы.

## Изменения в картах

Если на карте указано «противник», это относится к вам.

Список некоторых изменений из набора **Гробница повелителя мертвых**.

**Захват** — герой переносится в локацию, с которой он вошел.

**Смещение измерений, Сдвиг измерений** — переместите случайную карту подземелья, соседнюю с той, которую занимает Ваш герой, в самую дальнюю допустимую часть того же

подземелья. Если это делает недоступным какую-то другую карту подземелья, переместите ее в то место, где изначально лежала карта, к которой был применен эффект смещения или сдвига измерений. Для подсчета расстояний просто считайте карты по горизонтали и по вертикали, но не по диагонали.

**Ядовитое облако, ядовитые иглы** — Провал: получите 1 рану. Успех: получите 1 очко славы.

**Пробуждение мертвых** — вся нежить стоит на 1 очко риска меньше для розыгрыша (но не менее 1) и получает +1 к ближнему бою и +1 к магии.

**Значение символа X** — Все карты с переменной X в тексте, используют в качестве значения этой переменной величину риска той карты локации, в которой находится герой. Для увеличения сложности игры по желанию можно добавить бросок кубика к этому значению.