

М. Алекс Дэвис

Дайан Локетт

Судяще Боги



ПОДЗЕМЕЛЯ

Книга историй



ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Краткое описание

В мире «*Спящих богов*» сокрыто множество подземелий, в которых вас ждут неисчислимы опасности, невероятные сокровища и неожиданные встречи.

Это дополнение содержит 6 подземелий, которые вы можете исследовать в ходе кампании «*Спящих богов*». Вы можете использовать их, даже если играете впервые, хотя мы рекомендуем немного освоиться с базовыми правилами, прежде чем спускаться в подземелья.

Чтобы отправиться в подземелье, сначала найдите его локацию в атласе. Выполняя действие исследования в такой локации, вы можете либо перейти к разделу книги историй из базовой игры, либо спуститься в подземелье, используя эту книгу. Изучение подземелья — это особая фаза игры, во время которой ход участника в базовой игре приостанавливается и которая продолжается, пока вы не вернётесь на поверхность.

Подземелья находятся в следующих локациях в атласе:

- локация 104 (с. 5) — Пустынный Грот;
- локация 146 (с. 16) — Крипта Шипов;
- локация 181 (с. 18) — Погреб Рыбных Костей;
- локация 217 (с. 8) — Коралловый Храм;
- локация 92 (с. 12) — Крепость Кальдера;
- локация 52 (с. 6) — Кровавые Руины.

Вы можете отметить все локации с подземельями на листе бортового журнала перед началом кампании.

Состав дополнения

- 12 карт приключений,
- 10 карт подземных лагерь,
- 22 жетона предметов подземелий,
- жетон фонаря с подставкой,
- 4 жетона ключей,
- 3 двусторонних планшета подземелий,
- книга историй.

Добавьте 12 карт приключений в коробочку для хранения 2 к остальным картам, соблюдая нумерацию. Не просматривайте их и не перемешивайте!

Подготовка к игре

Спустившись в подземелье, поместите в центр стола планшет с его картой.

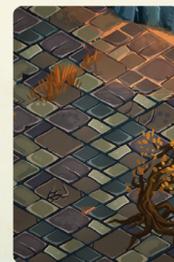
Жетон фонаря отмечает местоположение вашего экипажа — поместите его на участок подземелья, отмеченный красной звездой. В этом месте вы спускаетесь в подземелье и отсюда же сможете его покинуть.

Перемешайте карты подземных лагерь и положите стопкой лицевой стороной вниз неподалёку. Положите стопкой жетоны исследований с буквами от А до З, а также 4 жетона ключей с буквами Ы, Э, Ю и Я. Положите жетоны предметов подземелий рядом с планшетом подземелья.

Новые правила

1. Начиная с активного игрока, в ход которого вы спустились в подземелье, участники ходят по очереди, выполняя каждый по 3 действия подземелья из перечисленных ниже:

- **Перемещение.** Переместите жетон фонаря через красную пунктирную линию на новый участок. Участки разделены чёрными сплошными линиями и красными пунктирными линиями, но пересекать можно только красные линии. **Примечание:** около некоторых красных линий указан номер локации с символом замочной скважины. Вы не сможете пересечь такую линию, пока не поместите на эту локацию жетон ключа. Жетоны ключей всегда помещаются по указанию книги историй. Если на локации около линии уже лежит жетон ключа, вам не нужно вновь её исследовать, чтобы пересечь эту линию.
- **Исследование.** Прочитайте раздел этой книги историй с номером, указанным на участке с фонарём.
- **Установка лагеря.** Верный способ восстановить здоровье или снять усталость в подземелье — установить лагерь. У этого действия есть не только награды, но и риски, однако благодаря нему экипаж сможет забраться глубже в подземелье, прежде чем будет вынужден покинуть его. Чтобы установить лагерь, сбросьте верхнюю карту из стопки событий на планшете корабля, не применяя её эффекты. Если в стопке событий закончились карты, вы не можете выполнить это действие. Затем возьмите верхнюю карту подземного лагеря и следуйте её указаниям. Если карты подземных лагерь закончились, перемешайте их сброс и сформируйте новую стопку.



Карта подземного лагеря

2. Используйте эту книгу историй так же, как книгу из базовой игры. Встретив указание «*Вернитесь в подземелье*», завершите текущее действие исследования подземелья (аналогично указанию «*Вернитесь на корабль*») и продолжите выполнять действия подземелья или передайте ход следующему игроку. Теперь его очередь выполнять действия подземелья. Так продолжается до тех пор, пока экипаж не покинет подземелье.

3. В подземелье вы, как обычно, будете получать награды и карты приключений. Помимо этого, вы будете получать жетоны исследований и ключей. Один и тот же набор жетонов исследований используется во всех подземельях, поэтому при получении такого жетона сделайте об этом пометку в бортовом журнале, а также запишите подземелье, в котором вы его получили. Жетоны ключей, как правило, при получении помещаются в определённые локации на карте подземелья. Они используются во всех подземельях, поэтому при получении ключа сделайте об этом пометку в бортовом журнале, а также запишите локацию, в которой он находится, и подземелье, в котором вы его получили.

4. Находясь на участке с красной звездой, вы можете покинуть подземелье. При этом убедитесь, что записали в бортовой журнал все полученные в этом подземелье жетоны исследований (А, Б, В и т. д.), а также жетоны ключей и их локации (Ы в 11, Я в 3 и т. д.). Затем уберите их в запас.

5. Когда вы покидаете подземелье, участник, в ход которого вы в него спустились, доигрывает свой обычный ход и партия продолжается по базовым правилам «*Спящих богов*».

Вы можете позже снова вернуться в это подземелье. При этом не забудьте получить все жетоны исследований и ключей в соответствии с записями в бортовом журнале.

Предметы подземелий. В это дополнение входят жетоны предметов подземелий. Получив указание взять такой жетон, найдите его в запасе. Вы можете оставить его себе, даже когда покидаете подземелье. Каждый предмет можно применить в любой момент, чтобы использовать его эффект. После применения уберите жетон в запас.

- **Амброзия.** Сбросьте, чтобы восстановить 5 здоровья членов экипажа.
- **Бомба.** Сбросьте в бою, чтобы нанести 2 урона, не испытывая судьбу. Поместите фишки урона на соседние клетки, как обычно.
- **Ветвь нало.** Сбросьте, чтобы взять 3 карты способностей в руку.
- **Зелье.** Сбросьте, чтобы восстановить 3 здоровья членов экипажа.
- **Колбаса.** Сбросьте, чтобы снять 3 усталости с членов экипажа.
- **Корень тронна.** Сбросьте, чтобы получить 3 фишки приказов.
- **Красный чай.** Сбросьте, чтобы снять 2 низких боевых духа с членов экипажа.
- **Кусок руды.** Сбросьте, чтобы отремонтировать 3 пробойны.
- **Летающий фонарь.** Сбросьте, чтобы снять 1 испуг с члена экипажа.
- **Маринованные овощи.** Сбросьте, чтобы снять 2 усталости с членов экипажа.
- **Порох.** Сбросьте в бою, чтобы нанести 1 урон, не испытывая судьбу.
- **Противоядие.** Сбросьте, чтобы снять 2 отравления с членов экипажа.
- **Специи.** Сбросьте, чтобы убрать в запас все фишки приказов с карт и планшетов экипажа (аналогично эффекту мостика на корабле).
- **Счастливые кости.** Сбросьте, чтобы вновь испытать судьбу.
- **Травы.** Сбросьте, чтобы получить 2 фишки приказов.
- **Уголь.** Сбросьте, чтобы путешествовать на расстояние 3, игнорируя опасности.
- **Цветок заги.** Сбросьте, чтобы снять 1 безумие с члена экипажа.
- **Эликсир.** Сбросьте, чтобы снять 1 состояние с члена экипажа (низкий боевой дух, отравление, безумие, слабость или испуг).

Авторы игры

Автор историй Пустынного Грота, Крипты Шипов, Кораллового Храма и Крепости Кальдеры: Т. Алекс Дэвис

Автор историй Погребя Рыбных Костей и Кровавых Руин: Райан Локет

Художник: Райан Локет

Редакторы и корректоры: Мэлори и Райан Локеты, Бренна Асплунд

Все права принадлежат Red Raven Games (2021)