

12+

DUNGEONS & DRAGONS

# DUNGEON COMMAND

РУКОВОДСТВО



ИГРА С МИНИАТЮРАМИ Dungeons & Dragons™

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ</b>	<b>2</b>
<b>ВВЕДЕНИЕ</b>	<b>3</b>
Условия победы	3
<b>ЧТО ВАМ НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ</b>	<b>3-4</b>
<b>ПОДГОТОВКА</b>	<b>4-6</b>
Создание поля боя	4-5
Выбор командира	6
Призыв стартовых существ	6
Анатомия карт	7
<b>ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ В ИГРЕ</b>	<b>8</b>
Фаза 1. Обновление	8
Фаза 2. Активация	8-14
Доступные действия	8-9
Перемещение	9-11
Розыгрыш карт приказов	11-12
Использование способностей существ	12
Сбор сокровищ	14
Нападение	13
Рукопашная атака	13
Дальняя атака	13
Повреждение и уничтожение существ	14
Фаза 3. Призыв	14
Призыв существ	14
Фаза 4. Очистка	14
<b>КОНЕЦ ИГРЫ</b>	<b>14</b>
<b>ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ</b>	<b>15</b>
Многопользовательские игры	15
Создание своих отрядов	15

# ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

12 окрашенных пластиковых миниатюр  
Руководство  
Лоток для хранения  
2 больших двусторонних плитки боевого поля  
2 маленьких двусторонних плитки боевого поля  
2 карты командиров

# CREDITS

**DESIGN:** Kevin Tatroe, Peter Lee, Rodney Thompson

**DEVELOPMENT:** Chris Dupuis, Peter Lee,  
Rodney Thompson

**EDITING:** Jennifer Clarke Wilkes

**D&D R&D SENIOR GROUP MANAGER:** Mike Mearls

**D&D TABLETOP GAMES MANAGER:** Rodney Thompson

**D&D SENIOR CREATIVE DIRECTOR:** Jon Schindehette

**ART DIRECTOR:** Matt Adelsperger

**COVER ILLUSTRATION:** Daarken

**GAME BOARD ILLUSTRATION:** Jason Engle

**GRAPHIC DESIGN:** Matt Adelsperger, Trish Yochum, Bob Jordan,  
Leon Cortez

**INTERIOR ART:** Kerem Beyit, Ben Wootten, Dan Scott

**PREPRESS MANAGER:** Jefferson Dunlap

**D&D BRAND TEAM:** Liz Schun, Kierin Chase, Laura Tommervik,  
Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross

**IMAGING TECHNICIAN:** Carmen Cheung

**PRODUCTION MANAGER:** Godot Gutierrez

**PLAYTESTING:** Jennifer Clarke Wilkes, Kern Corrigan,  
Jefferson Dunlap, Don Frazier, James Hata, Joe Huber,  
Mons Johnson, Reid Johnson, Ryan Miller, Tanis O'Connor,  
Matt Sernett

Special thanks to all of the **Dungeons&Dragons** fans who participated in the online playtest of the game. You are too many to list, but we value all of your contributions.

**ПЕРЕВОД:** Андрей "Mangertus" Киселев

**РЕДАКТУРА:** Арсений "deezynah" Белик, Денис "GenAcid" Хлевной

**ВЕРСТКА:** Арсений "deezynah" Белик

©2012 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.  
Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK. Dungeons & Dragons, D&D, Wizard of the Coast, Dungeon Command, and all other Wizards of the Coast product names and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast LLC. **MADE IN CHINA.**

60 карт:  
12 карт существ (по одной для каждой миниатюры)  
36 карт приказов  
12 карт **D&D Adventure System™**

68 жетонов и маркеров:  
30 жетонов урона  
6 маркеров "сундук с сокровищами"  
12 жетонов "сокровище"  
4 маркера Морали и Лидерства  
8 жетонов идентификации Существа  
8 жетонов идентификации миниатюр



# ВВЕДЕНИЕ

В игре **Dungeon Command™** вы берете на себя роль командира, отправляя отряды на бой с силами противостоящими вам.

Призывайте войска и размещайте их на поле сражения. Отдавайте приказы, чтобы усиливать свои войска заклинаниями и артефактами, и направляйте их действия, дабы сломить мораль противника и уничтожить его. Будет ли ваш отряд способен разгромить противника?

Игра **Dungeon Command** предназначена для двух игроков, но с использованием дополнительных правил число игроков можно увеличить (см. "Многопользовательские игры" на стр. 15.)

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игра заканчивается в двух случаях: когда мораль одного из отрядов падает до 0 или ниже или когда игрок заканчивает свой ход без существ на поле боя. Командир отряда, с наивысшим показателем морали становится победителем.

### МОРАЛЬ

Решимость отряда и его желание сражаться это очки морали. Когда ваши войска погибают, или когда проявляют трусость, прячась от своих врагов, общая Мораль уменьшается. Когда она достигает 0, все отряды покидают поле боя.

### ПЕРВАЯ ИГРА

Обычно, необходимо две упаковки фракций для полноценной игры (полностью укомплектованные отряды для каждого игрока). Тем не менее, комплектация каждой фракции **Dungeon Command™** включает все необходимое, для быстрой игры двух человек. Это отличный способ научиться играть или продемонстрировать игру своему другу. Когда играете только одной фракцией, следуйте инструкции в разделе "Первая игра".

# ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

Для того что бы вы смогли играть, вам потребуется несколько вещей.

## ОТРЯД

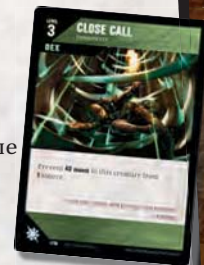
Вы не можете сражаться без войска. Здесь перечислено, что вам нужно для создания своего отряда.

**МИНИАТЮРЫ:** Ваш отряд должен содержать, по крайней мере 12 миниатюр (их может быть несколько одинаковых, см. "Создание своего отряда" на стр. 15). Набор каждой фракции уже содержит готовый отряд из 12 миниатюр, и карты существ для каждой из них.



**КАРТЫ СУЩЕСТВ:** каждая миниатюра имеет **карту существа**, при помощи которой вы можете отслеживать какие из ваших существ сейчас находятся на поле боя, так же она содержит статистику и сведения о способностях существа. Перемешайте ваши карты существ, для создания **колоды существ**. См. "Анатомия карт" на стр. 7.

**КАРТЫ ПРИКАЗОВ:** Вы можете использовать **карты приказов**, чтобы отдавать команды вашим войскам во время боя. Перемешайте ваши карты приказов, для создания **колоды приказов**. Колода должна содержать не меньше 30 карт, допускаются несколько одинаковых карт в колоде (см. "Создание своего отряда" на стр. 15). Набор фракции содержит 36 карт приказов, этого достаточно, чтобы управлять своим отрядом. См. "Розыгрыш карт приказов" на стр. 11.



**КАРТЫ КОМАНДИРОВ:** Это большие карты, олицетворяющие вас как командира. Вы сами решаете, какую карту командира использовать в сражении. См. "Выбор командира" на стр. 6.



## Карты Adventure System

Каждый набор фракции **Dungeon Command™** включает в себя дополнительные карты существ, чтобы вы могли добавить их как возможных противников или союзников в серии игр **D&D Adventure System** (таких как **Castle Ravenloft®**, **Wrath of Ashardalon™**, и **The Legend of Drizzt™**)

В играх основанных на Adventure System, некоторые монстры могут наложить состояния на ваших героев.

**Dazed (Ошеломлен):** вы можете только двигаться или атаковать, но не то и другое одновременно. Это состояние сбрасывается в конце вашей фазы героя.

**Immobilized (Обездвижен):** вы не можете двигаться. Состояние сбрасывается в конце вашей фазы героя.

**Poisoned (Отравлен):** вы получаете 1 урона в начале вашей фазы героя.

Состояние сбрасывается в конце вашей фазы героя, если вы выбросили 10+

**Slowed (Замедлен):** ваша скорость равна 2. Состояние сбрасывается в конце фазы героя.

## ПЛИТКИ ПОЛЯ БОЯ

Перед тем, как начать сражение, вам нужно создать поле боя. Каждый игрок имеет 2 большие и 2 маленькие плитки поля. Каждая плитка покрыта сеткой с 1-дюймовыми квадратами и имеет две стороны: на одной изображено подземелье, другая позволяет сразиться на открытом воздухе.

Только одна из ваших маленьких плиток может иметь **стартовую зону**. Другие правила по размещению плиток см. в разделе «Создание поля боя».



## ДРУГИЕ ПРЕДМЕТЫ

Вам потребуются различные маркеры и жетоны, чтобы следить за ситуацией на поле боя. Убедитесь, что у вас достаточно маркеров сундуков с сокровищами для размещения их по всему полю боя, а так же достаточно жетонов сокровищ для этих сундуков. См. «Сбор сокровищ» на стр. 14.

Вам также понадобятся жетоны урона (для отслеживания урона нанесённого вашему существу) и маркеры для фиксирования текущего значения морали и лидерства вашего отряда, а также другие компоненты, необходимые для ваших существ на поле боя.

Расположите все эти компоненты поблизости, чтобы любой игрок мог легко их достать.



## ПЕРВАЯ ИГРА

Для первой игры, каждый игрок будет использовать половину существ и половину карт приказов набора фракции.

На каждой карте есть символ фракции напечатанный в левом нижнем углу, который показывает к какому набору принадлежит карта. У половины карт в упаковке фракции серебряные символы, в то время как у другой половины золотые. Разделите карты следующим образом: первый игрок использует карты с золотыми символами, а второй с серебряными. Каждый игрок получает 6 карт существ и 18 карт приказов.

Возьмите пластиковые миниатюры, которые соответствуют картам в вашей колоде существ.

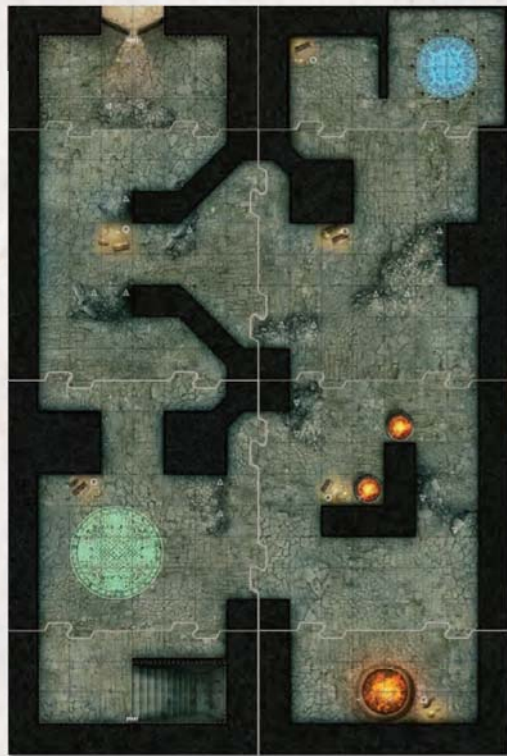
## ПОДГОТОВКА

Перед тем, как начать играть, выполните следующие действия.

## СОЗДАНИЕ ПОЛЯ БОЯ

Отряды сражаются на поле, созданном из плиток предоставленных каждым из игроков. Первый шаг в подготовке к игре это создание поля сражения.

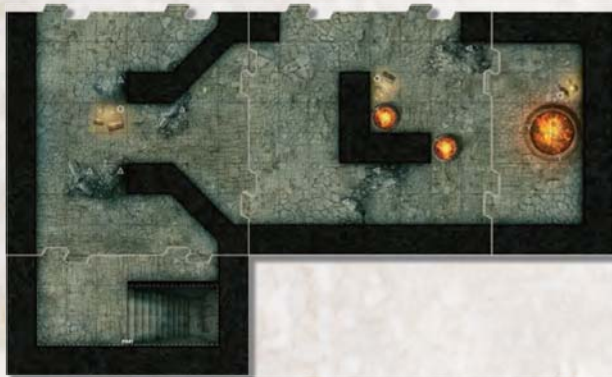
Во-первых, решите, будете ли вы проводить сражение в подземелье или на открытом воздухе, а затем выберите соответствующую сторону ваших плиток. Затем, каждый игрок строит одну половину поля, после чего эти половины соединяются.



## ПРАВИЛА СОЕДИНЕНИЯ ПЛИТОК

Плитка, как правило, имеет одну или несколько сторон со стенами, а также открытые стороны, без стен. Вы должны поместить плитки так, чтобы открытые стороны совпадали друг с другом. Стена не может быть размещена рядом с открытой стороной. См. пример ниже.

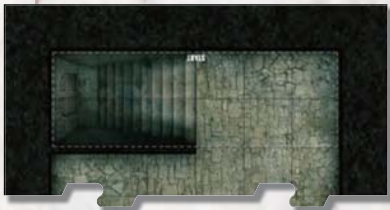
Стороны плитки имеют специальные вырезы, чтобы помочь вам правильно их соединить. Нельзя соединять плитки по диагонали.



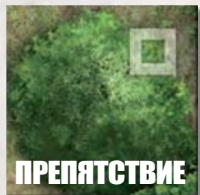
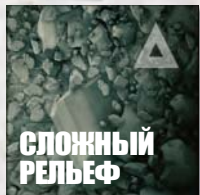
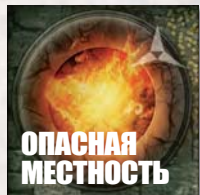
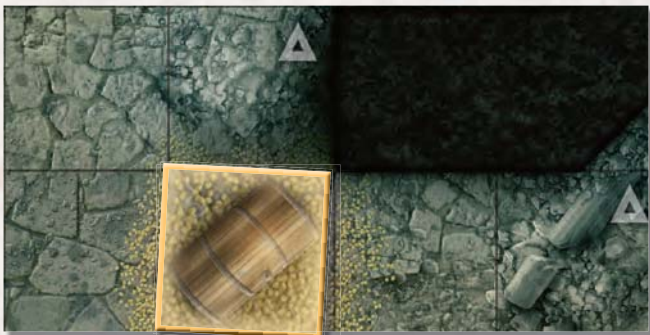
Затем соедините половинки поля так, что бы 4 большие плитки образовали квадрат.



При размещении маленькой плитки со стартовой зоной, убедитесь, что она находится близко к тому месту, где вы сидите.



После того как все плитки размещены, перемешайте маркеры сундуков с сокровищами и поместите по одному на каждый квадрат сокровищ на боевом поле, стороной с числом вниз. Квадраты сокровищ, отмечены кружками [O].



## МЕСТНОСТЬ НА ПОЛЕ БОЯ

На плитках поля боя имеются различные типы местности, которые могут влиять на бой. Многие типы местности помечены особыми символами. Здесь приведён краткий справочник (Для более подробной информации см. "Перемещение" на стр. 9 и "Линия видимости и укрытия" на стр. 13)

- ♦ **Сложный рельеф:** (▲) Эта местность замедляет существ перемещающихся по ней.
- ♦ **Опасная местность:** (▲) Действует как сложный рельеф (см. выше), а также наносит урон существам, которые входят, и/или заканчивают свой ход в ней.
- ♦ **Препятствие:** (■) Считается сложным рельефом (см. выше). Существа не могут видеть через препятствия. Препятствия также служат укрытием от дальних атак.
- ♦ **Стены:** Подземные стены помечены черными квадратами или толстой черной линией между квадратами. На открытом воздухе стены представлены каменными склонами с горным пиком на вершине. Существа не могут проходить сквозь стены или ходить по ним, они так же не видят через них.
- ♦ **Магические круги:** На некоторых плитках изображены магические круги (с цветовой маркировкой на поле сражения). На разных плитках круги немного отличаются. Некоторые карты приказов могут задействовать эффекты кругов.

## ПЕРВАЯ ИГРА

Набор фракции содержит 2 большие и 2 маленькие плитки. Для первой игры, каждый из вас выбирает и размещает 1 большую и 1 маленькую плитки.

Создавая поле сражения, соедините плитки, так как показано ниже. (Для первой игры используйте сторону подземелий). Считайте открытые края больших плиток стенами.

Только 1 из 2 маленьких плиток в этой фракции имеет стартовую зону. Игрок 1 использует маленькую плитку со стартовой зоной, а игрок 2 использует вторую маленькую плитку.

Далее, найдите 2 маркера сундуков с сокровищами, на которых написано число "3" и разместите их на квадратах сокровищ на больших плитках. (Не обращайтесь на квадраты сокровищ, расположенные на маленькой плитке, с которой начинает 2-й игрок).



## ВЫБОР КОМАНДИРА

Карта командира представляет существо, за которое вы играете: командира посылающего войска в бой и отдающего им приказы. Каждый набор фракции включает в себя 2 карты командиров. Каждый командир имеет различные характеристики и лидерство.

Выберите, за кого из командиров вы хотите играть, а затем разместите его карту лицом вверх на столе перед собой.

Все карты командиров имеют следующие элементы.

**ИМЯ:** Имя вашего командира.

**СПОСОБНОСТЬ ЛИДЕРА:** Командиры постоянно влияют на битву. Этот текст описывает как это происходит.

**СТАРТОВЫЙ НАБОР ПРИКАЗОВ:** Наберите указанное количество карт приказов в начале боя.

**СТАРТОВЫЙ НАБОР СУЩЕСТВ:** Наберите данное количество существ в начале боя. Так же это число показывает максимальное число существ, которых вы можете держать на руках. (см. «Этап 4. Очистка» на стр. 14).

**НАЧАЛЬНАЯ МОРАЛЬ:** Ваш командир задает начальное значение морали вашего отряда. Поместите маркер на отмеченное число на дорожке морали.

**НАЧАЛЬНОЕ ЛИДЕРСТВО:** Лидерство отображает ваше умение командовать, показывая максимальное значение общего уровня существ, которых вы можете контролировать. Каждый командир имеет начальное значение лидерства; поместите маркер на отмеченное число на дорожке лидерства. Ваше лидерство возрастает во время игры. (См. "Фаза 3. Призыв" на стр. 14).



## ПЕРВАЯ ИГРА

Для первой игры, каждый из игроков выбирает одну карту командира. Уменьшите начальную мораль командира на 3. Вы по-прежнему используете отмеченное число для начального лидерства и стартовых наборов существ и приказов. Игрок 1 использует золотые маркеры, а игрок 2 — серебряные.

## ПРИЗЫВ НАЧАЛЬНЫХ СУЩЕСТВ

Перед началом боя необходимо выставить свой отряд. Каждый игрок начинает с **призыва** стартовых существ (размещая их на поле боя). Чтобы определить, кто призывает первым, бросьте кубик или используйте любой другой метод. Победитель решает: ходить ему первым или вторым.

Вы можете призывать существ, пока их суммарный уровень не превышает начального лидерства вашего командира. Не обязательно призывать максимально возможное количество существ, но если сумма уровней превысит значение лидерства, то призвать существо вы уже не можете. Вы должны призвать, по крайней мере, одно существо. Вы можете призвать существо, только если у вас в руке есть его карта, так же, вы можете призвать существо только если у вас есть его миниатюра.

**ПРИМЕР:** У Valnar Trueblade начальное лидерство 7 баллов. Если вы играете с Valnar, как вашим командиром, вы можете разместить существ с их суммарным уровнем 7, перед началом игры. Например, вы можете призвать одного «Dwarf Cleric» и одного «Half-Orc Thug» (оба Уровня 3), плюс одного «Elf Archer» (Уровень 1).

Разместите миниатюры каждого существа так, чтобы их основания полностью находились в вашей стартовой зоне. Если по каким-то причинам вы не можете разместить их таким образом, разместите максимально возможное число существ, а остальных — так, чтобы как можно большая часть их основания была в стартовой зоне. Карту каждого призванного существа поместите перед собой лицом вверх, что бы показать, что существо в игре.

После призыва стартовых существ, вытяните из колоды существ карты, добывая их до числа указанного на карте командира. Теперь вы готовы начать играть.



## ПЕРВАЯ ИГРА

Поскольку только на одной маленькой плитке есть стартовая зона, игрок 2 использует другую маленькую плитку. Место на ней ограничено из-за рельефа местности, поэтому игрок 2 может размещать на ней существ в любом свободном месте.

# АНАТОМИЯ КАРТ

## ВСЕ КАРТЫ

**ИМЯ:** Каждая карта имеет уникальное имя, которое идентифицирует её в игре.

**ТЕКСТ ПРАВИЛ:** Здесь описываются возможности которыми обладает существо, или особое действие, которое позволяет выполнить карта приказа.

**СИМВОЛ ФРАКЦИИ:** Указывает на то, к каким фракциям принадлежат карты, например *Heart of Cormyr*™ или *Sting of Lolth*™.

## КАРТЫ СУЩЕСТВ

**УРОВЕНЬ:** помогает определить какие карты приказов вы можете играть на это существо. Он так же важен для Лидерства (сколько всего существ вы можете призвать) и Морали (сколько морали вы потеряете, если существо будет уничтожено).

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** У всех существ есть одно или несколько ключевых слов на которые ссылаются карты приказов или их эффекты. Например, приказ может быть использован только на существо с ключевым словом «гуманоид».

**ОЧКИ ЖИЗНИ (HP):** Это число говорит о том, сколько урона способно выдержать существо, прежде чем будет уничтожено.

**СПОСОБНОСТИ:** Каждое существо специализируется на одной или нескольких способностях (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom или Charisma), определяющих какие карты приказов можно играть на него.

**УРОН В ДАЛЬНОМ БОЮ / РАССТОЯНИЕ:** Указывается число (наносимый урон), и расстояние в квадратах (дальность атаки). Дальняя атака наносит указанный урон выбранному существу в пределах указанного расстояния. Доступно лишь некоторым существам.

**УРОН В РУКОПАШНОМ БОЮ:** Все существа могут атаковать в ближнем бою. Ближняя атака наносит урон выбранному соседнему существу.

**СКОРОСТЬ:** Это число показывает расстояние в квадратах, на которое существо может передвигаться.

## КАРТЫ ПРИКАЗОВ

**УРОВЕНЬ И СПОСОБНОСТИ:** Уровень и напечатанные на карте приказа способности указывают, на кого из существ, она может быть применена. Использовать приказ возможно только если существо имеет соответствующую способность и его уровень равен или выше чем у карты приказа.

**ТИП ДЕЙСТВИЯ:** Есть три вида действий: обычное, быстрое и немедленное.

**ПРИСОЕДИНЯЕМЫЙ ТЕКСТ:** Некоторые карты приказов имеют специальные эффекты, которые можно дать существу, поместив карту приказа под карту этого существа особым образом. Этот «присоединяемый текст» даёт существу дополнительные возможности или накладывает негативные эффекты до тех пор, пока карта приказа не будет удалена.



# ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ В ИГРЕ

Игра проходит в виде серии **ходов**. Игрок, призвавший существ первым, становится первым игроком. Как только игрок завершил ход, следующий игрок (сидящий слева) начинает свой ход. Игра продолжается таким образом до победы одного из игроков.

Ход игрока делится на четыре фазы, которые выполняются в следующем порядке:

1. **ОБНОВЛЕНИЕ:** выполните эффекты, срабатывающие в начале хода, разверните ваших существ, подготовив их к действиям, и вытяните 1 карту приказа.
2. **АКТИВАЦИЯ:** Активируйте ваших существ, по одному за раз, в любом порядке.
3. **ПРИЗЫВ:** Повысьте своё лидерство на 1 и призовите новых существ на поле боя.
4. **ОЧИСТКА:** Выполните эффекты, срабатывающие в конце хода, вытяните карты из колоды существ, пока не восполните их до указанного на карте командира числа, и разверните ваших существ, чтобы они могли реагировать на действия противника.

**DUNGEON COMMAND** является осново-исключающей игрой. Это значит, что в игре есть ряд общих правил, описанных в этом руководстве, но специфические эффекты могут изменить эти правила. Текст, указанный на карте существа или на карте приказа, воздействующий эффекты различных типов местности на поле боя, важнее общих правил.

## ФАЗА 1. ОБНОВЛЕНИЕ

На этом этапе вы занимаетесь подготовкой к сражению. Выполните по порядку следующие действия:

1. **Выполните эффекты срабатывающие в начале хода.** Если какие-то эффекты должны сработать в начале хода, то это происходит сейчас. Например, если карта «Глубокая рана» прикреплена к одному из ваших существ, то в первой фазе существо получает 10 урона. Если у вас несколько подобных эффектов, можете активировать их в любом порядке.
2. **Разверните всех ваших повёрнутых существ.** Действия существ и определённые эффекты вызывают **поворот** существ (см. "поворот" на боковой панели); **Разворот** позволяет им снова действовать. Если эффект препятствует развороту какого-либо из ваших существ, то оно (или они) пропускают этот шаг.
3. **Вытяните 1 карту приказа.** Возьмите в руку верхнюю карту приказа из вашей колоды приказов. Вы можете держать в руке любое количество карт приказов.

После выполнения всех этих шагов можно переходить к фазе активации.

## ФАЗА 2. АКТИВАЦИЯ

В этой фазе вы по порядку **активируете** своих существ. Каждый раз объявляйте какое существо желаете задействовать.

Во время своей активации существо может выполнять описанные ниже действия. Вы самостоятельно выбираете какие именно действия и в какой последовательности выполняет существо, если нет препятствующих этому эффектов.

- ♦ **Движение.** Существо может передвигаться на количество квадратов равное его скорости. Если нет эффектов влияющих на это действие существо может передвигаться только раз. См. "Перемещение" на стр. 9.
- ♦ **Разыгрывание карт приказов.** Вы можете разыграть действие одной или нескольких карт приказов из вашей руки на существо. См. "Розыгрыш карт приказов" на стр. 11.
- ♦ **Использование способностей.** Существо может использовать одну или несколько способностей, указанных на карте существа (или полученных им благодаря карте приказа), в том числе, атаковать.
- ♦ **Другие действия.** Другие игровые эффекты, такие как сбор сокровищ (см. стр. 14), являются специальными действиями существ.

## ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Действиями в игре **Dungeon Command** считается следующее.

- ♦ Передвижение существа.
- ♦ Использование существом силы указанной на карте существа (включая совершение атаки).
- ♦ Выполнение существом указаний с карты приказа
- ♦ Разыгрывание эффекта, **запускаемого** каким-либо событием.

## ЭФФЕКТЫ, ИСТОЧНИКИ И ЦЕЛИ


При выполнении действия необходимо определить его источник. Каждый источник это один эффект от существа, карты приказа, местности или другой игровой особенности. Эффект от источника рассчитывается один раз за ход, например, если вы использовали силу существа в этот ход, то чтобы использовать её повторно дождитесь следующего хода. Но возможно применение двух различных эффектов из двух отдельных источников.

Большинство действий требуют указать цель (существо или карту приказа). Вы самостоятельно выбираете цель для карты приказа и цель для применения силы вашего существа. Выбрав цель, вы не можете изменить свое решение позже. Прежде чем действие выполнится, проходит проверка правильности цели (цель всё еще в игре, в диапазоне, есть ли верные ключевые слова и т.д.).

## ПОВОРОТ

Многие эффекты требуют **повернуть (tap)** существо. Поворот означает, что оно совершило действие требующее поворота и не может совершать более подобных действий. Повернутые существа **разворачиваются (untap)** в начале хода контролирующего их игрока и во время фазы очистки его же хода (если этому не мешает другой эффект).

Карты существ обычно располагаются на столе вертикально, названием карты вверх. Когда существо поворачивается, вы поворачиваете карту существа боком, как показано на рисунке. При развороте существа верните карту в первоначальное положение.

Некоторые карты приказов и силы существ имеют символ , означающий, что вы обязаны повернуть существо, чтобы использовать этот эффект. Если текст правил не говорит иначе, эффекты применяются немедленно.





## СТЕК

Действие выполняется не сразу. Каждый игрок, включая вас, получает возможность **ответить** на неё своими действиями. В большинстве случаев реакция является немедленным действием (см. «Обычные, Быстрые и Немедленные действия» на стр. 12).

Все действия выполняются в порядке очереди, используя концепцию, называемую Стеком. Представьте себе стек как несколько действий, ожидающих своей очереди, чтобы быть выполненными. Всякий раз, когда существо выполняет действие, или срабатывает эффект, это действие идет на первое место в стеке, поверх того, что там уже было. Когда никто больше не отвечает, то выполняется действие, находящееся наверху стека.

После выполнения любого действия все игроки могут ответить новыми действиями. Любое новое действие идет наверх стека, а игроки могут ответить на него. Если никто этого не делает, выполняется следующее действие в стеке. Если в стеке закончились действия, игрок продолжает свой ход.

Выполняемое действие оказывает эффект. Следуйте тексту, напечатанному на карте существа или приказа. Карта приказа после выполнения действия помещается в колоду сброса своего владельца (если текст карты не указывает сделать иначе). Карта существа после выполнения действия остается в игре (возможно, действие ее повернет).

Иногда выполнение действия в стеке делает невозможным выполнение последующего действия. Например, эффект перемещает или уничтожает цель следующего в стеке эффекта. В этом случае второе действие ничего не делает, а просто убирается из стека.

**Пример:** Дженифер разыгрывает карту Killing Strike на своего Dragon Knight, поворачивает его, чтобы совершить атаку ближнего боя против противника Drider на 100 повреждений! Killing Strike переходит в стек, Крис не хочет терять своего Drider, поэтому в ответ играет карту Uncanny Dodge, позволяющую ему повернуть Drider и сбросить карту приказа, что бы предотвратить все повреждения из одного источника. Uncanny Dodge идет в стек поверх Killing Strike и выполняется первым: Крис сбрасывает карту, поворачивает Drider и выбирает предотвратить повреждение от Killing Strike. Затем он сбрасывает Uncanny Dodge. Когда Killing Strike выполняется Drider предотвращает ущерб от него, и карта приказа сбрасывается не оказав эффекта.

## ЗАВЕРШЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

Вы не можете выполнить ответное действие, прервав действие выполняющееся в данный момент. Например, вы можете ответить либо до того как существо начало передвижение, либо после того как закончило его, но не в середине его передвижения.

## НЕСКОЛЬКО ДЕЙСТВИЙ НА КАРТЕ:

Некоторые карты приказов содержат несколько различных действий, которые должны быть выполнены в определенном порядке. Когда вы играете карты с несколькими действиями, они разыгрываются в стеке в обратном порядке их появления на карте. Игроки могут отвечать на каждое действие отдельно.

Например, карта Shadowy Ambush содержит два действия: скользнуть на 2 квадрата, и совершить атаку ближнего боя, которая наносит 50 повреждений. Когда вы разыгрываете эту карту на существо, сначала в стек помещается атака, а потом скольжение. Таким образом существо выполнит их в правильном порядке.

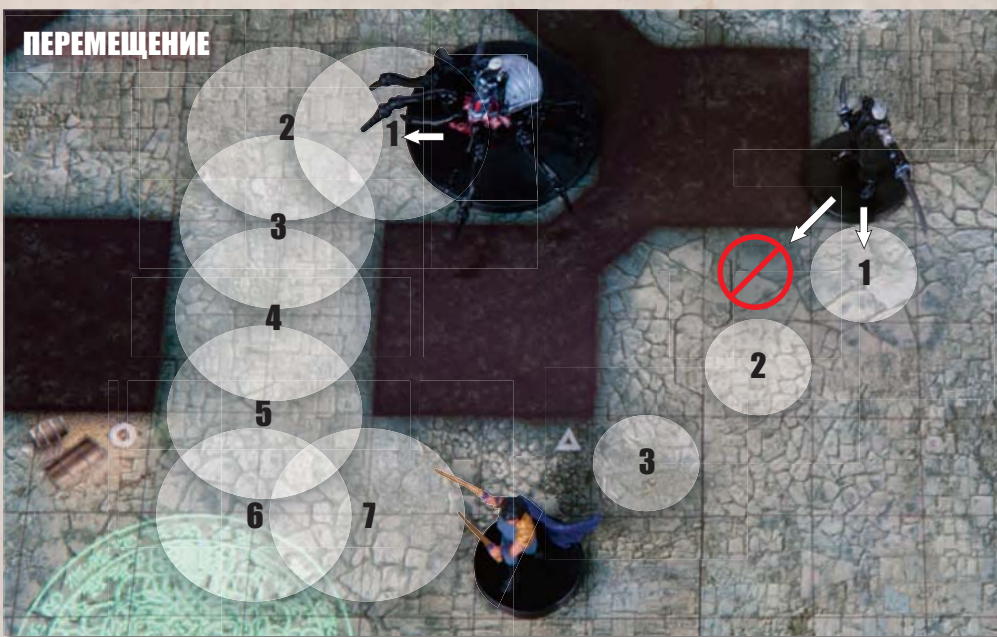
## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Существо может перемещаться на число квадратов не превышающее значение его скорости, проходя по одному квадрату за раз. Это действие считается завершенным после того, как существо полностью остановилось – нельзя выполнить ответное действие, отвечая на частичное движение. Перемещение не поворачивает существо.

Существо перемещается только один раз при активации и может двигаться даже будучи повернутым каким-либо действием ранее. Оно не может переместиться, повернуться и продолжить движение в эту же активацию.

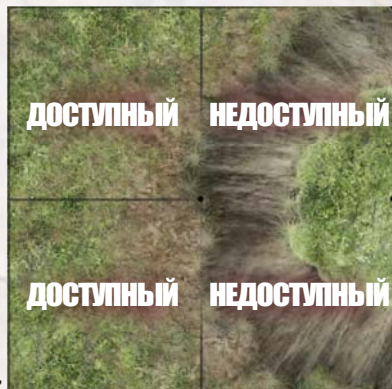
Каждый новый квадрат, в который существо входит, должен прилегать к тому, на котором оно находилось ранее, в том числе по диагонали. Однако, существо не может перемещаться по диагонали за угол стены подполья (см. «местности и перемещение» ниже).

Существо всегда может пройти меньшее число квадратов, чем указано в действии или эффекте (включая специальные режимы перемещения).



Drider перемещается на 7 квадратов, чтобы добраться до Human Ranger и атаковать его. Во время его активации, Drow Blademaster перемещается на 3 квадрата, чтобы напасть на Ranger.

Каждый квадрат, на который существо перемещается, должен быть **доступным**. Доступный квадрат – это квадрат менее чем наполовину занятый препятствием. Существо может перемещаться через квадраты, занятые **союзными** существами (т.е. собственный отряд или отряд дружественной команды). Тем не менее, существа не могут перемещаться через квадраты, занятые **вражескими** существами (т.е. отряды противника). Кроме того все квадраты в которые входит существо должны быть доступны.



Существо не может закончить передвижение в квадрате, где уже находится другое существо – неважно враг это или соратник.

**ПЛОЩАДЬ:** Большинство существ **занимают** всего один квадрат на поле сражения, но некоторые существа больше других. Число квадратов, занимаемых существом, называется **площадью**. Например, Drider – большое существо, занимающее 4 квадрата. Всякий раз, когда он входит в квадрат, он входит в него всей своей площадью. Все квадраты в этой площади должны быть доступными.

### УПРАВЛЕНИЕ И ВЛАДЕНИЕ СУЩЕСТВАМИ

Вы можете активировать и играть карты приказов на существо только если оно находится под вашим управлением. Обычно вы можете управлять всеми существами в вашем отряде, вы считаетесь их владельцем. Некоторые игровые эффекты, впрочем, могут позволить вам взять под контроль существо противника. В этом случае вы управляете им, а не владельцем. Уничтоженные существа всегда попадают в колоду сброса их владельца.

## СУЩЕСТВА ПРОТИВНИКА И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Существа не позволяют противникам пройти мимо. Поэтому существо должно остановиться, как только входит в квадрат, примыкающий к квадрату, где находится существо противника.

Существо, которое начинает движение, находясь рядом с существом противника имеет скорость 1 вместо обычной скорости, напечатанной на карте. Эффекты, влияющие на скорость существа, в этом случае не оказывают воздействия.

Однако существо может атаковать противника до перемещения (см. «Нападение» на стр. 13). Если противник, находящийся рядом, будет в результате этого уничтожен, существо сможет передвигаться согласно своей обычной скорости.

## ТИП МЕСТНОСТИ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Тип местности на поле боя может помешать перемещению.

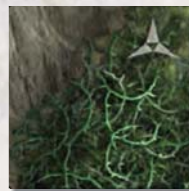


квадрат со стеной или проходить сквозь стены, и не могут провести Линию видимости сквозь стены (см. «Линия видимости и укрытие» на стр. 13).

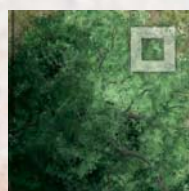
**СТЕНЫ:** внутренние стены разделяют подземелье на участки; стены на открытой местности представляют собой скалы и другие подобные высокие образования. Существа не могут входить в



**СЛОЖНЫЙ РЕЛЬЕФ:** Замедляет существо (например, насыпь щебня, мелководье, подлесок). Вход в квадрат сложного рельефа «стоит» 1 дополнительную единицу перемещения, например, переместившись по 2 квадратам труднодоступной местности вы отнимаете 4 ед. перемещения. Если существо занимает несколько квадратов, считается что всё существо вошло на сложный рельеф (т.е. платится только 1 доп. единица скорости за перемещение на сложный рельеф, а не за каждый квадрат сложного рельефа, на который существо входит).



**ОПАСНАЯ МЕСТНОСТЬ:** Существа, входящие в квадрат с опасной местностью (такие, как бассейн лавы, яма с шипами или колючие заросли ежевики), подвергаются пагубному воздействию. Опасная местность рассматривается как сложный рельеф (см. выше), кроме того, когда впервые за активацию существо входит в квадрат с опасной местностью он получает 10 повреждений. В конце вашего хода, каждое существо, оставшееся в опасной местности, получает 10 повреждений.



**ПРЕПЯТСТВИЕ:** Это местность, мешающая зрению и перемещению (такая, как завалы мебели, густые леса). Препятствие считается сложным рельефом; существа не могут видеть и проходить сквозь препятствия. Существа, находящиеся в клетке с препятствием, могут укрыться от дальней атаки (см. «Линию видимости и покрытия» на стр.13).

## СПЕЦИАЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Некоторые существа перемещаются по особым правилам, которые влияют на взаимодействие с местностью и другими существами. Кроме того, эффекты от карт приказа могут дать существу специальное движение.

Даже если существо игнорирует особенности местности во время перемещения, местность в квадрате, где оно закончит движение, все равно учитывается. Например, оно, по-прежнему, получит 10 повреждений, если закончит свое перемещение в опасной местности (а так же еще 10 повреждений в конце хода игрока, управляющего им). Существо, по-прежнему, должно закончить свое перемещение в доступной области.

**ПОЛЕТ:** Некоторые существа, например, Copper Dragon, умеют летать над полем сражения, во время перемещения. Полет позволяет свободно пересекать квадраты с существами противника и двигаться рядом с ними без боязни вынужденно остановиться. Также летающее существо игнорирует сложный рельеф и опасную местность. Стены блокируют его перемещение.

**БУРЕНИЕ НОР:** Umber Hulk и некоторые другие подземные существа могут рыть туннели под землей и выбираться на поверхности. Бурение нор позволяет существу свободно пересекать квадраты с существами противника и двигаться рядом с ними без боязни вынужденно остановиться. Такое существо игнорирует все типы местности во время перемещения.

Существо с силой Полет или Бурение нор, перемещаясь через квадрат, занятый противником или рядом с ним, игнорирует действия, которые противник мог бы применить к обычному существу, проходящему рядом. Тем не менее, если существо начинает свое движение рядом с существом противника, у него будет всего 1 ед. скорости при перемещении.



Umber Hulk и Copper Dragon оба пытаются переместиться к квадрату, отмеченному знаком X. Они могут сделать это, переместившись на 4 квадрата. Umber Hulk роет нору под нужным квадратом, а Copper Dragon летит к нему. Оба игнорируют сложный рельеф (▲) во время перемещения.

**СДВИГ:** Когда существо сдвигается, оно игнорирует требование остановиться возле квадрата с существом противника. Если оно начинает движение рядом с существом противника, оно может переместиться на число квадратов указанному в эффекте (однако его скорость все еще равна 1 для эффектов типа «сдвиг на значение скорости существа»). Местность оказывает влияние при сдвиге.

Некоторые существа имеют врожденные силы, позволяющие им сдвигаться при перемещении (например, Scuttle), но большинство существ сдвигаются с помощью эффекта сыгранных на них карт приказов.

**ТОЛЧОК:** Карты приказа могут позволить вам толкать другие существа. Толчок позволяет переместить существо независимо от того, кто им управляет.

Существа при толчке могут не останавливаться в квадратах рядом с существом противника. Толчок может быть выполнен на расстояние указанное в эффекте даже если перемещение начинается рядом с врагом. Местность оказывает влияние при толчке.



Если Drow Assassin сдвигается, он может пройти мимо Dwarf Cleric не останавливаясь. Однако, если Dwarf Cleric сначала толкнет War Wizard, скорость Drow Assassin будет 1. И сдвиг и толчок игнорируют обычные правила, согласно которым существо обязано остановиться когда приблизилось к существом противника.

## РОЗЫГРЫШ КАРТ ПРИКАЗОВ

Вы берете карту приказа в начале каждого своего хода. Если ваша колода карт приказов закончилась, не перемешивайте колоду сброса. Вы можете играть только те карты которые остались у вас на руке.

Разыгрывая карты приказов с руки вы приказываете вашим существам совершать специальные атаки, читать заклинания, выполнять маневры, и делать другие интересные вещи.

Когда вы разыгрываете карту приказа с руки на существо под вашим контролем, оно становится **активным существом** для этой карты и совершает указанные действия/действие.

Существо должно иметь **способность**, обозначенную на карте, которую вы разыгрываете, и **уровень** этого существа должен быть равен или выше, чем уровень карты. Например, карта Killing Strike требует силу (Strength) 5, поэтому существо, на которое вы желаете сыграть ее, должно иметь способность сила и быть не ниже уровня 5. Получается, что эту карту приказа можно сыграть на Dragon Knight, но нельзя на Dwarven Defender.

Надпись на карте приказа **любое (Any)** подразумевает, что её можно разыграть на любое существо соответствующего уровня, без учета его способностей.

Можно играть любое количество карт приказа на существо, если оно отвечает требованиям розыгрыша этих карт.

**ТРЕБУЕТСЯ (REQUIRES):** На некоторых картах Приказа указано конкретное ключевое слово, чтобы активировать существо. Оно напечатано после слова "Requires". Например, Level Up может быть разыгран только на существо с ключевым словом «**Humanoid**».

**СХОДСТВО (AFFINITY):** Карты Приказа со словом "Affinity" позволяют активному существу игнорировать ограничения на способности и уровень. Например, карта Faerie Fire (обычно требующая уровень 2 и интеллект) может быть разыграна на существо любого уровня с ключевым словом Drow, и не важно, есть ли у существа способность интеллект.

**ПРИКРЕПИТЬ (ATTACH):** многие карты приказов обладают специальным эффектом, который необходимо **прикреплять** к существо. Чтобы прикрепить карту, подложите его под выбранную карту существа таким образом, чтобы текст в нижней части карты был виден.

Прикрепленная карта добавляет свой текст к способностям существа и остается с ним пока существо не будет уничтожено или карта не будет удалена эффектом. Некоторые карты позволяют существу убрать прикрепленную карту специальным действием, а так же причиной удаления прикрепленной карты могут послужить различные игровые эффекты. Удаленная карта приказа помещается в стопку сброса её владельца.

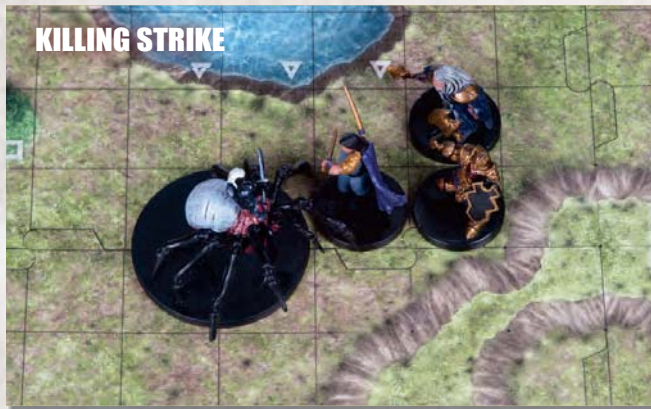
Существо может иметь более одной карты, прикрепленной к нему, в том числе несколько копий одной и той же карты. Их эффект складывается.

## ОКАЗАНИЕ ПОМОЩИ СУЩЕСТВУ

Когда вы разыгрываете карту приказа, любое количество контролируемых вами существ, соседних с активированным существом, может **помочь** ему. Это позволяет существу разыграть приказ даже если его уровень недостаточно высок.

Чтобы помочь, поверните каждое существо желающее помочь и прибавьте его уровень к уровню активного существа. (Оказывающие помощь существа обязательно поворачиваются, даже в случае быстрого действия). Каждое помогающее существо должно иметь необходимую способность.

*Пример:* Петя контролирует Human Ranger (Уровень 2; Сила, Ловкость), Dwarf Cleric (Уровень 3; Сила, Телосложение, Мудрость) и Dwarfen Defender (Уровень 2; Сила, Телосложение), которые находятся рядом друг с другом. Human Ranger находится рядом с Drider противника, и Петя хочет сыграть приказ Killing Strike (Уровень 5 Сила) на существо Human Ranger. Для этого он поворачивает Ranger и Dwarf Cleric, помогающих ему. Сложение их уровней дает общей сложности 5, что достаточно для розыгрыша приказа Killing Strike.



## ОБЫЧНОЕ, БЫСТРОЕ И НЕМЕДЛЕННОЕ ДЕЙСТВИЯ

Сыграв приказ на существо вы совершаете им действие. Всего существует три типа действий: обычное, быстрое и немедленное.

**ОБЫЧНОЕ:** Большинство действий обычны: в основном это разного рода атаки. Существо под вашим контролем может выполнить обычное действие только во время вашей фазы Активации и только во время активации этого существа. Сделав обычное действие, поверните задействованное существо.



**БЫСТРОЕ:** Это действия такие как, вынуть спрятанный клинок, выпить зелье или подготовить атаку. Существо под вашим контролем может выполнять быстрые действия в любой момент его активации, неважно повернуто оно или нет.

Нет ограничения на число быстрых действий совершаемых существом пока оно активно.

**НЕМЕДЛЕННОЕ:** Как правило, это ответ на другие действия. Может быть сыграно в ход любого игрока. Совершив немедленное действие, поверните задействованное существо.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИЛЫ СУЩЕСТВ

У многих существ есть особые силы. Сила существа напечатана в тексте карты. Использовать можно силу существа под вашим контролем в момент его активации. Использование силы существа это действие.

Использование сил существ похоже на розыгрыш карт приказов. Если не указано иного, сила с символом  может быть использована как немедленное действие. Использование любой силы с символом  поворачивает задействованное существо.

### АТАКУЮЩИЕ СИЛЫ:

Каждое существо имеет хотя бы одну атакующую силу (иногда, две), хотя это не прописано в тексте карты. Все существа могут провести атаку рукопашного боя. Некоторые существа могут провести также атаку дальнего боя. Совершив атаку рукопашного или дальнего боя поверните существо. См. «Нападение» на стр.13.



**ЧЕРТЫ:** Некоторые существа обладают врожденными силами, такими, как полет или убегание, которые действуют постоянно. Черты всегда указаны в начале текста карты существа.



**СРАБАТЫВАЮЩИЕ СИЛЫ:** Некоторые силы существ срабатывают только когда происходят определенные события в игре. Когда случается определенное событие, существо выполняет определенное действие, которое идет в стек, как обычно.

Другие игровые эффекты также могут срабатывать, как например, урон от опасной местности, когда существо входит в квадрат.

## НАПАДЕНИЕ

Самый простой способ нанести урон врагу и победить вашего противника — атаковать его своим существом. Когда существо атакует, оно наносит урон — и возможно уничтожает — других существ.

Рукопашная (у некоторых, Дальняя) атака отображается на карте существа числом. Чтобы совершить атаку, поверните действующее существо и объявите существо, являющееся целью атаки. Игроки могут реагировать на это, как на любое другое действие. Когда атака отыгрывается, цели наносятся урон.

Существа могут атаковать союзников, так же как и врагов.

## РУКОПАШНАЯ АТАКА

Все существа могут проводить рукопашную атаку. Целью рукопашной атаки должно быть существо, находящееся на соседней клетке с атакующим. Цель не может находиться по другую сторону стены.

Действующее существо наносит повреждение рукопашной атакой ⊕ существу-цели. Карты приказа и другие игровые эффекты могут изменить значение повреждения от рукопашной атаки.

## ДАЛЬНЯЯ АТАКА

Некоторые существа могут проводить дальние атаки. Для этого на карте должен быть изображен знак Дальней атаки ⊕.

Целью дальней атаки должно быть существо находящееся в пределах числа квадратов указанной на карте дальности Дальней атаки. Действующее существо наносит повреждение Дальней атакой существу-цели. Карты приказа и другие игровые эффекты могут изменить повреждение от дальней атаки или её дальность.

Нельзя совершить Дальнюю атаку если рядом стоит существо противника.

Кроме того, цель должна находиться на **линии видимости** (см. ниже), чтобы против неё можно было провести дальнюю атаку.

## ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ И УКРЫТИЕ

Местность и другие существа могут влиять на дальние атаки, блокируя линию видимости или позволяя существу избежать нападения.

**ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ:** Чтобы определить линию видимости, проведите прямую линию от 1 угла любого квадрата, где находится атакующее существо, в любой угол хотя бы одного квадрата занятого целью. (Можно воспользоваться линейкой или ниткой). Если эта линия не пересекает стену, квадраты занятые другими вражескими существами или препятствия, то атакующее существо «видит» цель.

Существа союзников, а также жетоны и маркеры на поле сражения не блокируют линию видимости.

**УКРЫТИЕ:** Ландшафт, не блокирующий линию видимости, все-таки может обеспечить некоторую защиту от дальних атак. Если вы можете нарисовать прямую линию от 1 угла квадрата атакующего существа до всех четырех углов хотя бы одного из квадратов цели без столкновения со стенами, препятствием или другим существом противника, получается меткий выстрел. Иначе, у противника есть укрытие от атаки.

Существо в квадрате с препятствием укрыто от дальней атаки, даже если вы можете провести прямую линию видимости к нему. Однако, если существо большое и укрыто частично, вам достаточно иметь возможность сделать точный выстрел в один из квадратов, занятых существом, чтобы оно не могло укрыться.

В качестве немедленного действия, существо в укрытии можно повернуть, чтобы **уклониться** от одной дальней атаки, предпринятой против него. Существо, уклонившееся от атаки дальнего боя не получает урона и каких-либо других эффектов от этой атаки.

## РАССТОЯНИЯ И ПОДСЧЕТ

Некоторые игровые эффекты, такие как, дальняя атака, силы существ и некоторые карты Приказа, указывают расстояние в квадратах (расстояние до цели или диапазон эффекта). Всякий раз когда вам нужно определить расстояние, следуйте этим правилам:

- ♦ Действующее существо должно иметь цель на линии видимости, если не указано иное (см. Линия видимости и укрытие);
- ♦ Подсчитайте самый прямой маршрут вдоль смежных квадратов (они могут быть смежны по диагонали) вплоть до квадрата цели (включая его). Не учитывайте квадрат на котором находится действующее существо. (Существо, занимающее более одного квадрата, может начать отсчет с любого из этих квадратов). Сложный рельеф не влияет на расстояние.
- ♦ Некоторые эффекты указывают диапазон в квадратах (например «в пределах 2 квадратов»). При определении этого расстояния считайте вокруг стены, но не сквозь неё. Если эффект говорит, что прямой видимости не требуется проводите расчет сквозь стену, а не вокруг неё.



У War Wizard прямая линия видимости и возможность провести меткий выстрел по Shadow Mastiff.

Если Mastiff находится в квадрате A, War Wizard получает прямую видимость, но не может произвести меткий выстрел из-за стены.

У Mastiff будет укрытие от дальней атаки и он сможет уклониться от нее, повернувшись.

Если бы Mastiff находился в квадрате B, у War Wizard не было бы прямой линии видимости. Она полностью блокировалась бы стеной.

## ПОВРЕЖДЕНИЕ И УНИЧТОЖЕНИЕ СУЩЕСТВ

Существа, получив ранения и другие негативные эффекты во время сражения, будь то во время боя или в результате других игровых эффектов могут быть уничтожены. Уничтожение ваших существ не только ослабляет ваши силы, но и уменьшает их решимость продолжать борьбу за вас, что выражается в снижении морали.

Каждое существо имеет определенное количество очков здоровья (Hit Points), оценивающее его способность выдерживать повреждения. Когда существо получает повреждения, поместите по одному маркеру повреждения за каждые 10 очков полученного урона на это существо.

Когда общие повреждения сравниваются или превысят показатель очков здоровья, существо **уничтожается**. Сбросьте карту существа на **кладбище** владельца. Если к существу были прикреплены какие-либо карты, они сбрасываются в колоды сброса их владельцев. Владелец существа уменьшает мораль своего отряда на число, равное указанному на карте уровню уничтоженного существа, игнорируя любые изменения уровня прикрепленными картами или другими эффектами.

Когда мораль любого игрока достигнет 0 или меньше, игра немедленно заканчивается.

## СПРЯТАТЬСЯ

Любой признак слабости в отряде может ослабить решимость ваших воинов. Тем не менее, иногда существо хочет спасти себе жизнь, чтобы сразиться в другой раз – ценой деморализации своих товарищей по оружию.

Когда существо должно получить урон из любого источника, игрок, контролирующий его, может заставить это существо спрятаться. Такое действие не поворачивает существо. Когда существо прячется, оно избегает всех повреждений и не страдает от каких-либо других эффектов этого источника.

За каждые 10 единиц предотвращенного урона, мораль контролирующего его игрока снижается на 1. Мораль понижается на общий урон, который должен был быть получен, даже если он превышает очки здоровья существа. Нельзя разделить повреждения между очками здоровья и моралью – если ваша мораль окажется слишком низкой, чтобы поглотить урон полностью, существо не сможет спрятаться.

## СБОР СОКРОВИЩ

Сбор сокровищ – быстрый способ поддержания боевого духа своих войск. Плитки, из которых создается поле сражения, содержат квадраты с сокровищами. На каждый квадрат с сокровищем в начале игры выкладывается маркер «Сундук с сокровищем». Во время игры, существа могут пытаться собрать сокровища, перемещаясь на квадраты с ними.

**РАСКРЫТИЕ:** Когда существо под вашим контролем входит в квадрат, содержащий маркер сундука, переверните этот маркер, чтобы узнать цифру. Каждый маркер содержит число от 1 до 3. Вы немедленно помещаете такое количество жетонов сокровищ на квадрат. Уберите маркер с сундуком, он больше не нужен.

**СБОР:** Всякий раз, когда существо под вашим контролем находится на квадрате с жетонами сокровищ (включая существо которое только что раскрыло сокровище), оно может использовать стандартное действие, чтобы собрать 1 жетон сокровищ (помните, что вы не можете применить стандартное действие во время передвижения). Поверните существо и увеличьте Мораль вашего отряда на 1. После этого уберите жетон сокровища в сторону, он вам больше не понадобится.

## ФАЗА 3. ПРИЗЫВ

Во время этой фазы вы можете выставить подкрепление на поле сражения, чтобы помочь вашему отряду. Для этого требуются серьезные способности к командованию, представленные лидерством.

**В начале фазы призыва увеличьте лидерство на 1.** Оно отображает вашу способность вызывать подкрепление во время битвы.

## ПРИЗЫВ СУЩЕСТВ

Выставляете существ на поле сражения по правилам первоначальной расстановки (см. “Призыв стартовых существ” на стр. 6). Выберите любую из карт существ в вашей руке и поместите соответствующую миниатюру в стартовую зону. Разместите карту существа, лицом вверх перед собой.

Разрешается призвать существо, только если общий уровень всех призванных ранее существ равен или меньше значения вашего лидерства. Учитывается только напечатанный на карте существа уровень, а увеличение его за счет карт приказа или других эффектов не считается.

*Example:* Лидерство Тома равняется 12, у него призвано 3 существа, уровнями 4, 4 и 3 (всего 11). Он может призвать только 1 существо 1-го уровня, тогда общий уровень его существ будет 12 (равен его же лидерству).

Вы не обязаны призывать существ до уровня своего лидерства, но и не можете превышать этот уровень.

## ФАЗА 4. ОЧИСТКА

Во время этой фазы, вы заканчиваете ваш ход, выполняя следующие шаги строго по очереди.

- 1. РАЗЫГРАЙТЕ ЭФФЕКТЫ КОНЦА ХОДА.** Если какой-то эффект разыгрывается в конце хода, разыграйте его сейчас. Например, если одно из ваших существ находится в квадрате с опасной местностью на конец вашего хода, оно получает 10 единиц повреждения.  
Если срабатывают несколько эффектов, их очередность можно выбирать самостоятельно.
- 2. РАЗВЕРНИТЕ ВСЕХ ВАШИХ ПОВЕРНУТЫХ СУЩЕСТВ.** Теперь они будут готовы к немедленным действиям, когда наступит ход противника.  
Если какой-то эффект препятствует развороту, просто пропустите этот шаг.
- 3. НАБЕРИТЕ В ВАШУ РУКУ СУЩЕСТВ.** Если на данный момент у вас меньше карт существ в руке, чем указано на карте командира, доберите карты существ, пока не достигните нужного числа (если существ в колоде нет, не перемешивайте стопку кладбища).
- 4. ПРОВЕРЬТЕ УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ.** Если на конец хода у вас нет существ на поле сражения, игра немедленно заканчивается.

После окончания вашего хода, если игра не закончилась, ход передается игроку слева от вас.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается после того как у любого из игроков мораль достигнет 0 или уйдет в минус. Кроме того, если любой игрок закончит свой ход без существ на поле, игра немедленно заканчивается.

Игрок с наивысшей моралью становится победителем. (Тем не менее, нельзя победить, если в конце хода у вас нет существ на поле сражения.) Если у нескольких игроков равенство по морали, то победителем становится игрок с наибольшим суммарным уровнем существ на поле сражения. Если ничья сохраняется, то победителями считаются оба.



## ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

После того как вы освоили основы **Dungeon Command** пришло время взглянуть на другие способы игры, а так же настроить игру в соответствии с собственными вкусами. Ниже приведены несколько вариантов.

### МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ

В **Dungeon Command** можно играть более чем двум игрокам. Если вас четное число, то можно разбиться на команды. Альтернативно можно выбрать вариант игры «Против всех».

Для игры в мультиплеер, каждый игрок должен иметь полный набор компонентов (миниатюры, плитки и карты), как в обычных правилах.

### ПРОТИВ ВСЕХ

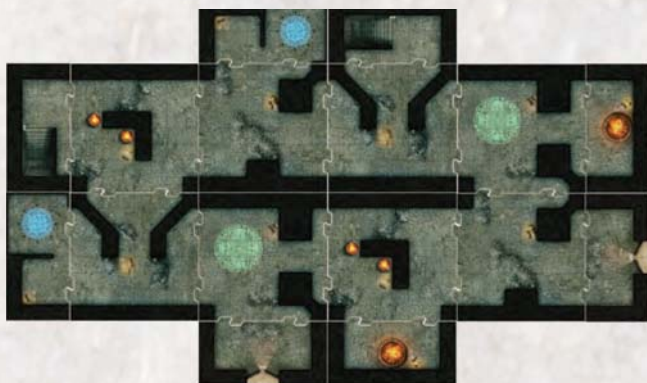
Для подготовки каждый игрок составляет свою часть поля сражения, как описано в стандартных правилах.

Затем сегменты соединяются так, чтобы большие плитки образовали прямоугольник. Ниже показаны две возможные конфигурации:

#### ИГРА НА 3Х ИГРОКОВ



#### ИГРА НА 4Х ИГРОКОВ



Игра проходит по стандартным правилам, описанным в данном руководстве. Игра заканчивается, когда мораль одного из отрядов снижается до 0, или когда один из игроков заканчивает свой ход без существ в игре. Победитель определяется обычным порядком.

### КОМАНДНАЯ ИГРА

Подготовка к игре аналогична варианту «Против всех». Игра проходит по стандартным правилам, с учетом изменений:

- ♦ Назначьте каждому игроку команду. Команд может быть несколько, но в них должно быть равное число игроков.
- ♦ Другие игроки в вашей команде являются вашими союзниками, а не противниками. Существа, управляемые вашими товарищами по команде являются союзными существами.
- ♦ Когда игра закончится, сложите Мораль всех игроков в команде. Команда с наибольшей Моралью объявляется победителем (Таким образом, даже если Мораль одного игрока уменьшится до 0, у команды все еще есть шанс победить.) Как и в обычной игре, нельзя победить, если в конце хода у вашей команды нет существ на поле сражения.

## СОЗДАНИЕ СВОИХ ОТРЯДОВ

Каждый набор фракций **Dungeon Command** включает всё необходимое для игры, но можно создавать собственные отряды, комбинируя карты приказов, карты существ, миниатюры и командиров из разных фракций. Созданные пользователями отряды позволяют исследовать возможности взаимодействия различных карт, независимо от фракционной принадлежности.

Следуйте этим правилам при создании отряда:

- ♦ Отряд должен включать не менее 12 существ, каждое из которых представлено миниатюрой и картой существа. Вы можете выбирать одинаковых существ, но не более 4-х одного вида.
- ♦ Ваша колода приказов должна содержать не менее 30 карт. Нельзя держать в колоде более 4-х копий одной и той же карты.
- ♦ Карта командира должна быть только одна.
- ♦ У вас должны быть все необходимые плитки, маркеры и жетоны для создания своей части поля и поддержки вашего отряда.

# КРАТКИЕ ПРАВИЛА

## ПОДГОТОВКА

1. Создайте поле сражения, соединив плитки. Разместите жетоны сундуков сокровищ стороной с числами вниз на всех квадратах с сокровищами.
2. Выберите карту командира и поместите перед собой.
3. Перемешайте колоды существ и приказов, наберите число карт, соответствующее указанному на вашей карте командира.
4. Призовите своих начальных существ и доберите карты существ до максимума. Каждый игрок призывает всех своих существ до того, как это начнет делать следующий.
5. Определите очередность хода, начиная с игрока, расставившего отряд первым, и далее по часовой стрелке.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

1. **ОБНОВЛЕНИЕ:** Разыграйте эффекты «в начале хода», разверните ваших существ и возьмите 1 карту приказа.
2. **АКТИВАЦИЯ:** Активируйте ваших существ, по одному за раз, выбирая очередность самостоятельно.
3. **ПРИЗЫВ:** Увеличьте лидерство на 1 и расставьте новых существ на поле сражения.
4. **ОЧИСТКА:** Разыграйте эффекты «в конце хода», наберите в руку карты существ до количества, указанного на вашей карте командира.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда у любого игрока мораль опускается до 0 или ниже, либо если в конце хода игрока у него нет существ на поле сражения. Игрок с наивысшим значением морали объявляется победителем.

### Questions?

U.S., Canada, Asia Pacific, & Latin America  
[www.wizards.com/customerservice](http://www.wizards.com/customerservice)  
Wizards of the Coast LLC  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707  
U.S.A.  
Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)  
1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa  
[wizards@hasbro.co.uk](mailto:wizards@hasbro.co.uk)  
Wizards of the Coast LLC c/o Hasbro UK Ltd.  
P.O. Box 43, Newport NP19 4YD  
UK  
Tel: + 44(0)84 57 125 599

ALL OTHER EUROPEAN COUNTRIES  
[CUSTSERV@HUSBRO.BE](mailto:CUSTSERV@HUSBRO.BE)  
WIZARDS OF THE COAST P/A HASBRO  
BELGIUM NV/SA  
INDUSTRIALAAN 1, 1702 GROOT-BIJGAARDEN  
BELGIUM  
TEL: +32(0)70 233 277

Please retain these addresses for future reference.

**DUNGEONS  
& DRAGONS**



300-39753000-001-EN