

ГРА ПРО ОБОРОНУ ПІДЗЕМЛЛЯ ЛЬЮІСА БРЮЕ

# ХОАУ ГЕРОЯМ НЕМА!

Книга підземелля



# Книга підземелля

Ласкаво просимо до книги підземелля! Під час підготовки до гри вас буде скеровано сюди, щоб вибрати сценарій. Усі сценарії в цій книзі пронумеровано від 1 до 20. Що більше число, то складніше буде перемогти. Залежно від кількості гравців та режиму гри кожен сценарій гратиметься інакше.

## Особливі правила сценаріїв

Кожен сценарій містить особливий набір правил, які застосовуються лише до нього. Ці правила розділено на 4 групи: початкові, постійні, ситуативні, умовні.

**Початкові:** правила, за якими ви розпочинаєте гру та які можуть змінитися чи стати недійсними за певних умов.

**Постійні:** правила, які діють завжди.

**Ситуативні:** правила, що розігруються, коли ви берете карту сценарію.

**Умовні:** правила, що починають діяти, якщо виконано одну чи декілька умов. Вони залишаються дійсними доти, доки самі себе не скасують.

## Підготовка сценаріїв

Під час підготовки сценарію налаштуйте кімнати підземелля точно так, як показано на схемі відповідного сценарію.



Якщо не вказано іншого, стрілки на схемі сценарію вказують найкоротший шлях через проходи до сховища зі скарбом вартістю 4. Якщо сумніваєтеся, використовуйте їх як підказку для просування героїв під час вторгнення.



Перемішайте і розмістіть жетони скарбів відповідно до типу кімнати і вартості скарбу.



Якщо сценарій містить один або декілька незавершених порталів, розташуйте їхні жетони у відповідних кімнатах підземелля.



Якщо сценарій містить один чи декілька жетонів подій, перемішайте і розмістіть відповідні жетони згідно зі схемою сценарію.



Якщо сценарій розпочинається з одним або декількома монстрами у підземеллі, розмістіть їх так, як зображено на схемі сценарію.

## Кількість гравців

У гру «Ходу героям нема!» може грати від 1 до 6 гравців. Залежно від кількості учасників застосуйте відповідні зміни, зазначені далі.

**Соло-режим:** так-так, справжнісіньке соло з лише одним кланом монстрів на ваш смак! Виберіть будь-яку складність без жодних додаткових змін.

**2–4 гравці:** оскільки ця гра є кооперативною, то найкраще в неї грати з друзями! Проходьте той самий сценарій із різними кланами, поступово підвищуючи рівень складності.

**5–6 гравців:** якщо вас не хвилює додаткова затримка, то у грі може бути до 6 гравців. Ви можете грати на простому рівні складності без жодних змін. На складному чи пекельному рівнях почніть гру з хвили 0, під час якої ви відкриваєте 2 карти за раз. Коли хвиля 0 завершиться, приберіть жетон хвили 0 та перейдіть до хвили 1 і врешті до хвили 2 згідно зі звичайними правилами.



## Режими гри для сценаріїв

У «Ходу героям нема!» ви можете грати сценарії у двох різних режимах: «3 вітерцем», у якому ви налаштовуєте та граєте лише один сценарій, або «Хроніки», в якому граєте серію сценаріїв, що слідує один за одним.



## Режим «3 вітерцем»

У режимі «3 вітерцем» ви можете зіграти будь-який доступний сценарій на будь-якому рівні складності (простий, складний чи пекельний). Гравці також можуть вибрати будь-який із наявних кланів (за умови, що їх не зарезервовано як неігрових персонажів для конкретного сценарію).

Якщо це ваша перша гра, підготуйте сценарій №1 «Казанок відьми» та зіграйте його на простому рівні складності.

## Режим «Хроніки»

Якщо ви граєте вперше, цей режим НЕ для вас.

У режимі «Хроніки» ви граєте сценарії у вигляді **актів**. Кожен акт складається з 4-х сценаріїв, які потрібно зіграти один за одним у певному порядку. Деякі акти вказують на клан(и), яким(и) ви не зможете грати в жодному зі сценаріїв акту. Незалежно від того, виграли ви чи програли сценарій, ви завжди переходите до наступного. Розпочинаючи сценарій, на етапі підготовки скиньте зі своєї початкової руки стільки карт, скільки сценаріїв програли в поточному акті. Якщо ви виграєте останній сценарій в акті, то розблокуєте відповідну здібність.

### 1) Вишукана кухня

1. Казанок відьми.
4. Слава королю жаб.
13. Вимираючі види.
15. Гробниця некроманта.



15 Частування

### 2) Щеняча матуся

2. Голови геть!
6. Опівнічний перекус.
11. Драконячий скарб.
18. Приплід вовчулаки.



18 Верхи на коркошах

### 3) Злодійська балада

5. Книжковий хробак.
7. Дженгльмени удачі.
12. Жовта преса.
17. Спадок для зрадника.



17 Командна гра

### 4) Підземнофест

8. Русалчин лаунж.
10. Возз'єднання клубу хористів.
14. Квитки розпродано.
16. Битва оркестрів.



16 Сувенір

### 5) Корпоративні справи

3. Легенда оренди.
9. Злий наглядач на півставки.
19. Припинити та усунутись.
20. Новий початок.



20 Незламність



### Крізь вогонь і воду

*Спільне виживання у скрутні формує тривалі дружні зв'язки!*

Якщо ви здобули перемогу в останньому сценарії акту, навіть якщо ви програли деякі з попередніх, ви розблокуєте відповідну здібність, яка залишається активною до завершення хроніки!

#### Частування

Коли ви розіграєте настоянку, виберіть одну кімнату підземелля, де у вас є хоча б один монстр: усі гравці, що мають монстрів у тій самій кімнаті, також отримують ефект від цієї настоянки. Приклад: якщо ви вип'єте пивну настоянку, всі гравці, монстри яких присутні в одній кімнаті з вами, повинні взяти по 3 карти тактики, залишити собі ті, які містять дію активації, та скинути решту.

#### Верхи на коркошах

Під час переміщення замість ресурсу чи пастки ви можете перенести з собою меншого монстра. Цей монстр не може нічого переносити та має дати згоду на таке переміщення. Розміри монстрів наведено нижче. Наприклад, дракон може переносити будь-якого іншого монстра, проте його самого перемістити неможливо.



#### Командна гра

Ви можете скинути карту тактики з руки (не розігравши її), щоб дати змогу іншому гравцеві з монстром у тій самій кімнаті негайно зіграти одну карту з руки! Приклад: граючи за слизунів, можете скинути одну з ваших карт із дією захисту, щоб попросити дракона в цій самій кімнаті здійснити атаку під час вашого ходу.

#### Сувенір

Ви можете розіграти дію активації () у кімнаті з іншим монстром, щоб передати йому одну карту предмета з вашої руки. Ця карта тепер належить власнику монстра і після розіграшу переміститься до його скиду. Ви не можете у такий спосіб передати початкові карти тактики.

#### Незламність

Замініть звичайних героїв епічними героями зі сценарію 20 та використовуйте їх у всіх подальших сценаріях. Карти цих героїв не вважаються картами сценарію під час розіграшу дії запроторення героя до темниці. Розіграйте їх так, ніби це карти героїв.





## 1. Казанок відьми

Ви не уявляєте, як важко знайти підземелля, де немає володаря-некроманта. Звісно, вони пропонують чудові умови, якщо ви не проти прокинутися неживим та з головою, пришитою до пахви носорога.

Тому в повсякденні особисто я надаю перевагу відьмам.

Так, вони відомі своєю ексцентричністю. Та хіба можна їх звинувачувати? Якби я жив на такій суворій дієті, харчуючись лише жабами, я теж час від часу ставав би **голодним!**



### Особлива підготовка

Перетасуйте карти «Відьма» (позначені числом 1) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.



### Особливі правила

**Обідній смаколик (ситуативне):** жетон події позначає кімнату, в якій знаходиться казанок відьми. Щоразу, коли ви витягнете карту відьми, ця відьма бажає душенину з жаби. Якщо в кімнаті з казанком відьми є жетон жаби, ви задовольняєте її апетит: скидаєте жабу й нічого не відбувається. Якщо в кімнаті немає жаби, відьма проклинає вас: ви та решта гравців повинні негайно скинути з руки кожен по 1 карті тактики на свій вибір.







## 2. Голови геть!

*Ми не такі злі, як здаємось. У нас немає бажання завоювати світ чи іншої манії величі. Деякі з нас просто хочуть знайти своє місце, де можна розслабитися. А наша Дракониця... Вона наймиліша серед усіх живих істот!*

*Гаразд, звісно, ми піймали в підземеллі тих незваних підлітків, аби провчити їх та пояснити, що не можна проникати на чужу територію. Чому через це ми раптом опинились на всіх дошках оголошень Гільдії? Чому відтепер кожен так званий "герой" вважає, що може вдертись у наш дім і загарбати наші скарби?! Я кажу — НЕ ПІД ЧАС МОЄЇ ВАРТИ!*

## Особлива підготовка

Перетасуйте карти «Кат» (позначені числом 2) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.

## Особливі правила

**Кат (ситуативне):** щоразу, коли ви витягуєте карту ката, негайно скиньте її, візьміть наступну карту з колоди Гільдії та запроторте відповідного героя до темниці. Потім візьміть і розіграйте ще одну карту Гільдії.







### 3. Легенда оренди

Ви уявляєте, як важко прислужникам не втратити роботу? Особливо в **таких** умовах?! Чи не щодня з'являється самопроголошений герой, який стверджує, що вбив зо дві сотні наших! Звісно, вони брешуть, але навіть якщо припустити, що це не дві сотні, а два десятки... Перспективи однаково кепські.

Тому ми вирішили відкрити власну справу! Ми скоротили посередника-наглядача та почали самостійно вести справи в підземеллі. І скажу вам, це – жах! Ми й не здогадувались, що нам доведеться надавати власний скарб кожному, хто забажає ризикнути прийти до нашого підземелля. Коротко кажучи, рахунки зростають, ми вже заборгували плату за 14 місяців оренди, а володарка цього краю відправила троля, щоб зібрати плату. Доведеться діяти швидко!



#### Особлива підготовка

Жетон події позначає кімнату, в якій троль очікує на платню. Перетасуйте карти «Троль» (позначені числом 3) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.



#### Особливі правила

**Останнє попередження (ситуативне):** щоразу, коли ви витягаєте карту троля, той вимагає плату за оренду. Якщо у сховищі є 2 монети, він їх забирає: скидає ці 2 монети й нічого не відбувається. Якщо ви не можете заплатити троллю, вас примусово виселяють: усі гравці скидають по одній карті з руки на вибір, після чого активний гравець бере та розіграє нову карту Гільдії.







## 4. Слава королю жаб

*Всі знають цю історію: відьма перетворює наївного принца на жабу. Потім прекрасна принцеса знаходить і цілує цю слизьку істоту, вони одружуються та знімають прокляття... І все королівство так переймається підготовкою до балу, що ми мали б нагоду відпочити... Якби не той факт, що наша відьма дурапа.*

*Не знаю, чому хтось міг подумати, що проклинання принца вікінгів може принести користь для бізнесу, але врешті-решт ми отримали організовану армію жаб, яка напала на нас!*

*Навіть гірше, жодна принцеса ніколи не прийде, щоб поцілувати цього огидного принца-жабу. Мало того, що він без упину пердить, від нього ще й тхне медовухою. Але, здається, він цим не переймається – леді-жаби вважають його вельми привабливим. Він сам нещодавно мені про це сказав! Фе!*

### Особлива підготовка

Перетасуйте карти «Король жаб» (позначені числом 4) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.



### Особливі правила

**Армія жаб (постійне):** жаби повстали проти вашого тривалого гніту. Вважайте, що всі жаби мають 1 здоров'я. Ви можете здійснювати атаки проти жаб або прибирати їх із підземелля, створюючи настоянки. Воїни теж можуть скидати їх своєю здібністю. Жаби не атакують героїв та ігнорують скарби. Після ходу кожного гравця перемістіть усіх жаб, що залишились, на одну кімнату в напрямку сховища, після чого кожна з них завдає 1 ушкодження одному монстру в спільній із нею кімнаті.



**За Вальгаллу (ситуативне):** щоразу, коли ви розкриваєте карту короля жаб, кожна жаба в підземеллі завдає 1 ушкодження одному монстру в спільній із нею кімнаті. Після цього покладіть 2 нові жаби в каналізацію.







## 5. Книжковий хробак

Солодкі казочки на ніч – мої улюблені. Особливо про того гігантського монстра з головою восьминога, який спить на дні океану та чекає, щоб знищити світ. Чудова класика!

Минулого тижня у нас з'явився новий бібліотекар – похмурий та дуже серйозний вампір. І знаєте що? Він сказав, що я не можу взяти жодної книги, перш ніж не поверну ті, які позичив минулого року! Ви можете в таке повірити?

На щастя, я знаю, що вони десь у скарбниці.

Сподіваюся, він не буде проти, якщо в книгах не вистачатиме декількох сторінок або одна з них матиме отвір від кинджалу. Знання дійсно можуть врятувати життя... Особливо, якщо під рукою немає щита!

### Особлива підготовка

Перетасуйте карти «Бібліотекар» (позначені числом 5) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.

### Особливі правила

**Чорний список (початкове):** використайте два жетони подій, поклавши їх боком «Х» догори на зображення дії в бібліотеці й аудиторії. Поки ці жетони там, гравці не можуть активувати дії цих кімнат.

**Знання – це сила (постійне):** воїни не можуть прибрати книги з підземелля за допомогою своїх здібностей.

**Прострочений термін (ситуативне):** щоразу, коли ви розкриваєте карту бібліотекаря, скиньте всі книги в бібліотеці. Коли в підземеллі вперше не залишиться жодної книги, скиньте жетони подій із бібліотеки та аудиторії. Тепер ви можете активувати дії цих кімнат. Якщо в бібліотеці не залишилось книг, які можна скинути, бібліотекар чіпляє на дошку оголошень Гільдії повідомлення про збори: ви повинні негайно по одній взяти та розіграти 2 додаткові карти Гільдії!







## 6. Опівнічний перекус

Коли Драконіця забажала людину в домашні улюбленці, я не заперечував, за умови, що вона поставиться до цього відповідально, годуючи її, прибираючи за нею гівенця та, звісно, вигулюючи!

Незабаром вона повернулася додому схвильована, сказавши, що придбала людину за зниженою ціною (кляте дівчисько!). Я теж люблю розпродажі, але треба бути обачнішою!

Тепер у нас оселився вовкулака.

Кожного повного місяця ми змушені його розважати, інакше він навідається до найближчого поселення та проковтне декількох мешканців. Що, треба визнати, доволі цікаво! Але, на жаль, це може привернути до нашого лігва небажану увагу...

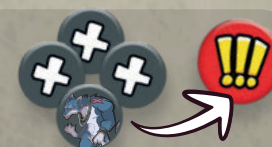
### Особлива підготовка

Перетасуйте карти «Вовкулака» (позначені числом 6) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.



### Особливі правила

**Блукаюче чудовисько (початкове/умовне):** щоразу, коли спрацьовує «Блукаюче чудовисько», переверніть 3 жетони подій «Х» та 1 жетон події «Вовкулака» боком «Подія» догори, перемішайте їх і випадковим чином розмістіть у кімнатах, зображених на схемі підготовки цього підземелля.



**Де мій хороший хлопчик? (постійне):** ви можете витратити дію активації (ACT), щоб перевернути жетон події в кімнаті з одним із ваших монстрів. Ваша мета – знайти місцезнаходження вовкулаки.

**Повний місяць (ситуативне):** щоразу, коли ви розкриваєте карту вовкулаки, той пожирає всі кістки у своїй кімнаті (скиньте жетони кісток). Якщо кісток немає або вам не вдалось відшукати вовкулаку, то він виходить на полювання в сусіднє поселення: негайно візьміть і розіграйте 2 карти Гільдії, оскільки тепер Гільдія полює на вовкулаку. Після того, як ви розіграєте подію «Повний місяць», активуйте подію «Блукаюче чудовисько».







## 7. Джентльмени удачі

У місті з'явився новий кримінальний авторитет. Подейкують, що він уже дістався до нижньої палати Гільдії... і це дуже погано для бізнесу!

Я не кажу, що не ціную ті милі віршики, що почали з'являтися в наших порожніх скринях з-під скарбів, але ці скоординовані напади, яких ми зазнали останнім часом, значно ускладнили наше життя!

Це змушує мене замислитися, чи не завівся раптом у нашому підземеллі "щур", який сидить на зарплаті криміналу. Не хочу вказувати пальцем, але не можу не зазначити, що бібліотекар останнім часом вдягається надто вишукано за ті гроші, що ми йому платимо.

### Особлива підготовка

Перегасуйте карти «Грабіжниця» (позначені числом 7) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.

### Особливі правила

**Грабунок (ситуативне):** коли ви розкриваєте карту грабіжниці, скиньте скарб із однієї кімнати підземелля (окрім сховища), в якій є хоча б одна пройдисвітка, водночас ігноруйте вартість скарбу та не розігруйте його ефект. Якщо в підземеллі немає жодної пройдисвітки, негайно візьміть 2 карти Гільдії та запроторте розкритих героїв до темниці.

**Організована злочинність (постійне):** щоразу після того, як у підземелля викликано пройдисвітку, навіть якщо її запроторено до темниці, повторно активуйте всіх пройдисвіток у підземеллі. Якщо в кімнатах із ними є інші герої, надихніть їх також.







## 8. Русалчин лаунж

У нашому підземеллі відкрився бар «Біля басейну». Власниця – відома Русалка з найкращим співочим голосом, який мені доводилося чути.

Ми дуже хочемо, щоб вона виступала тут якомога довше, тому кожен робить усе можливе, щоб допомогти їй відчувати себе бажаною. Жаб навчено бути її бек-вокалом; за освітлення сцени відповідає Драконія; шурники організують їй непогані гастролі; а щодо решти нас... ми хороші викидайли!

Її шанувальники з Гільдії можуть трохи ускладнити ситуацію, адже вони мріють отримати її автограф.

Що ж... не скажу, що дорікаю їм за це, але я не дозволю нікому її турбувати!

### Особлива підготовка

Перетасуйте карти «Русалка» (позначені числом 8) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.

### Особливі правила

**Відома співачка (початкове):** поки Русалка виступає в каналізації, всі гравці беруть 2 додаткові карти тактики на початку свого ходу. Ви також берете та розіграєте 1 додаткову карту Гільдії під час фази «Вторгнення героїв». Якщо герої загарбали скарб у каналізації, приберіть звідти жетон події. Оскільки вам не вдалося забезпечити їй належний захист, Русалка більше не виступатиме в цьому підземеллі, негайно активуйте подію «Спустощення».

**Спустощення (умовне):** якщо Русалка більше не виступає у вашому підземеллі, гравці наприкінці ходу беруть лише 4 карти тактики в руку замість 5.

**Русалка (ситуативне):** щоразу, як ви розкриваєте карту русалки і якщо вона виступає в підземеллі, всі гравці беруть 1 додаткову карту зі своїх колод тактики, також активний гравець бере та розіграє 1 додаткову карту Гільдії. Якщо вона не виступає в підземеллі, негайно розкрийте та розіграйте 2 додаткові карти Гільдії.







## 9. Злий наглядач на півставки

Нам все ж довелося продати наше підземелля конгломерату монстрів, інакше нам загрозувало банкрутство.

Лише за одну ніч із місцевих власників підземелля ми перетворились на частково зайнятих менеджерів... що мене розлютило, адже це стільки роботи!

Тож коли наша нова штаб-квартира надіслала нам "зелених" стажерів, я знав, що це жаклива ідея!

Але тепер ці дрібні мерзотники тут і краще знайти для них якийсь заняття. Можливо, вони мені допоможуть розчистити каналізацію... Ті заіржавілі труби потрібно було замінити ще багато років тому... Принаймні, вони можуть спробувати.

Наразі ми не можемо дозволити собі капітальний ремонт, тому їм краще навчитися підлаштовуватися під обставини... Якщо ви розумієте, що я маю на увазі.

### Особлива підготовка

У цьому сценарії гравці не можуть грати за бісів. Перетасуйте карти «Схопіть їх, хлопці» (позначені числом 9) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.



### Особливі правила

**Унітаз забився (постійне):** будь-якої миті, якщо в каналізації немає біса, розмістіть жетон події боком «X» догори на зображення дії цієї кімнати. Ви не можете її активувати. Приберіть цей жетон «X», коли біс увійде в каналізацію.



**Прислужники (постійне):** кожен гравець може використати біса під час свого ходу так, ніби той належить до його клану. Біси мають 1 здоров'я та не можуть бути використані, щоб застосувати особливу здібність клану.



**Викликання (постійне):** якщо у вас є монстр у сховищі, ви можете використати дію активації (іконка монстра), щоб викликати нового біса у сховище. Ви не можете викликати бісів у інший спосіб.



**Схопіть їх, хлопці (ситуативне):** щоразу, як ви розкриваєте карту «Схопіть їх, хлопці», розмістіть пастку в кожній кімнаті, де є хоча б один біс. Якщо в підземеллі немає бісів, то Гільдія скористається нагодою та нападе! Негайно візьміть і розіграйте 2 додаткові карти Гільдії.





## 10. Возз'єднання клубу хористів

*Ходять чутки, що ліве крило нашого підземелля в минулому столітті було початковою школою. І це не дивно, адже там внизу все справді здається більш приреченим і жахливим!*

*А кожні декілька років деякі пристаркуваті маги об'єднуються, щоб прогулятися по тих загниваючих коридорах у своїх блакитних піжамах, граючи жалюгідні мелодії та співаючи пісень.*

*Це все було б дуже мило, якби їхня музика не виманювала щурів із кожної щпарини й діри в стіні. Відверто кажучи, в мене самого виникало бажання приєднатися до них. Отже, поки вони не викличуть службу боротьби зі шкідниками, вечірку завершено. Так, так, називайте мене кайфоломом – моя позиція незмінна!*

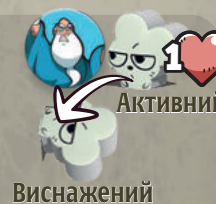
### Особлива підготовка

У цьому сценарії гравці не можуть грати за щурників. Перетасуйте карти «Парад» (позначені числом 10) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.

### Особливі правила

**Сурмачі (постійне):** щоразу, як ви викликаєте мага, викличте в ту саму кімнату щурника. Вважайте щурників героями з лише 1 здоров'ям, проте без здатності атакувати монстрів або надихати інших героїв. Вони вміють лише отримувати натхнення, просуватися або загарбувати скарб (покладіть їхні фігурки на бік, щоб зробити виснаженими). Коли маг просувається, перемістіть разом із ним усіх щурників у його кімнату (та надихніть їх).

**Парад (ситуативне):** коли ви розкриваєте карту параду, викличте по 1 щурнику в кожную кімнату, в якій є маг. Якщо в підземеллі немає магів, витягніть і розіграйте 2 додаткові карти Гільдії.



Виснажений





## 11. Драконячий скарб

*Той, хто каже, що не існує нікого страшнішого за маму-ведмедицю, очевидно, не зустрічав Драконицю.*

*Отже, декілька слів про мою проблему: минулої ночі ми здійснили швидкий похід за продуктами в поселення. Нічого незвичайного, просто вторглися в деякі комори й викрали декількох курей. Стандартна процедура, без бою та жертв.*

*Однак, коли ми повернулися, то помітили, що хтось перед походом забув замкнути двері до підземелля. Тієї миті ми були настільки втомлені, що лише перевірили, чи не вдерся до нас якийсь герой, і оскільки все було спокійно, ми лягли спати.*

*Але наступного ранку наша Дракониця прокинулася і ніде не змогла знайти свого улюбленого вовкулаку... Тож я мав розповісти їй, що трапилось...*

*Я дуже сподіваюся, що вона зможе його відшукати. Адже ми всі полюбили ту пухнасту істоту, і я справді боюся за нас, якщо Дракониця його не знайде.*

### Особлива підготовка

У цьому сценарії гравці не можуть грати за дракона. Перетасуйте карти «Дракон» (позначені числом 11) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.



### Особливі правила

**У пошуках втраченого вовкулаки (ситуативне):** щоразу, як ви розкриваєте карту дракона, Дракониця втрачає спокій через те, що не знайшла свого вихованця: покладіть 2 жетони подій до сховища. Якщо кількість жетонів подій у сховищі стає рівною 4 або більше, розмістіть там дракона. Дракониця щойно повернулася із невдалого пошуку вовкулаки в місті: вона дуже розлючена та атакуватиме все у своїй зоні видимості. Активуйте правило «Скажена Дракониця». Якщо ви розкрили цю карту, але в підземеллі вже є дракон, візьміть 2 карти з колоди Гільдії та запроторте відповідних героїв до темниці.

**Скажена Дракониця (умовне):** Дракониця вважається ворогом для всіх. Після ходу кожного гравця Дракониця атакуватиме всіх героїв і монстрів, що знаходяться в суміжних зі сховищем кімнатах, завдаючи по 1 ушкодженню кожному. Щоб заспокоїти Драконицю, вам потрібно завдати їй 9 ушкоджень. Якщо вам це вдасться, приберіть із підземелля дракона та всі жетони подій: Дракониця повертається до пошуку вовкулаки. Якщо наприкінці гри у вас усе ще буде скарб вартістю 4 у сховищі, однак у підземеллі також перебуватиме дракон – ви зазнаєте поразки!







## 12. Жовта преса

У конспірологічному таблоїді «Інквізітор» за редакцією легендарного Л. Дженкінса опубліковано статтю про те, що начебто в нас є джентльменська угода з героями Гільдії. Але погляньмо правді у вічі: Гільдія обіцяє цим дітлахам славу й удачу, поки їхні батьки оплачують їхнє «спорядження» та «тренування». І це може тривати десятиліттями!

Потім Гільдія посилає тих ледь озброєних та здебільшого голодних дурнів у наше підземелля через прориті нею навмання таємні тунелі. Ви не повірите, але я на власні очі бачив, як вони їли кістки, знайдені на підлозі!

Якщо їм все ж вдасться пережити наші пастки та викрасти частину скарбів, то вони зобов'язані віддати половину заробітку Гільдії! Тому я б сказав, що нічим джентльменським тут навіть не пахне: ймовірніше, це лише якась чергова афера...

## Особлива підготовка

Перетасуйте карти «Просування» (позначені числом 12) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.

## Особливі правила

**Кольчуга (постійне):** якимось чином у Гільдії прочитали наш коментар про відсутність у них спорядження, тому вони намагаються змінити громадську думку й довести, що ми помиляємось. Тепер кожен воїн у цьому сценарії носить обладунки та відповідно має 2 здоров'я. Вам потрібно завдати їм 2 ушкодження, щоб приборати з підземелля.

**Надзусилля (постійне):** щоразу, коли ви викликаєте воїнів у підземелля (будь-куди, крім темниці), викличте 3-го воїна в лабораторію.

**Прорив (ситуативне):** коли ви витягуєте карту просування, повторно активуйте всіх воїнів у підземеллі та по одному разу перемістіть кожного з них у напрямку сховища, нехтуючи будь-яким скарбом, що може заблокувати їхнє просування. Якщо в підземеллі немає жодного воїна, візьміть та розіграйте додаткову карту Гільдії.







⇒ Зверніть увагу на те, що в цьому сценарії напрямок просування героїв через проходи може змінюватися протягом гри.

## 13. Вимираючі види

*Ольга, наша відьма, винайшла рецепт пирога, який може змінити індустрію трактирного харчування в королівствах.*

*Зізнаюся, я спробував ту страву й вона видалася доволі смачною. Якби в мені не було крові рептилій по лінії моєї матері... Я би сам запікав тих плазунів!*

*У будь-якому разі, гадаю, в моїх інтересах буде захистити своїх кузенів від м'ясника, інакше селяни почнуть проявляти креативність, а я не дуже хочу стати начинкою м'ясного пирога.*

*Хоча їхні замовлення доволі цікаві: подвійна рептиляча котлета, біс-соус, мінотаврський сир, нарізка з фей на скоринці з чарівних бобів!*

## Особлива підготовка

У цьому сценарії гравці не можуть грати за людоящерів. Перетасуйте карти «Вилуплятко» (позначені числом 13) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.

## Особливі правила

**Хиже полювання (постійне):** герої завжди просуваються в напрямку найближчого людоящера замість сховища. Лучниці також ціляться в найближчу кімнату з людоящером. Якщо кімнати рівноцінні, то гравці спільно вибирають напрямок.

**Вимирання людоящерів (постійне):** людоящери вважаються монстрами з лише 1 здоров'ям. Ви можете переносити їх разом зі своїми монстрами в такий самий спосіб, як переносите ресурси. Якщо в підземеллі не залишиться жодного людоящера, ви програєте. Якщо ви втратите скарб вартістю 4 у сховищі, ви також зазнаєте поразки.

**Вилуплятко (ситуативне):** коли ви витягуєте карту вилуплятка, викличте людоящера в кімнату, в якій вже є хоча б 2 людоящери. Якщо цієї миті з будь-якої причини ви не можете викликати людоящера, всі гравці скидають зі своєї руки по 1 карті тактики на вибір.







## 14. Квитки розпродано

Приблизно за місяць наша улюблена Русалка виступатиме на музичному фестивалі! Приємно знати, що вона повернулася і має можливість знову виконати свої пісні, які звучать так мрійливо!

Та оскільки співатиме вона лише цього вечора, то кількість квитків обмежена. Тому не дивно, що їх розкупили, щойно ті з'явилися в продажу, а продюсери вирішили провести гру «Полювання на залишки» для декількох останніх квитків. Оскільки їм було відомо про нашу співпрацю з Русалкою, вони попросили нас організувати цю особливу подію.

Кожен селянин, герой і чудовисько в місті вирішили спробувати роздобути ці золоті квитки, тож я намагатимуся приховати їх так, щоб саме ми змогли здобути їх першими!

## Особлива підготовка

Перетасуйте карти «Полювання на залишки» (позначені числом 14) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.

## Особливі правила

**Прихований скарб (ситуативне):** щоразу, як ви розкриваєте карту «Полювання на залишки», переверніть 3 жетони подій «X» та 1 жетон події «Золотий квиток» боком «Подія» догори, перемішайте їх та випадковим чином розмістіть у кімнатах, символи яких зображено на цій карті.

**Золотий квиток (постійне):** ви можете витратити дію активації (🔑), щоб перевернути жетон події в кімнату з одним із ваших монстрів. Якщо ви знайшли «Золотий квиток», негайно візьміть собі в руку 2 карти тактики, якщо це жетон «X», нічого не відбувається. Незалежно від результату скиньте розкритий жетон.

Якщо в кімнату з жетоном події був викликаний або увійшов герой, то негайно розкрийте цей жетон, не виснажуючи героя. Якщо розкритим жетоном виявився «Золотий квиток», негайно візьміть і розіграйте 2 додаткові карти Гільдії. Скиньте розкритий жетон.







## 15. Гробниця Некроманта

*Із жалем повідомляю, що нашої володарки, відьми, не стало. За словами знахаря, це було харчове отруєння. А я ж казав Ользі не їсти того короля жаб! Це було ОГИДНО.*

*У неї не було дітей, тому підземелля перейшло в спадок її дядькові... правиці короля та чинному голові Гільдії, Рігору Мортісу, відомому як **Некромант!***

*Поки ми оплакували втрату нашої подруги, Гільдія штурмувала наші зали повідомленнями про виселення, вимагаючи від нас негайно піти. Скелети спробували їх втихомирити, однак потрапили під дію заклинання Некроманта.*

*Тепер під його контролем скелети є найціннішим надбанням Гільдії... та нашим найгіршим кошмаром!*

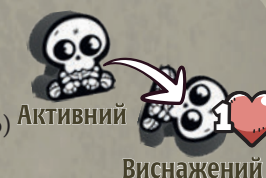
### Особлива підготовка

У цьому сценарії гравці не можуть грати за скелетів. Перетасуйте карти «Некромант» і «Скелет» (позначені числом 15) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії. Зверніть увагу, що на карти скелетів поширюється дія запроторення до темниці: викличте виснаженого скелета до цієї кімнати.



### Особливі правила

**Неживий марш (постійне):** перебуваючи під контролем Некроманта, скелети вважаються героями з 1 здоров'ям. Коли ви розкриваєте карту скелета, викличте скелетів у кімнати, символи яких зображено на цій карті. Щоразу, як скелет стає виснаженим, щоб атакувати (покладіть фігурку скелета на бік, щоб позначити його як виснаженого) і таким чином прибирає монстра з підземелля, розмістіть ще одного виснаженого скелета в цій кімнаті.



Активний

Виснажений

**Виселення (ситуативне):** щоразу, як ви розкриваєте карту некроманта, викличте 2 скелетів у лабораторію. Якщо у вас недостатньо скелетів для виклику, негайно візьміть карту Гільдії, запроторте героя до темниці, після чого кожен гравець повинен скинути з руки одну карту на вибір.







## 16. Битва оркестрів

День музичного фестивалю нарешті настав! Це буде наша остання можливість почути спів Русалки, адже вона нещодавно оголосила про достроковий вихід на пенсію...

Хоча ця новина засмучує, та я дуже радий, що ми отримали квитки, щоб побачити її ще раз.

Перетнути королівство, щоб насолодитися цим святом, було нелегко: нам довелося декілька разів рятуватися від королівської армії, їхати автостопом на тараску й заночувати у вулику мамонтових шершнів... Я досі нічого не бачу лівим оком після того, як один із них мене вжалив, але воно того варте!

Я чув, що сьогодні ввечері, під час розігріву, два місцеві гурти героїв змагатимуться за звання найкращого салаги, тож я очікую, що це буде епічне шоу!

Особисто я ніколи не був прихильником музичних конкурсів, але можливість доєднатись до «Битви героїв» мене дійсно приваблює. Тож я нагострив свою сокиру та готовий змусити її лезо співати, коли ці надокучливі герої почнуть свій виступ.

Зробімо цю ніч незабутньою!

### Особлива підготовка

У цьому сценарії гравці не можуть грати за щурників та привидів.

Перетасуйте карти «Парад» (позначені числом 10) та «Гітарне соло» (позначені числом 16) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.



### Особливі правила

**Шоу Русалки (початкове):** протягом хвили 1 Русалка виступає в лабораторії. Кожного ходу гравці, у яких є хоча б 1 монстр у лабораторії, беруть 2 додаткові карти тактики **наприкінці** свого ходу. Коли розпочеться хвиля 2, це правило припинить діяти, шоу Русалки завершиться й вона залишить сцену: активуйте правило «Ностальгія».

**Ностальгія (умовне):** якщо Русалка більше не виступає в лабораторії, то наприкінці свого ходу всі гравці знову беруть 5 карт тактики замість 7.

**Сурмачі (постійне):** щоразу, як ви викликаєте мага, викличте в ту саму кімнату щурника. Вважайте щурників героями з лише 1 здоров'ям, проте без здатності атакувати монстрів або надихати інших героїв. Вони вміють лише отримувати натхнення, просуватися або загарбувати скарб (покладіть їхні фігурки на бік, щоб зробити виснаженими). Коли маг просувається, перемістіть разом із ним усіх щурників у його кімнату (та надихніть їх).



**Сила металу (постійне):** коли ви викликаєте лучницю, викличте в ту саму кімнату привида. Вважайте привидів героями з лише 1 здоров'ям, які можуть виснажитися, щоб атакувати монстрів (покладіть їхні фігурки на бік, щоб зробити виснаженими), проте жоден із них не братиме участь у загарбанні скарбу. Так само, як герої, привиди вміють отримувати натхнення, просуватися та надихати.



**Парад (ситуативне):** коли ви розкриваєте карту парад, викличте по 1 щурнику в кожен кімнату, де є маг. Якщо в підземеллі немає магів, витягніть і розіграйте 2 додаткові карти Гільдії.

**Гітарне соло (ситуативне):** коли ви розкриваєте карту «Гітарне соло», перемістіть усіх привидів на 1 кімнату в напрямку сховища, незважаючи на скарби та надихаючи інших героїв. Якщо в підземеллі немає привидів, то всі гравці скидають із руки 1 карту тактики на вибір.





## 17. Спадок для зрадника

*Іноді мені здавалося, що я занадто довго живу в підземеллі – я бачив усе, і більше ніщо мене посправжньому не дивувало, кожен день видавався трохи гіршим за попередній. Та я помилявся.*

*Після похорону Ольги наш бібліотекар вирішив не приховувати своїх злих намірів. Він скрізь шукає її книгу заклинань та лається, що ми не можемо її знайти. Крім того, набридливі герої, здається, знають наше лігво краще від нас і приходять звідусіль, навіть із нашої таємної лабораторії!*

*Але раптом – БАХ! – чудові новини! Виявляється, відьма Ольга жива! Відчуваючи неминучу загрозу, вона імітувала свою смерть і за допомогою короля жаб сама перетворилася на жабу, щоб викрити наміри бібліотекаря. Отримавши докази, вона пішла до ради відьом, щоб попросити про допомогу. Тепер, коли вона повернулася із Верховною відьмою Синтією, у нас з'явився шанс зупинити підступні плани нового магістра Гільдії!*

*Я не очікую, що здолати бібліотекаря буде легко, і хоча я знаю, що це буде ще та бійка, цього разу ми будемо не самі! Ніколи не думав, що буду радий знову побачити відьму та ту огидну рогату жабу.*

## Особлива підготовка

У цьому сценарії гравці не можуть грати за відьом. Перетасуйте карти «Бібліотекар» (позначені числом 5) та «Шабаш відьом» (позначені числом 17) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.

## Особливі правила

**Головорізи (постійне):** у цьому сценарії всі воїни мають 2 здоров'я. Також щоразу, коли ви викликаєте воїнів у підземелля (будь-куди, окрім темниці), викличте 3-го воїна у лабораторію.

**Організована злочинність (постійне):** щоразу після того, як у підземелля викликано пройдисвітку, навіть якщо її запроторено до темниці, повторно активуйте всіх пройдисвіток у підземеллі. Якщо у кімнатах із ними є інші герої, надихніть їх також.

**Армія короля жаб (постійне):** після ходу гравця, проте перед початком фази «Вторгнення героїв», щонайбільше 2 жаби у підземеллі можуть або переміститися, або атакувати героя. Для всіх героїв жаби вважаються монстрами з 1 здоров'ям.

**Останнє пограбування (ситуативне):** щоразу, як ви розкриваєте карту бібліотекаря, він викрадає всі книги з бібліотеки, до кінця гри приберіть їх із гри: поверніть ці жетони в коробку. Якщо розкрито карту бібліотекаря, проте в бібліотеці немає жетонів книг, негайно візьміть і розіграйте 2 додаткові карти Гільдії.

**Відьми (постійне):** вважайте відьом монстрами із 2 здоров'ями.

**Повернення Ольги (ситуативне):** щоразу, як ви розкриваєте карту шабашу відьом, якщо в підземеллі є відьми, Ольга викликає жабу в каналізацію (покладіть туди відповідний жетон), а Синтія переміщується (через портал) і здійснює дистанційну атаку проти героя. Якщо в підземеллі немає відьом, викличте одну відьму в сховище, а іншу – в каналізацію.







## 18. Приплід вовкулаки

Минув майже рік відтоді, як ми забули замкнути двері тієї ночі.

Минулого тижня Дракониця отримала листа від вовкулаки. У листі сказано, що в нього все гаразд, він знайшов своє кохання і все, про що мріяв! Хоча вовкулака й сумує за життям у підземеллі, та він каже, що сувора дієта "самотнього мандрівника" під час кругосвітніх подорожей зробила з його хустром справжні дива.

Лист закінчився записом про те, що Дракониця тепер бабуся, і що на цих вихідних вони залишать своїх цуценят біля нашого входу, щоб ті пожили в нас декілька днів.

Дракониця в захваті! Вона не може дочекатися зустрічі з цуценятами, щоб погратися з ними. Я давно не бачив її такою щасливою!

Маю сумніви, чи ті цуценята справжні вовкулаки, але цур мене стати тим, хто повідомить їй про це!

### Особлива підготовка

У цьому сценарії гравці не можуть грати за дракона та гнолів. Перетасуйте карти «Дракон» (позначені числом 11) та «Цуценята» (позначені числом 18) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.

### Особливі правила

**Гноли (постійне):** цуценят гнолів неможливо прибрати/скинути з підземелля. Якщо герої атакують гнола, перемістіть його в суміжну кімнату (подалі від сховища) та покладіть 1 жетон події у сховище. Цуценят гнолів можна переміщати таким самим чином, як ресурси, однак вони не можуть користуватися порталами або бути перенесеними через них. Приберіть зі сховища один із жетонів подій за кожне цуцення гнола, яке ви туди принесете. Для перемоги, окрім незагарбаного скарбу в сховищі, вам потрібно, щоб усі 7 цуценят гнолів були в одній кімнаті з драконом. Якщо будь-якої миті вам вдасться перенести всіх цуценят гнолів до сховища, ви негайно переможете!

**До мене, цуцику (ситуативне):** коли ви розкриваєте карту цуценят, перемістіть усіх цуценят гнолів з однієї кімнати на ваш вибір до суміжної кімнати, обираючи ту, яка знаходиться ближче до сховища, де на них чекає Дракониця.

**Терпець уривається (ситуативне):** коли ви розкриваєте карту дракона, а в сховищі немає цуценят гнолів, то Дракониця починає втрачати терпіння: покладіть 2 жетони подій у сховище. Якщо кількість жетонів подій у сховищі стає рівною 4 або більше, Дракониця скаженіє: активуйте правило «Скажена Дракониця» та деактивуйте «Спокійна Дракониця». Якщо Дракониця вже скажена, то запроторте двох героїв до темниці.

**Скажена Дракониця (умовне):** після ходу кожного гравця Дракониця атакуватиме всіх героїв і монстрів (окрім цуценят гнолів), що знаходяться в суміжних зі сховищем кімнатах, завдаючи їм 1 ушкодження. Для того, щоб заспокоїти Драконицю, вам потрібно завдати їй 9 ушкоджень або прибрати всі жетони подій зі сховища. Якщо вам це вдасться, деактивуйте це правило та активуйте «Спокійна Дракониця».

**Спокійна Дракониця (початкове/ умовне):** якщо Дракониця спокійна, герої не зважають на її присутність.







## 19. Припинити та усунутись

Щорічні збори акціонерів на підземному конгломераті показали, що в нашій філії найгірші результати в усіх королівствах. У підсумку ми втратили значно більше скарбів, ніж отримали за вступні внески героїв... Що доволі кепсько.

Захищаючи своїх співробітників, я намагався пояснити, що в нас найкращі показники з охорони праці, адже менше ніж 20% наших прислужників було поранено в робочий час. Та акціонерів це зовсім не вразило...

Розумієте, якщо монстр виживає досить тривалий період, то ви повинні оплачувати йому відпустку та пропорційно підвищувати заробітну плату. Склалося враження, що в плани акціонерів наше виживання не входило. Тож у штаб-квартирі вирішили, що настав час припинити нашу діяльність.

Нам дали менше тижня, щоб зібрати речі, перш ніж ці слизькі бюрократи прийдуть і назавжди зачинять наші двері. Та знаєте що? Ми залишаємось. Якщо вони дійсно хочуть, щоб ми пішли, то нехай приходять і змусять нас це зробити!

### Особлива підготовка

У цьому сценарії гравці не можуть грати за слизунів. Перетасуйте карти «Слизький бюрократ» (позначені числом 19) разом із картами героїв, щоб утворити колоду Гільдії.



### Особливі правила

**Слизькі бюрократи (ситуативне):** коли ви розкриваєте карту слизького бюрократа, викличте слизунів у кімнати, символи яких зображено на цій карті. Вважайте слизунів героями з 1 здоров'ям. Якщо слизун виснажить, покладіть його на бік. Слизуни вміють отримувати натхнення, просуватися або надихати. Картами **слизьких бюрократів** неможливо запроторити слизунів до темниці.



**Розділяй та завойовуй (постійне):** коли ви викликаєте нового слизуна, розмістіть додаткового слизуна в кожній кімнаті, де вже є виснажений слизун, надихніть цих слизунів та інших героїв у цих кімнатах.





## 20. Новий початок

*Ми билися дуже завзято, одна битва за іншою. Хоча ми й змогли б деякий час відбиватися від тієї паскудної Гільдії героїв, та ми не бачили жодного способу швидко перемогти підземний конгломерат із його мегаломаніакальними планами.*

*Тому для нас настав час відступати, поки була змога, й почати все спочатку.*

*Корпорація була дуже незадоволена нашим маленьким бунтом – я чув, що вони призначили велику винагороду за наші голови. Це може привабити сильніших героїв, ніж ті, з якими ми мали справу до цього...*

*...І це насправді чудово! Адже що вищий їхній рівень, то більші вступні збори ми з них стягнемо!*

*Ольга знає занедбане лігво в пустелі. Більша його частина лежить у руїнах, тому нам доведеться перебудувати все підземелля “з нуля”, та я гадаю, що воно стане ідеальним для нас.*

*Це ще не кінець. Ми відступимо, перегрупуємося, відбудуємо і сплануємо наше повернення. Можливо, все-таки настав час підкорити світ.*



## Особлива підготовка

Використайте карти «Епічний герой» (позначені числом 20), щоб утворити колоду Гільдії. Карта епічного героя викликає героя під час заборони до темниці.

## Особливі правила

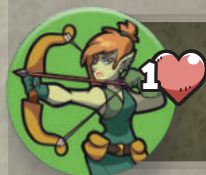
**Зруйноване підземелля (початкове):** коли під час виклику героя немає кімнат із символом необхідного типу, викличте його у сховище (♦) або в особливу кімнату (⚡).

**Перебудова (постійне):** наприкінці гри, якщо у вашому сховищі є скарб вартістю 4, але ви не збудували всі кімнати, ви програєте!

**Підземельний збір (постійне):** щоразу, коли ви перемагаєте епічного героя, покладіть монету в його кімнату.

## Епічні герої

У цьому сценарії герої мають такі особливі здібності:



**Епічна лучниця:** після виклику або просування в кімнату здійснює дистанційну атаку в бік кімнати, найближчої до сховища.



**Епічний воїн:** прибирає 1 ресурс із кімнати, в яку його викликано. Коли просувається в кімнату, то виконує одну додаткову ближню атаку по монстру, що знаходиться в ній.



**Епічна пройдисвітка:** прибирає 1 пастку з кімнати, в яку її викликано. Коли просувається в кімнату, то прибирає з неї 1 пастку.



**Епічний маг:** якщо його викликано в темницю, надихає там усіх героїв. Коли просувається в кімнату, перевертає жетон завершеного порталу в ній на незавершений бік.





# Вторгнення героїв

У цій фазі візьміть і розіграйте карти Гільдії в кількості, визначеній вибраним рівнем складності. Коли колода Гільдії закінчиться, перетасуйте її й утворіть нову колоду. Тепер ви у хвилі 2. Якщо ви вижили, пройшовши колоду Гільдії двічі без втрати скарбу вартістю 4 у сховищі, то перемога за вами.



## Простий:

Хвиля 1: 1 карта Гільдії  
Хвиля 2: 2 карти Гільдії



## Складний:

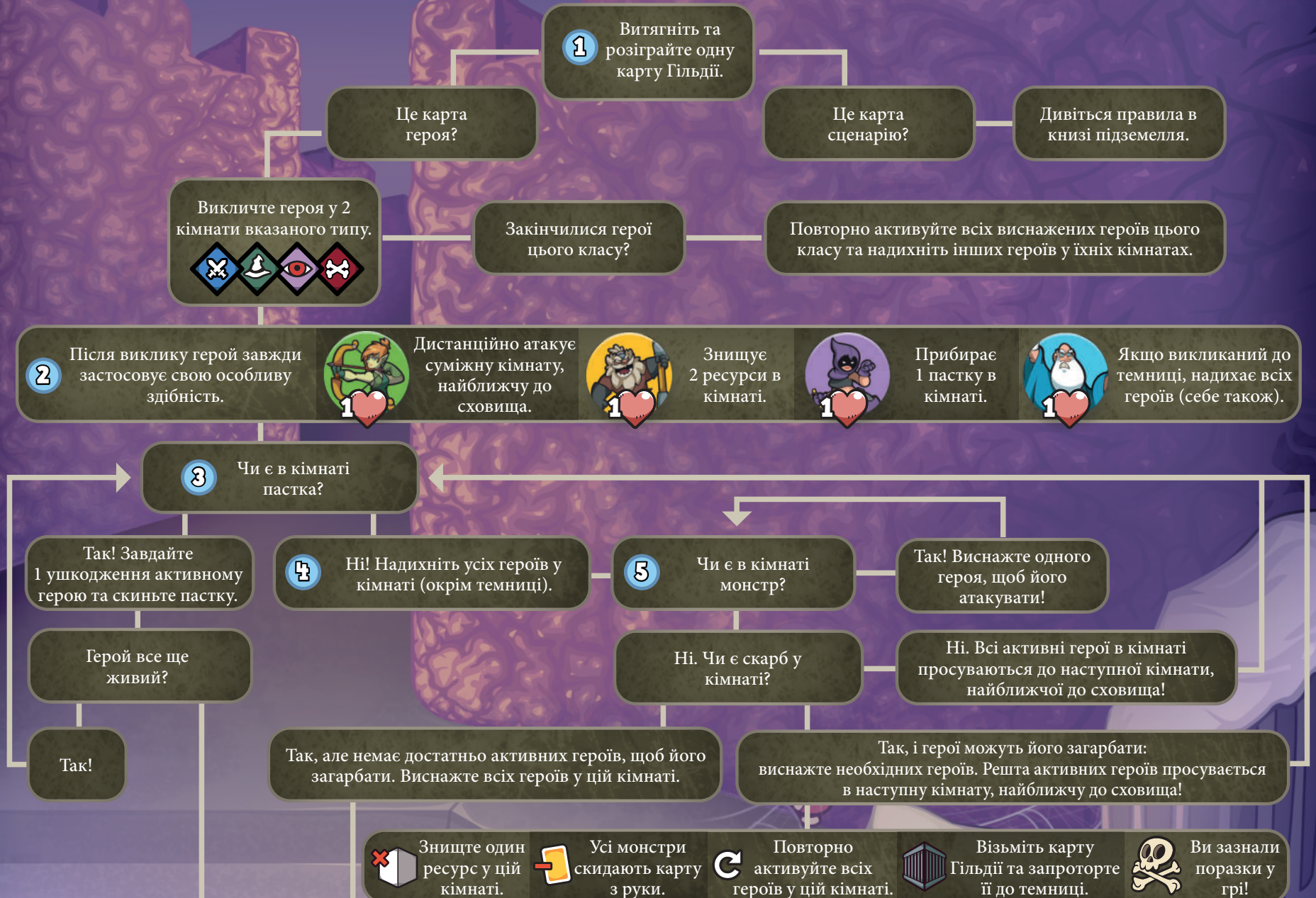
Хвиля 1: 2 карти Гільдії  
Хвиля 2: 2 карти Гільдії



## Пекельний:

Хвиля 1: 2 карти Гільдії  
Хвиля 2: 3 карти Гільдії

# Схема вторгнення героїв



Коли кожну карту Гільдії для цієї хвили відкрито та всі герої в підземеллі виснажені, наступний гравець починає свій хід. Якщо це була остання карта в колоді Гільдії під час другої хвили, то ви всі перемогаете!