

Искатели приключений, добро пожаловать на курс молодого бойца! Ознакомьтесь с этой памяткой, чтобы узнать основные правила перемещения и боя в опасных краях, где вам предстоит побывать в игре «Легенды подземелий: Начало»!

Вступление

Игра делится на раунды. Каждый раунд, в свою очередь, делится на ходы: сначала ходят герои, затем ходит Владыка. Каждый игрок должен полностью завершить свой ход, прежде чем следующий игрок начнёт свой. Герои могут сами выбирать, в каком порядке хотят ходить, и порядок может меняться от раунда к раунду. Во время хода герой или монстр может переместиться и выполнить действие (в любом порядке).


Что потребуется для игры

Чтобы начать свою первую игру, используя эту памятку, возьмите следующее:

- Фрагмент подземелья A1
- Фигурки Орлафа и Мадриги, а также их карты героев
- 1 жетон двери
- 2 маркера здоровья
- 2 скелетов-воинов и 1 скелета-лучника, а также их карты

Все эти компоненты описаны в составе игры, приведённом в правилах.

Поместите фрагмент подземелья A1 в центр игровой зоны.

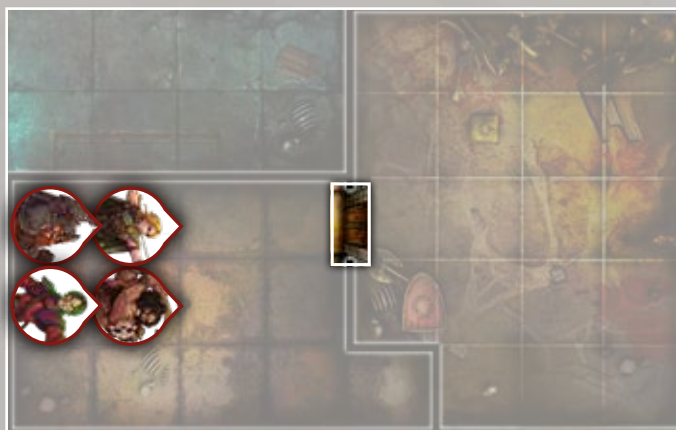
 Поместите маркер здоровья на верхнюю ячейку шкалы здоровья на карте каждого героя.



Карты скелета-воина и скелета-лучника



Карты героев



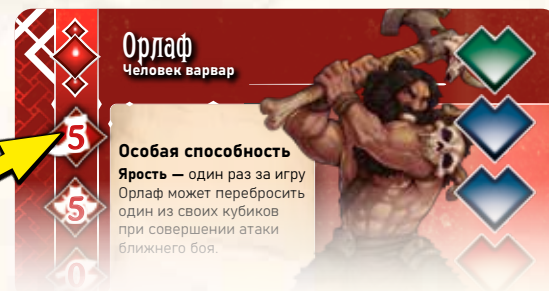
Владыка помещает фигурки героев и жетон закрытой двери на поле, как указано на картинке.

Теперь вы готовы изучить базовые правила перемещения и боя.

Перемещение

У всех фигурок (и героев, и монстров) есть показатель перемещения, означающий число клеток, которое они могут пройти за ход. Так как Орлаф один из самых стойких героев, который легко справится с большинством неожиданностей, давайте активируем его и переместим его к закрытой двери, а затем через неё.

Показатель перемещения Орлафа на карте героя — 5, поэтому мы свободно можем продвинуть его на 2 клетки вперёд (перемещение по диагонали также возможно) к закрытой двери.



Открытие двери тратит 1 очко перемещения героя. Орлаф тратит очко перемещения и открывает дверь.



Как только дверь открыта, игрок переворачивает жетон двери открытой стороной вверх и ждёт, когда играющий за Владыку раскроет содержимое комнаты за ней. Для этого Владыка выставляет в комнату соответствующие жетоны и фигурки, руководствуясь картой в книге приключений.

Содержимое комнаты изображено на картинке справа, в ней находится 2 скелета-воина и 1 скелет-лучник. Поместите их на поле, соблюдая позиции и направление фигурок, обозначенные на карте приключения.

Когда комната полностью раскрыта, Орлаф может продолжить ход. У него осталось 2 очка перемещения, и теперь перед ним есть монстры, с которыми нужно разобраться. Он тратит оставшееся перемещение, чтобы подобраться к противникам для последующей атаки.



Герои (и монстры) могут атаковать противников, которые находятся в их передней дуге на смежные с ними клетках (см. стр. 9 в правилах игры, чтобы узнать больше о дугах). Передняя дуга охватывает по одной клетке слева и справа от фигурки, а также 3 смежных клетки спереди от фигурки. Орлаф тратит свои оставшиеся очки перемещения, чтобы занять позицию, на которой скелет-воин оказывается в его передней дуге (выделена красным, см. изображение далее).



Воу-воу! Можно ли помедленнее?

Конечно, давайте разберём на примере. На самом деле всё достаточно просто.

Показатель ближнего боя Орлафа — 5, это значит, что он бросает пять кубиков при атаке. У скелета-воина показатель ближнего боя — 2. Орлаф бросает голубые кубики и получает на них 5, 4, 4, 2, 1. Владыка бросает кубики за скелета-воина и получает 5 и 2.



БОЙ!

При совершении атаки ближнего боя обе стороны (и атакующий, и защищающийся) бросают число кубиков, равное их показателю ближнего боя.

Кубики атакующего, на которых выпало значение, равное показателю защиты цели или меньше, сбрасываются как слабые. Остальные же кубики атакующего объединяются в пары с кубиками защищающегося. Кубик атакующего с наивысшим значением объединяется с кубиком защищающегося с наивысшим значением, затем следующая пара формируется по тем же правилам и так далее.

Далее кубики в каждой паре сравниваются: если результат защищающегося выше или равен результату атакующего, атака заблокирована! Если же значение на кубике атакующего выше, атака попадает по противнику!

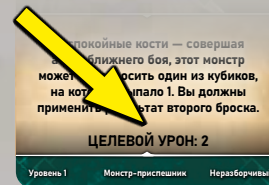
Все оставшиеся кубики атакующего, для которых не нашлось пары и значение на которых выше показателя защиты цели, также считаются успешными попаданиями. Кубики защищающегося, которые остались без пары, просто сбрасываются. Затем число попаданий сравнивается с целевым уроном монстра, и если количество попаданий равно ему или больше, то монстр побеждён!

Обратите внимание на показатель защиты скелета-воина, он равен 2. То есть кубики Орлафа, на которых выпало 2 и 1 сбрасываются как слабые.



Далее мы объединяем в пары оставшиеся кубики. Кубик Орлафа со значением 5 объединяется с кубиком скелета-воина со значением 5. Значения этих кубиков равны, то есть эта атака заблокирована! Далее кубик Орлафа со значением 4 объединяется с кубиком скелета-воина со значением 2. В этой паре значение кубика Орлафа выше, то есть атака попала! Наконец, оставшийся кубик Орлафа со значением 4 остался без пары, то есть эта атака тоже попала. Итого у Орлафа есть 2 попадания в этой атаке!

Теперь обратимся к карте скелета-воина, чтобы узнать его целевой урон, означающий, сколько нужно попаданий Орлафу, чтобы победить его. Целевой урон скелета-воина — 2, атака Орлафа принесла как раз 2 попадания. То есть этого достаточно, чтобы победить монстра. Владыка убирает фигурку скелета-воина с поля. На этом ход Орлафа завершён. Неплохо!

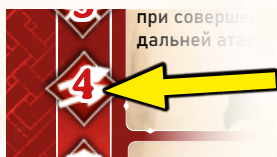


Дальний бой

Настало время Мадриги вступить в бой! Её показатель перемещения равен 6, а значит, она сможет пройти дальше, чем большинство героев. Однако у неё есть также показатель дальнего боя (который выше, чем её показатель ближнего боя), и она может стрелять по врагам издали.

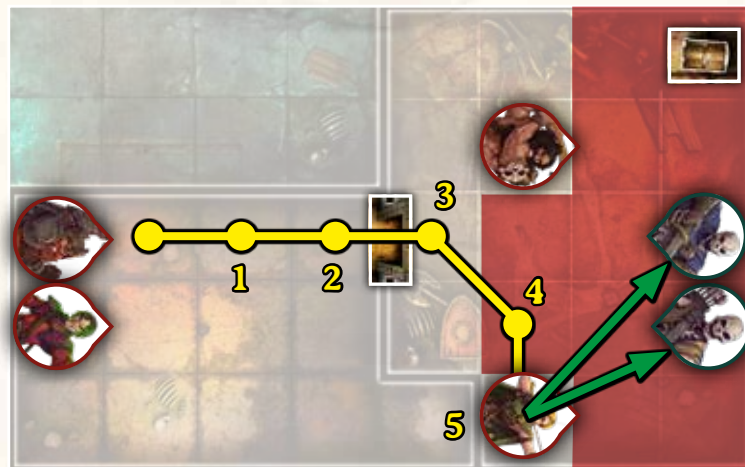
Давайте переместим её в комнату с противниками, но оставим хотя бы 1 клетку между ней и противниками (вы не можете стрелять по цели на смежной с вами клетке). Нужно с особой внимательностью подходить к тому, куда поставить Мадригу. Нужно, чтобы она видела цель, в которую хочет стрелять, то есть цель должна быть спереди от Мадриги, а также между ней и целью не должно быть никаких препятствий или других фигурок (см. стр. 12 в правилах игры, чтобы узнать подробнее об условиях видимости).

Переместив её в один из углов комнаты, можно наблюдать, что и скелет-воин, и скелет-лучник находятся спереди от неё (выделено красным) и что от неё до обеих целей можно провести воображаемую непрерывную прямую линию (стрелки на красном фоне). Мы решаем, что Мадрига будет стрелять в ближайшего к ней скелета-лучника. Атаки дальнего боя разыгрываются по схожим правилам, что и атаки ближнего боя, описанные ранее. Единственное исключение состоит в том, что атакующий использует свой показатель дальнего боя, а защищающийся — всё так же ближнего, чтобы определить бросаемое количество кубиков.



при соверше
дальней ата

Показатель дальнего боя Мадриги равен 4, а у скелета-лучника показатель ближнего боя — 2. Мадрига бросает свои кубики и получает на них 6, 3, 3, 2. Владыка бросает кубики за скелета-лучника и получает 4 и 3.



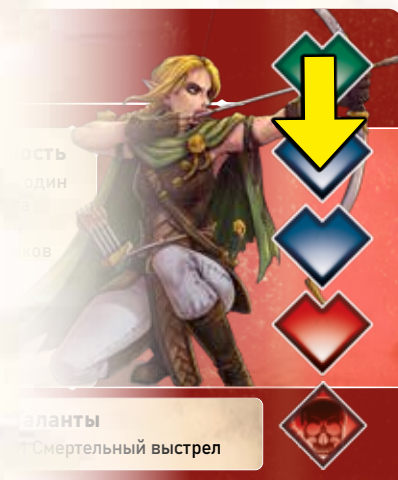
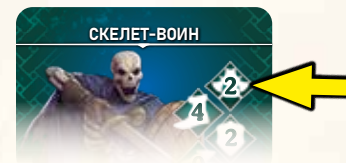
Показатель защиты скелета-лучника равен 1, поэтому все атаки Мадриги пробивают защиту. Затем мы объединяем кубики в пары. Кубик Мадриги со значением 6 объединяется с кубиком скелета-лучника со значением 4. Значение на кубике Мадриги выше, а значит, атака попадает. Далее кубик Мадриги со значением 3 объединяется с кубиком скелета-лучника со значением 3. Значения кубиков равны, то есть атака была отражена! Наконец, оставшиеся два кубика Мадриги со значениями 3 и 2 остались без пары, то есть они тоже считаются попаданиями. Итого 3 попадания по скелету-лучнику! В яблочко!

Мы обращаемся к карте скелета-лучника, чтобы узнать его целевой урон. Целевой урон скелета-лучника — 1, а атака Мадриги принесла 3 попадания, так что монстр был успешно побеждён нашим опытным эльфом-следопытом. Владыка убирает фигурку скелета-лучника с поля, и ход Мадриги завершается.

Атака монстров

Теперь, когда оба героя походили, наступает ход Владыки. Он может перемещать любых монстров на поле и выполнять действия за них. Оставшегося скелета-воина он должен переместить к Мадриге или Орлафу (на ваш выбор!). Ему хватает перемещения, чтобы добраться до любого из героев. Скелет-воин должен будет остановиться на клетке, смежной с героем, так, чтобы при этом герой был в его передней дуге.

Теперь проведите атаку по выбранному герою. Как и в разделе ближнего боя выше, бросьте 2 белых кубика для атаки скелета, а герой бросает кубики в соответствии со своим показателем ближнего боя. Сбросьте слабые атаки и объедините кубики в пары, как прежде. Сможете ли вы бросить кубики достаточно хорошо, чтобы попасть по одному из героев? Если сможете, то вне зависимости от числа попаданий герой получит только один урон (сдвинет маркер здоровья на своей карте на одну ячейку вниз).



Поздравляем! Вы завершили ознакомление с базовыми правилами. Теперь вы знаете как перемещаться, атаковать в ближнем бою и стрелять в подземельях. Теперь вам следует ознакомиться с полными правилами, в которых вы научитесь использовать заклинания и исследовать подземелье, находя сокровища, ловушки и потайные ходы!