

В своих первых играх можно использовать предлагаемые ниже способности героев. Освоившись с игрой, выбирайте карты для своего героя самостоятельно.

**Drizzt Do'Urden, Drow Ranger:** Icingdeath, Twinkle, Lone Drow, Cloud of Darkness, Dancing Serpent

**Bruenor Battlehammer, Dwarf Fighter:** Notched Axe, Clan Battlehammer Shield, Legendary Knowledge, Lucky Hit, Power Strike

**Catti-brie, Human Archer:** Khazid'hea, Taulmaril, Clustered Shot, Falling Hail Stance, Heartseeker Stance

**Regis, Halfling Rogue:** Magic Mace, Ruby Pendant, Finish Off, Sudden Escape, Tumble Start tile, Underground River tile, Surface Hollow tile.

**Wulfgar, Human Barbarian:** Aegis-Fang, Rampage, Bear Hug, Healing Herbs

## Приключение 1

### Изгнание

*Изгнанный из своего родного города Мензоберранзан, Дриззт До'Урден должен сбежать из Подземелья или попадёт под гнев Лолс и ее приспешников.*

**Цель:** Сбежать из Подземелья.

**Количество героев:** 1 Герой (одиночное приключение)

**Рекомендуемые Герои:** Drizzt.

### Подготовка к Приключению

**Специальные компоненты для этого Приключения:** Start tile, Underground River tile, Surface Hollow tile.

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите Героя на любой клетке Стартовой Плитки.

Возьмите плитку Underground River и отложите в сторону. Перемешайте оставшуюся часть плиток. Положите плитку Underground River после 8 плитки в стопке.

Если это ваш первая игра, выберите Drizzt, Drow Ranger в качестве вашего героя. Освоившись с игрой, можете попробовать это приключение с другим героем.

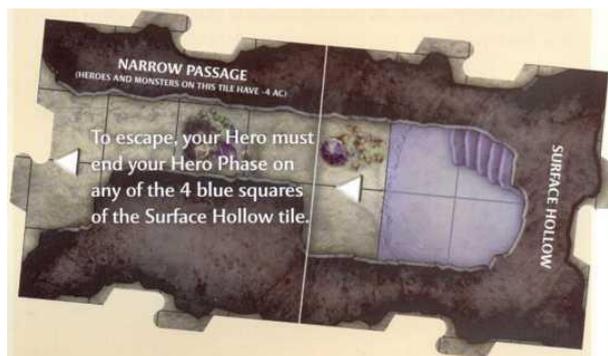
**Начальная награда:** 1 жетон исцеления и 1 случайный предмет.



### Специальные Правила Приключения

Когда вы раскрываете плитку Underground River, ваш герой нашел выход из подземелья. Поместите плитку Surface Hollow рядом с неисследованным краем плитки Underground River. Затем возьмите 2 карты монстров, и поместите соответствующие фигуры на плитку Surface Hollow, по одной на каждой грибное место.

Чтобы выбраться на поверхность, ваш герой должен находиться на любой из 4 клетках выхода плитки Surface Hollow в конце фазы героя, как показано здесь.



**Победа:** Вы выигрываете приключение, когда ваш герой выбирается на поверхность.

**Поражение:** Герой проигрывает, если у него 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления.

#### В начале приключения прочтите:

Жизнь, как правило, трудна в Подземелье, но желание богини пауков Лолс в пожертвовать вами стало невыносимым. Вы есть только один выбор: проложить свой путь через Подземелье и найти свой путь на поверхность.

#### Когда открываете Underground River плитку, прочтите:

Звук бегущей воды желанная передышка в тишине пещеры. После нескольких дней путешествия сквозь темноту, вы видите мягкое свечение солнечного света впереди. Только несколько монстров встало между вами и свободой!

## Приключение 2

### Поиски Мифрилового Зала

*Родовой дом клана Баттлхаммер уже рядом.*

**Цель:** Отыскать дверь, которая ведет в Мифриловый Зал.

**Количество героев:** 2-5 (групповое приключение).

**Рекомендуемые Герои:** Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar.

### Подготовка к Приключению

**Специальные компоненты для этого**

**Приключения:** Start tile, Broken Door tile, Ancient Throne tile, Crown token, Artemis Entreri Villain card and figure.

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой Плитки.

Возьмите плитку Broken Door и отложите в сторону. Перемешайте оставшуюся часть плиток. Возьмите 3 плитки из них, и замешайте Broken Door с ними. Положите их после 8 плитки в стопке. Таким образом, Broken Door будет между 9 и 12 плиткой в стопке.

**Начальная награда:** 2 жетон исцеления и каждый герой берет 1 случайный предмет.



## Специальные Правила Приключения

**Сломанная дверь:** Когда герой раскрывает плитку Broken Door, выполните следующие действия:

- Вместо взятия каты для плитки, активный игрок берет карту Artemis Entreri и ставит фигурку Artemis Entreri на грибное место Стартовой плитки. Как злодей, Artemis Entreri действует в начале фазы злодеев каждого игрока.

- Поместите плитку Ancient Throne к ближайшему неисследованному краю плитки Broken Door. Затем каждый игрок берет карту монстра и помещает соответствующую фигурку монстра на любой клетке плитки Ancient Throne или плитки Broken Door.

- Поместите маркер Crown на любую клетку престола, изображённого на плитке Ancient Throne. Герой на любых из 6 клетках, прилегающим к клеткам трона, может забрать маркер Crown в конце его или ее фазы героя. Поместите маркер Crown на карту Героя.

**Победа:** Герои выигрывают приключение, когда они побеждают Artemis Entreri и любой герой имеет маркер Crown.

**Поражение:** Герои проигрывают, если у любого героя 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления.

### В начале приключения прочтите:

После подсказки, найденной в древней башне недалеко от города Сильверимун, вы отправились вглубь Подземелья в поисках родowego дома клана Баттлхаммер. Ваши путешествия привели вас к древней пещере около входа в дворфскую цитадель. Поиски Бренора Мифрилового Зала почти окончились.

Между тем, у опасного убийцы Артемиса Энтрери было задание. Этот злодей охотился за Регисом за его преступления против Паши Пока, лидера опасной воровской гильдии в городе Калимпорт. Это только вопрос времени, когда Артемис выследит Региса!

### Когда открываете Broken Door плитку, прочтите:

Мифриловый Зал был найден, но годы забвения взяли свое. Дверь была выбита, и каменные туннели стали домом для обитателей Подземелья. Что еще хуже, Артемис Энтрери догнал вас. Вы должны победить врагов, которые окружают вас, и восстановить родовую корону дворфов.

## Приключение 3

### Охота на Шиммерглума

*Единственное, что мешает восстановлению родового дома Клана Баттлхаммер, это теневой дракон по имени Шиммерглум.*

**Цель:** Найти и победить Шиммерглума.

**Количество героев:** 2-5 (групповое приключение).

**Рекомендуемые Герои:** Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar.

### Подготовка к Приключению

**Специальные компоненты для этого Приключения:** Start tile, Dark Chasm tile, Rocky Lair tile, Shimmergloom Villain card and figure.

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой Плитки.



Возьмите плитку Dark Chasm и отложите в сторону. Перемешайте оставшуюся часть плиток. Возьмите 3 плитки из них, и замешайте Dark Chasm с ними. Положите их после 8 плитки в стопке. Таким образом, Dark Chasm будет между 9 и 12 плиткой в стопке.

**Начальная награда:** 2 жетон исцеления и каждый герой берет 1 случайный предмет.

## Специальные Правила Приключения

**Темная пропасть:** Когда герой раскрывает плитку Dark Chasm, выполните следующие действия:

- Поставьте плитку Rocky Lair рядом с ближайшим неисследованным краем плитки Dark Chasm.
- Вместо взятия каты для плитки, активный игрок берет карту Shimmergloom и ставит фигурку Shimmergloom на большой камень, изображенный на плитке Rocky Lair. Как злодей, Shimmergloom действует в начале фазы злодеев каждого игрока.

**Победа:** Герои выигрывают приключение, когда они побеждают Shimmergloom.

**Поражение:** Герои проигрывают, если у любого героя 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления.

### В начале приключения прочтите:

Целая армия гномов пала, когда теневой дракон Шиммерглум впервые появился в Мифриловом Зале. С тех пор дракон спал, но его сон окончен. Если вы умрете в Мифриловом Зале, это место будет потеряно навсегда. Ваш единственный шанс, чтобы проложить путь к ущелью Карумн и сбежать.

### Когда открываете Dark Chasm плитку, прочтите:

Мост через ущелье перед вами, но вы опоздали, дракон здесь! Вы должны убить Шиммерглума, чтобы выжить. Только после этого Бруенор Баттлхаммер может по праву претендовать на наследство в качестве восьмого короля Мифрилового Зала.



# Приключение 4

## Наследие Дроу

*Несколько исчезновений и увеличивающаяся гоблинская активность приводит вас к исследованию туннелей вокруг Мифрилового Зала.*

**Цель:** Найти и победить злодея, который в ответе за неприятности, преследующие Мифриловый Зал.

**Количество героев:** 2-5 (групповое приключение).

**Рекомендуемые Герои:** Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar.

## Подготовка к Приключению

**Специальные компоненты для этого Приключения:** Start tile, Drow Glyph tile, Artemis Entreri Villain card and figure, Jarlaxle Baenre Villain card and figure, Methil El-Viddenvep Villain card and figure, Yvonnel Baenre Villain card and figure, Yochlol Villain card and figure, 5 Villain tokens corresponding to the specified Villain cards.

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой Плитки.



Возьмите плитку Drow Glyph и отложите в сторону. Перемешайте оставшуюся часть плиток. Возьмите 3 плитки из них, и замешайте Drow Glyph с ними. Положите их после 8 плитки в стопке. Таким образом, Drow Glyph будет между 9 и 12 плиткой в стопке.

**Начальная награда:** 2 жетон исцеления и каждый герой берет 1 случайный предмет.

## Специальные Правила Приключения

**Знак дроу:** Когда герой раскрывает плитку Drow Glyph, выполните следующие действия:

- Возьмите и поместите верхнюю плитку из стопки рядом с каждым неисследованным краем плитки Drow Glyph. Не ставьте новых монстров и не берите карты встреч для этих плиток.

- Перемешайте маркеры злодеев и возьмите один. Активный игрок берет эту карту злодея и помещает фигурку злодея на грибном месте на плитке Drow Glyph. Злодей действует в начале фазы злодеев каждого игрока. Поместите остальные маркеры в коробку, они вам больше не понадобятся.

- Начиная с активного Героя, каждый игрок берет карту монстра и помещает Монстра на любой плитке в пределах 1 плитки от злодея.

**Победа:** Герои выигрывают приключение, когда они побеждают злодея.

**Поражение:** Герои проигрывают, если у любого героя 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления.

### В начале приключения прочтите:

Мифриловый Зал был разрушен, но предстоит еще работа. Впервые Шиммерглум потерпел поражение, выросло беспокойство существ неподалеку, и несколько гномов пропало без вести. С каким врагом столкнутся спутники на этот раз?

### Когда открываете Drow Glyph плитку, прочтите:

Шум из туннеля, ведущего к городу дроу Мензоберранзан, раскрывает причину исчезновения: Дроу вернулись! Новый враг прибыл вместе с отрядом телохранителей. Вы должны победить этого злодея и спасти Мифриловый Зал.



## Приключение 5

### Предательство в туннелях

*Один из вас не тот, за кого себя выдает.*

**Цель:** Пережить нападение убийцы.

**Количество героев:** 2-5 (командное/состязательное приключение).

**Рекомендуемые Герои:** Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar.

### Подготовка к Приключению

**Специальные компоненты для этого**

**Приключения:** Start tile, Artemis Entreri Villain card and figure, 5 Hero tokens (Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar).

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой Плитки.

Перемешайте стопку плиток.

Перемешайте 5 жетонов героев. Разместите один из жетонов лицом вниз на карту злодея Artemis Entreri, затем поместите оставшиеся 4 жетона лицом вниз в пределах досягаемости всех игроков.

**Начальная награда:** 2 жетон исцеления и каждый герой берет 1 случайный предмет.

### Специальные Правила Приключения

Когда Герой исследует и ставит плитку с черным треугольником, то игрок кладет один из 4 жетонов героев лицевой стороной вниз на новую плитку. Герой на плитке с закрытым жетоном может перевернуть этот жетон и раскрыть его для всех игроков.

Когда пятая плитка с черным треугольником открыта, или когда все 4 жетона героев на столе раскрыты, переверните жетон героя на карте злодея Artemis Entreri. Этот Герой на самом деле Artemis Entreri в маскировке! Замените этого героя фигуркой Artemis Entreri. Игрок контролирующий этого героя сбрасывает свою карту героя и карты умений, берет карту героя Artemis Entreri, и выбирает новые Assassin умения.

Когда Artemis Entreri раскрывается, он получает 1 жетон исцеления, который он должен потратить **сразу же**, если его здоровье уменьшается до 0.

Если это ваша первая игра за Artemis Entreri, использовать карты умений, предложенные ниже. Освоившись с игрой, выбирай карты для своего героя самостоятельно.

**Artemis Entreri, Human Assassin:** Saber of Wounding, Vampiric Dagger, Executioner's Blade, Cloak of the Bat, Fast Learner.

**Злой герой:** Artemis Entreri борется против остальных героев. Как злодей, он может относиться к другим героям как к монстрам. См. стр. 15 Правил книги для подробной информации о героях злодеях.

Всякий раз, когда жизни героя равны 0 в начале его или ее хода и нет жетонов исцеления, то Герой устраняется. Удалите фигурку этого героя с доски, ничто не может вернуть этого Героя в игру. В конце фазы злодеев этого героя, этот игрок передает всех монстров и ловушки, которые он или она контролирует, игроку справа и выбывает из игры.

**Герои побеждают:** Герои выигрывают приключение, когда они побеждают Artemis Entreri.

**Злодей побеждает:** Artemis Entreri выигрывает приключение, когда все герои устранены.

### Дополнительные Правила для 3 или 4 Игроков

Если есть меньше чем 5 игроков, Artemis может быть не замаскирован под одного из героев. Если раскрыт Герой, не находящийся в игре, поместите фигуру Artemis Entreri на Стартовую Плитку. Ни один игрок не контролирует Artemis, вместо этого он активируется во время фазы злодеев каждого игрока.

Если раскрыт Герой, находящийся в игре, то Герой заменяется на Artemis Entreri как в обычном приключении, за исключением того, что Artemis не начинает с жетонами исцеления.

**Победа:** Герои выигрывают приключение, когда они побеждают Artemis.

**Поражение:** Герои проигрывают, если у любого героя 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления.

### В начале приключения прочтите:

Товарищи прибыли в Мифриловый Зал для предстоящего бракосочетания Вульфгара и Кеттибри, но не все так, как кажется. Один из вас на самом деле страшный убийца Артемис Энтрери в маскировке!

### Когда Artemis Entreri входит в игру, прочтите:

Волшебная маскировка исчезает. Артемис достает свое оружие и атакует!

# Приключение 6

## Беззвездная ночь

*Захваченные в городе дроу Мензоберранзан, Дриззт и Кэtti-бри вынуждены вступить в союз с ужасным врагом.*

**Цель:** Сбегите из Подземелья.

**Количество героев:** 3 (командное приключение).

**Рекомендуемые Герои:** Drizzt, Catti-brie, Artemis Entreri.

## Подготовка к Приключению

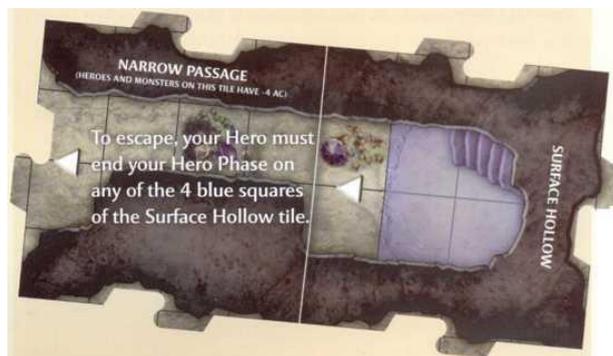
Это командное приключение. Drizzt и Catti-brie состоят в одной команде, а Artemis Entreri находится в другой команде сам.

**Специальные компоненты для этого Приключения:** Start tile, Drow Glyph tile, Surface Hollow tile.

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой Плитки.

Возьмите плитку Drow Glyph и отложите в сторону. Перемешайте оставшуюся часть плиток. Возьмите 3 плитки из них, и замешайте Dark Chasm с ними. Положите их после 8 плитки в стопке. Таким образом Dark Chasm будет между 9 и 12 плиткой в стопке.

**Начальная награда:** Drizzt и Catti-brie начинают с 2 жетонами исцеления и берут по 1 случайному предмету. Artemis Entreri начинает без жетонов исцеления и берет 1 случайный предмет.



## Специальные Правила Приключения

Когда герой раскрывает плитку Drow Glyph, поместите плитку Surface Hollow рядом с неисследованным краем плитки Drow Glyph. Затем каждый игрок берет карту монстра и помещает соответствующую фигурку монстра на любой клетке на плитке Drow Glyph или плитке Surface Hollow.

Чтобы выбраться на поверхность, герой должен находиться на любой из 4 клетках выхода плитки Surface Hollow в конце фазы героя любого героя, как показано здесь. Удалите фигурку героя с доски. Этот Герой покинул пещеру.

Покидание пещеры не является обязательным. После того, как герой уходит, он или она не сможет вернуться.

Если жизни любого героя равны 0 в начале его или ее хода, и у его команды нет жетонов исцеления, то Герой терпит поражение.

Если Герой покидает пещеру или терпит поражение, то игрок доигрывает свой ход, затем передает всех монстров и ловушки, которые он или она контролирует, игроку справа и выбывает из игры.

**Конец игры:** Игра заканчивается только тогда, когда каждая команда либо выигрывает или проигрывает. Обе команды могут выиграть или проиграть!

**Команда побеждает:** Команда выигрывает приключение, когда все члены этой команды сбежали из пещеры. Если обе команды сбежали, выигрывают обе.

**Команда проигрывает:** Команда проигрывает приключение, если хотя бы один член этой команды будет побежден. Если обе команды имеют побежденных героев, обе проигрывают.

### В начале приключения прочтите:

Только что сбежавшие из Мензоберранзана, Дриззт и Кэtti-бри вынуждены вступить в неприятный союз. Сопровождаемые отрядом дроу и другими врагами, они объединили свои силы с Артемисом Энтрери, убийцей, который преследует их в течение многих лет. Они должны работать вместе, чтобы выбраться на поверхность, но сколько можно доверять этому убийце?

### Когда открываете Underground River плитку, прочтите:

Свобода впереди, но придаст ли Артемис Энтрери своих союзников до того, как они смогут убежать?

# Приключение 7

## Осада Тьмы

*Силы Лолс нашли Мифриловый Зал. Вы должны сдержать атаку!*

**Цель:** Закройте разломы Подземелья и победите всех монстров.

**Количество героев:** 2-5 (групповое приключение).

**Рекомендуемые Герои:** Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis, Wulfgar.

## Подготовка к Приключению

**Специальные компоненты для этого**

**Приключения:** Start tile, 22 Cavern Edge tiles (including 4 Fissure tiles), 3 Collapsed Tunnel markers, Yvonne Baenre Villain card and figure.

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой Плитки.

Это приключение использует предварительно построенный комплекс пещер. Чтобы создать его, следуйте инструкциям в книге правил. После создания комплекса, разместите столько жетонов ран на каждой плитке Fissure, сколько героев участвует в приключении.

Ваш комплекс пещер должен включать все 4 плитки Fissure. Если этого не произойдет, вам нужно переделать его!

**Начальная награда:** 2 жетон исцеления и каждый герой берет 1 случайный предмет.

## Специальные Правила Приключения

**Закрытие разлома:** Чтобы закрыть разлом, Герой должен быть на краю плитки, находящийся рядом с плиткой с разломом. Этот Герой может нанести 1 повреждение этому разлому вместо перемещения (таким образом, он или она может нанести 2 повреждения, ничего не делая в течение фазы героя). Каждый раз, когда разлом получает повреждения, удалите 1 жетон урона с этой плитки.

После того как все жетоны урона были удалены с разлома, он разрушается. Поставьте маркер Collapsed Tunnel на эту плитку в качестве напоминания.

**Растущая угроза:** В начале этапа разведки каждого героя, выполните следующие действия:

- Киньте кубик и сравните результат с номерами, напечатанных на плитках с разломами. Если соответствующий разлом еще не закрыт, возьмите новую карту монстра и поместите его фигурку на плитку рядом с указанной плиткой с разломом. Если разлом был закрыт, не ставьте на него монстра, герои предотвратили его прибытие.

- После двух закрытых разломов, активный игрок берет карту Yvonne Baenre. Помещает фигурку Yvonne Baenre на плитку рядом с разломом с наибольшим количеством жетонов на нем. (В случае ничьей, активный игрок выбирает плитку.)

- Для остальной части приключения не берите карты встреч в течение любой фазы злодея, если так не указано в карте Yvonne.



**Победа:** Герои выигрывают приключение, когда они закрыли все 4 разлома и победили Yvonne Baenre и всех монстров.

**Поражение:** Герои проигрывают, если у любого героя 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления.

### В начале приключения прочтите:

Гномов разведчики сообщили, что подлые прислужники дроу собираются в туннелях вблизи Мифрилового Зала и скоро начнут наступление на крепость. Вы и ваши товарищи отыскали участок Подземелья, через который силы дроу собираются достигнуть Мифрилового Зала. Если обрушить эти туннели, вы помешаете атаке дроу.

### После двух закрытых разломов, прочтите:

Вы вздохнули с облегчением, когда еще один проход разрушился, но затем из темноты прозвучал холодный голос: "Уничтожить изгоя и его друзей, и Королева Пауков отметит этот день". Прибыла Верховная Мать Дома Бэнр!

## Приключение 8

### Проход вниз

*Судьба души одного спутника находится в ваших руках.*

**Цель:** Освободить Вульфгара и победить Эррту.

**Количество героев:** 2-4 (групповое приключение).

**Рекомендуемые Герои:** Bruenor, Catti-brie, Drizzt, Regis.

### Подготовка к Приключению

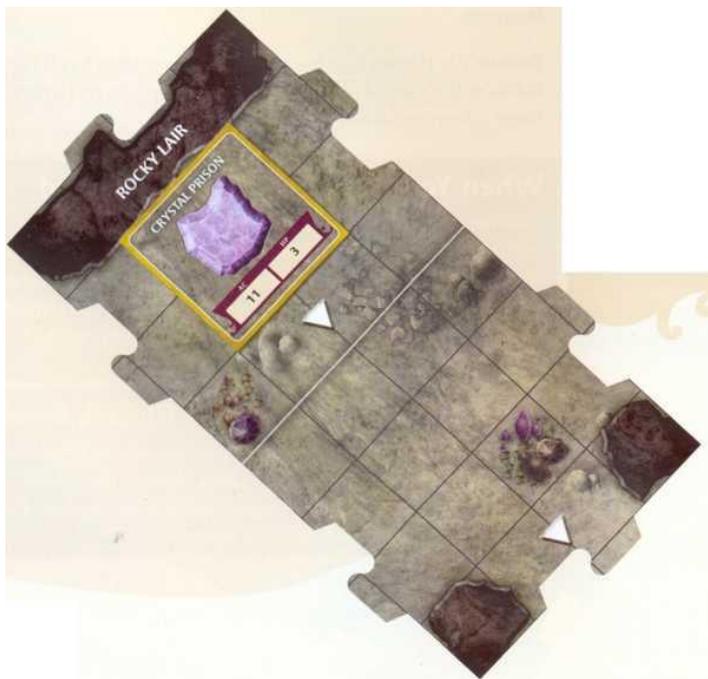
**Специальные компоненты для этого**

**Приключения:** Start tile, Crystal Shard tile, Rocky Lair Tile, Crystal Prison marker, Wulfgar (Ally) card and figure, Errtu Villain card and figure.

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой Плитки.

Возьмите плитку Crystal Shard и отложите в сторону. Перемешайте оставшуюся часть плиток. Возьмите 3 плитки из них, и замешайте Crystal Shard с ними. Положите их после 8 плитки в стопке. Таким образом, Crystal Shard будет между 9 и 12 плиткой в стопке.

**Начальная награда:** 2 жетон исцеления и каждый герой берет 1 случайный предмет.



## Специальные Правила Приключения

**Осколок кристалла:** Когда герой раскрывает плитку Crystal Shard, выполните следующие действия:

- Вместо взятия каты для плитки, активный игрок берет карту Errtu и ставит фигурку Errtu на плитку Crystal Shard. Как злодей, Errtu действует в начале фазы злодеев каждого игрока.

- Поместите плитку Rocky Lair к ближайшему неисследованному краю плитки Crystal Shard. Поместите маркер Crystal Prison на большой камень, изображенный на плитке Rocky Lair.

- Герой может атаковать Crystal Prison. После того, как Crystal Prison разрушится, удалите её маркер с плитки, и заменить его на фигурку Wulfgar. Активный игрок берет карту Wulfgar (Союзник). Wulfgar активируется первым на 3 этапе фазы злодеев этого игрока. Wulfgar считается Героем для карт встреч, тактики монстра, и умений героев.

**Победа:** Герои выигрывают приключение, когда они победили Errtu и освободили Wulfgar из хрустальной тюрьмы.

**Поражение:** Герои проигрывают, если у любого героя 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления.

### В начале приключения прочтите:

Нет времени горевать о пропавшем Вульфгаре. Вы и остальные спутники уже отправились обратно в Долину Ледяного Ветра, где Осколок Кристалла нашел нового владельца. Вы входите в заледеневшую пещеру, чтобы найти осколок, не подозревая о том, какая опасность вам предстоит...

### Когда открываете Crystal Shard плитку, прочтите:

Глубоко в пещере, огненная форма балора Эррту появляется перед вами. "Какие мучения ждут тебя, Дризт До'Урден!" – проревел демон. Вдали, за хрустальной стеной, вы заметили вашего погибшего друга Вульфгара. Эррту заточил его душу на многие годы, и вы его единственная надежда на освобождение!

## Приключение 9

### Великая Охота за Трофеями

*Сколько монстров мы сможем убить?*

**Цель:** Победить больше монстров, чем другие герои.

**Количество героев:** 2-5 (состязательное приключение).

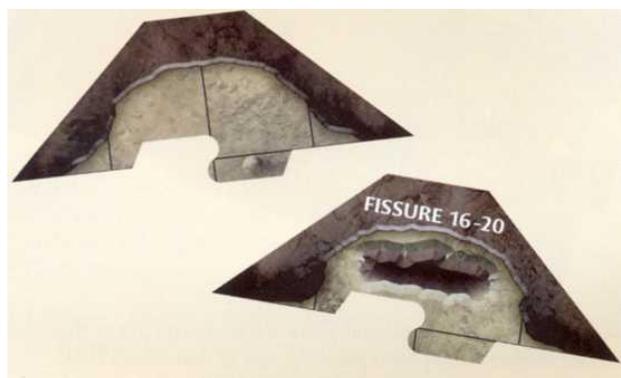
**Рекомендуемые Герои:** Любые.

### Подготовка к Приключению

**Специальные компоненты для этого**

**Приключения:** Start tile, 22 Cavern Edge tiles (including 4 Fissure tiles).

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой Плитки.



Это приключение использует предварительно построенный комплекс пещер. Чтобы создать его, следуйте инструкциям в книге правил.

Ваш комплекс пещер должен включать все 4 плитки Fissure. Если этого не произойдет, вам нужно переделать его!

Положите карты встреч обратно в коробку, вам они не понадобятся для этого приключения.

Перемешайте карты монстров и отсчитайте 5 из них для каждого героя. Они формируют колоду монстров. (Например, если играют 5 Героев в это приключение, колода будет содержать 25 карт монстров.) Положите остальные обратно в коробку, вам они не понадобятся для этого приключения.

**Начальная награда:** Каждый герой начинает с 1 исцеляющим жетоном, используемый только этим Героем.

## Специальные Правила Приключения

Вы не берете ни одной карты встречи в этом приключении. Вместо этого, в начале фазы разведки каждого героя возьмите карту монстра, и поместите соответствующую фигурку монстра на случайно определенную плитку с разломом. (Если вы берете карту Hunting Party, поместите каждого монстра отдельно.)

Каждый герой имеет свой собственную стопку опыта. Вы тратите 5 очков опыта на повышение уровня героя как обычно, но не для сброса карт монстров.

Если у героя 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления он терпит поражение. Игрок доигрывает свой ход, затем передает всех монстров и ловушки, которые он или она контролирует, игроку справа и выбывает из игры.

Приключение заканчивается, когда либо все монстры, либо все герои терпят поражение. По окончании приключения, каждый выживший Герой получает 1 очко за каждую единицу опыта в его или ее стопке опыта, плюс 5 бонусных очков, если это Герой не расходовал на исцеляющий жетон. Выживший с наибольшим количеством очков побеждает!

**Победа:** Побеждает выживший герой с наибольшим количеством очков!

**Поражение:** Герой проигрывает, если у него 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления.

### В начале приключения прочтите:

Охота на монстров иногда представляет собой игру, сталкивающая вас с бесконечными ордами, с победителем, убившим большинство врагов. Сможете ли вы победить больше монстров, чем ваши товарищи?

# Приключение 10

## Побег из Невернита

*Проклятые туннели под замком Невер постоянно меняются, вы должны сбежать или навсегда останетесь в ловушке под землей!*

**Цель:** Сбегите из Невернита.

**Количество героев:** 2-5 (групповое приключение).

**Рекомендуемые Герои:** Любые.

## Подготовка к Приключению

**Специальные компоненты для этого Приключения:** Start tile, Broken Door tile, 22 Cavern Edge tiles, Surface Hollow tile.

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой Плитки.

Возьмите плитку Broken Door и отложите в сторону. Перемешайте оставшуюся часть плиток. Возьмите 3 плитки из них, и замешайте Broken Door с ними. Положите их после 8 плитки в стопке. Таким образом, Broken Door будет между 9 и 12 плиткой в стопке.

**Начальная награда:** 1 жетон исцеления и каждый герой берет 1 случайный предмет.

## Специальные Правила Приключения

**Края пещеры:** Всякий раз, когда вы берете карту встречи по любой причине, вместо этого поместите Плитку края пещеры рядом с любым неисследованным краем на свой выбор. Вместо этого можно потратить 5 очков опыта и не размещать плитку края пещеры. Если что-то помешает вам взять карту встречи (например, плитка Secret Cave), вы также не помещаете плитку края пещеры.

Вы не можете поместить плитку подземелья рядом с неизведанным краем, который физически заблокирован плиткой края пещеры, как описано в книге правил.

После того, как плитка Broken Door раскрывается, больше не размещайте плитки края пещеры и вместо этого берите карты встреч как обычно.

**Сломанная дверь:** Когда герой раскрывает плитку Broken Door, поместите плитку Surface Hollow к ближайшему неисследованному краю плитки Broken Door. Затем каждый игрок берет карту монстра и помещает соответствующую фигурку

монстра на любой клетке плитки Surface Hollow или плитки Broken Door.

Чтобы выбраться на поверхность, герой должен находиться на любой из 4 клетках выхода плитки Surface Hollow в конце фазы героя любого героя, как показано здесь. Удалите фигурку героя с доски. Этот Герой покинул пещеру.



Покидание пещеры не является обязательным. После того, как герой уходит, он или она не сможет вернуться. Этот игрок доигрывает свой ход, затем передает всех монстров и ловушки, которые он или она контролирует, игроку справа и выбывает из игры.

**Победа:** Герои выигрывают приключение, каждый герой сбегает из пещеры.

**Поражение:** Герои проигрывают, если у любого героя 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления. Герои также проигрывают, если нет свободных неисследованных краев, и не была размещена плитка Surface Hollow.

### В начале приключения прочтите:

Катакомбы под замком Невер были когда-то защищены мощной магией, но Магическая Чума превратила его палаты в мощную ловушку. Заколдованные туннели теперь поглощают незваных гостей, заключая их навсегда в заброшенных залах. Вы попали в туннели замка и если не поспешите, окажетесь в ловушке под землей!

### Когда открываете Broken Door плитку, прочтите:

За разрушенной дверью скрывается единственный выход из этой проклятой пещеры. Вы нашли выход, но сможете ли вы выбраться живыми?

# Приключение 11

## Гонка до Гонтлгрима

Две группы отправились на поиски потерянного города гномов Гонтлгрим. Кто найдет его первым?

**Цель:** Найти вход в Гонтлгрим раньше другой команды.

**Количество героев:** 4 (командное приключение).

**Рекомендуемые Герои:** Bruenor, Drizzt, Athrogate, Jarlaxle.

## Подготовка к Приключению

Это командное приключение. Drizzt и Bruenor состоят в одной команде, а Athrogate и Jarlaxle в другой команде. Товарищи по команде садятся за стол не рядом друг с другом. Таким образом, команды ходят по очереди.

**Специальные компоненты для этого Приключения:** Start tile, 2 straight Narrow Passage tiles, Broken Door tile, Drow Glyph Tile, 2 Dwarven Statue tiles, Gauntlgrym Door marker.

Поместите Стартовую Плитку на столе. Положите плитку Narrow Passage с каждого конца Стартовой плитки и положите плитки Drow Glyph и Broken Door к ним, как показано ниже. Поставьте Drizzt и Bruenor на любых клетках плитки Broken Door, а Athrogate и Jarlaxle поместите на любых клетках плитки Drow Glyph.

Возьмите 2 плитки Dwarven Statue и отложите в сторону. Перемешайте оставшуюся часть плиток, затем разделите их на две примерно равные части. Положите плитки Dwarven Statue после 5 плитки в каждой стопке. Таким образом, Dwarven Statue будет 6 плиткой в стопке.

**Начальная награда:** Каждая команда начинает с 1 жетоном исцеления, используемый только для этой команды, и каждый герой берет 1 случайный предмет.

Bruenor и Drizzt начинают на любых клетках плитки Broken Door. Athrogate и Jarlaxle на любых клетках плитки Drow Glyph.

## Специальные Правила Приключения

Каждая команда берет плитки из собственной стопки, чтобы найти выход первыми.

**Статуя дворфов:** Когда герой обнаруживает любую плитку Dwarven Statue, поместите маркер Gauntlgrym Door на открытой плитке. Затем каждый игрок берет карту монстра и помещает соответствующую фигурку монстра на открытой плитке.

Если жизни любого героя равны 0 в начале его или ее хода, и у его команды нет жетонов исцеления, то Герой терпит поражение. Игрок доигрывает свой ход, затем передает всех монстров и ловушки, которые он или она контролирует, игроку справа и выбывает из игры.

**Конец игры:** Игра не закончится до тех пор, пока обе команды не повержены или, по крайней мере, одна из команд не выиграет.

**Команда побеждает:** Команда выигрывает приключение, когда ее герой-дворф (Bruenor или Athrogate) начинает свой ход на плитке Gauntlgrym Door и нет монстров в пределах 1 плитки от этого героя. (Если оба героя-дворфа на плитке в хода любого героя-дворфа, обе команды побеждают.)

**Команда проигрывает:** Команда проигрывает приключение, если их герой-дворф (Bruenor или Athrogate) повержен. Обе команды могут проиграть.

### В начале приключения прочтите:

В конце жизненного поиска Бруенора легендарного дома гномов Делзун, он и Дризт обнаруживают, что они не одиноки. Джарлаксл и его спутник дворф Атрогейт, ищут то же самое - гигантские двери, ведущие к потерянному городу гномов. Кто найдет его первым?

### Когда открываете первую плитку Dwarven Statue, прочтите:

Дворфская статуя раскрывает секретный вход в Гонтлгрим. После того, как стражи будут побеждены, ход в затерянный город будет открыт!





# Приключение 13

## Пробуждение Древнего

*Древний Мейгера Инферно пришел в движение и должен быть сдержан.*

**Цель:** Отыщите древний тронный зал, где находится душа древнего и предотвратите пробуждение Мейгера.

**Количество героев:** 2-5 (групповое приключение).

**Рекомендуемые Герои:** Bruenor, Drizzt, Athrogate Jarlaxle, плюс 1 любой другой Герой если вы играете в пятером.

## Подготовка к Приключению

**Специальные компоненты для этого Приключения:** Start tile, Broken Door tile, Ancient Throne tile, 2 Dwarven Statue tiles, Errtu Villain card and figure, 2 Water Elemental Monster cards and figures, 2 Filled Bowl tokens.

Поместите Стартовую Плитку на столе. Поместите каждого Героя на любой клетке Стартовой Плитки.

Возьмите плитку Broken Door и 2 плитки Dwarven Statue и отложите в сторону. Перемешайте оставшуюся часть плиток. Возьмите 6 плитки из них, и замешайте их с 2 плитками Dwarven Statue. Затем возьмите еще 3 плитки и перемешайте их с плиткой Broken Door. Положите перемешанную стопку с плиткой Broken Door, а затем плитки, содержащие 2 плитки Dwarven Statue и 6 плиток подземелья, наверх стопки.

**Начальная награда:** 2 жетон исцеления и каждый герой берет 1 случайный предмет.

А. Плитки 1-8: 2 плитки Dwarven Statue и 6 случайных плиток подземелья, перемешиваются вместе.

В. Плитка 9-12: плитка Broken Door и 3 плитки подземелья, перемешиваются вместе.

С. Плитки 13-32: Все остальные плитки подземелья.



## Специальные Правила Приключения

**Сломанная дверь:** Когда герой раскрывает плитку Broken Door, выполните следующие действия:

- Поместите плитку Ancient Throne рядом с ближайшим неисследованным краем плитки Broken Door.

- Вместо взятия каты для плитки, активный игрок берет карту Errtu и ставит фигурку Errtu на плитку Ancient Throne. Как злодей, Errtu действует в начале фазы злодеев каждого игрока.

- Поместите 1 фигурку Water Elemental на грибное место на каждой плитке Dwarven Statue. Когда Герой побеждает Water Elemental, то Герой забирает жетон Filled Bowl. Поместите маркер на карте Героя.

- Герой, забравший жетон Filled Bowl, может поместить его на любой клетке трона, изображенного на плитке Ancient Throne. Для этого, Герой должен быть на любой из 6 клеток, прилегающих к клеткам трона, на конец его или ее фазы героя.

Как только оба жетона Filled Bowl на троне, Errtu получает 5 повреждений.

**Победа:** Герои выигрывают приключение, когда они помещают 2 жетона Filled Bowl на троне и побеждают Errtu.

**Поражение:** Герои проигрывают, если у любого героя 0 очков здоровья в начале хода и не осталось жетонов Исцеления.

### В начале приключения прочтите:

Однажды ночью, Бруенор был разбужен призраком давно умершего дворфа из города Гонтлгрим. "Помоги нам"- говорил голос в его голове. - "Зверь пробуждается ... Гонтлгрим осажден!"

Древний Мейгера под городом пришел в движение. Если его не остановить, разместив две церемониальных миски на древнем престоле, Огненная Яма развернется и уничтожит Невервинтер!

### Когда открываете Broken Door плитку, прочтите:

Земля грохочет, и появляются элементарные слуги древнего. Вы должны отобрать у водяных элементарей церемониальных миски, чтобы заставить Мейгера Инферно замолчать. Хотя Древний не беззащитен, ужасный демон материализуется, чтобы остановить вас!