

WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE™

THE BOARD GAME EXPANSION



RULES OF PLAY



КОМПОНЕНТЫ

Ниже представлен список всех компонентов, которые вы найдете в вашем экземпляре игры “The Burning Crusade”.

- Книга правил
- Поле королевства Аутлэнд
- 51 пластиковая фигурка существ:

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ !

Добро пожаловать в Азерот!

Вы держите в руках дополнение к настольной игре World of Warcraft – “The Burning Crusade”. Оно включает в себя новые квесты, новые предметы, новые возможности персонажей, новые таланты и захватывающее новое королевство для исследований – Аутлэнд. Мы надеемся, что вы останетесь довольны многими новыми идеями и деталями, которые усилят впечатление от настольной игры World of Warcraft.

<i>Tun</i>	<i>Зеленые</i>	<i>Красные</i>	<i>Фиолетовые</i>	<i>Синие</i>
Abominations	1	1	1	1
Arakkoas	1	1	1	1
Fungal Giants	1	1	1	1
Mo'arg	1	1	1	1
Oozes	2	1	1	1
Ravagers	2	1	1	1
Shivan	1	1	1	1
Wrath Guards	1	1	1	1
Yeti	1	1	1	1
Murlocs			1	
Gnolls			1	
Ghouls			1	
Scarlet Crusaders			1	
Naga			1	
Giant Spiders			1	
Worgen			1	
Wildkin			1	
Ogres			1	
Wraiths			1	
Doom Guards			1	
Drakes			1	
Infernals			1	

- 2 пластиковые фигурки персонажей (Шаман Альянса и паладин Орды)
- 2 листа персонажей
- 9 дополнительных полос 6-го уровня (одна для каждого из девяти классов)
- 14 счетчиков персонажей (7 для каждого нового персонажа)
- 15 значков яда
- 1 счетчик Лорда Рагнара
- 1 значок Рагнара
- 20 значков удара
- 54 классовых карт (6 для каждого класса)
- 38 карт «шестиугольных» предметов
- 5 карт специальных предметов
- 44 карты квестов Альянса
- 44 карты квестов Орды
- 18 синих карт квестов
- 4 карты событий
- 6 карт полетов
- 177 карт подземелий
- 4 значка подземелий
- 4 листа Лордов
- 9 восьмигранных кубика (3 красных, 3 синих, 3 зеленых)
- 2 листа характеристик существ

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Ниже вы найдете краткое описание всех игровых компонентов экземпляра *The Burning Crusade*.

Игровое поле королевства Outland



Игровое поле королевства Outland

Большое цветное игровое поле государства Outland состоит из семи регионов.

Пластиковые фигурки существ



Есть девять новых типов существ в *"The Burning Crusade"* и новый фиолетовый цвет существ. Фиолетовые существа более опасные, чем существующие типы существ базовой игры. Фиолетовые фигуры являются **квестовыми существами**, подобно зеленым и красным существам, и должны быть уничтожены персонажами, решая квесты. Фиолетовые фигуры заменяют красные обозначая более опасных монстров каждого типа. Смотрите раздел "Новые существа и Характеристики Существ" на странице 8.

Пластиковые фигурки персонажей



Две новые фигурки персонажей представляют собой Шамана Драена и Паладина Кровавого Эльфа. После того, как игроки выбрали своих персонажей, в начале игры, они получают соответствующие пластиковые фигурки и помещают их на игровое поле в требуемые локации.

Листы персонажей

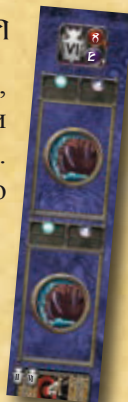


Новые листы персонажей дают игрокам возможность выбрать Шамана Альянса и Паладина Орды. Они заменяют существующие в базовой игре листы персонажей Шамана и Паладина. Учтите, что только один экземпляр каждой классовой колоды включается в игру, т.е. игроки не могут использовать обоих Паладинов или обоих Шаманов в одной игре.

Дополнительный лист персонажа 6 уровня

Дополнительная полоса 6-го уровня, дополняет основной лист персонажа и позволяет продвинуться до 6-го уровня. Каждый класс имеет свою дополнительную полосу. См. "Уровень 6" на стр. 14.

*Дополнительный лист
6-го уровня*



Жетоны персонажей



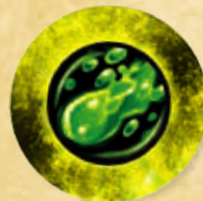
Есть по семь жетонов для Шамана Альянса и Паладина Орды, которые используются также как и аналогичные жетоны основной игры.

Значки ударов

Для битвы с врагами, имеющими повышенное количество Здоровья, предлагаются дополнительные значки ударов. Если игроки исчерпывают полностью все значки ударов во время боя, в этом случае их заменяют значки золота.



Значки яда



Некоторые существа могут отравить персонажей во время боя (см. "Значки яда" на стр. 8). Значки яда помещаются под пластиковую фигурку отравленного персонажа, для наглядного отображения действующего эффекта.

Жетон Оверлорда Рагнара



Этот жетон используется также как и другие жетоны Оверлордов в основной игре. Жетон Оверлорда Рагнара указывает местоположение Рагнара на игровом поле Лордаэрона. Три Оверлорда Аутлэнда не обозначаются жетонами Оверлордов.

Значок Рагнара



Когда Рагнар выбирается в игре, как Оверлорд, этот значок помещается на лист Оверлорда Рагнара, на трек хода боя.

КАРТЫ КЛАССОВ



Новые классовые карты 6-го уровня действуют точно так же, как и аналогичные карты основной игры, предлагая игрокам больше возможностей для улучшения и изменения их персонажей.

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ



В игру "The Burning Crusade" введены новые карты предметов, которые могут быть найдены в подземельях или при выполнении квестов. Новые "шестиугольные" (оранжевые) карты предметов являются наградой в основном за новые квесты и исследование подземелий Аутлэнда. Они действуют точно так же, как и карты предметов основной игры.

КАРТЫ КВЕСТОВ Альянса и Орды



Новые зеленые, желтые и красные карты квестов действуют подобно аналогичным картам основной игры. Новые фиолетовые карты квестов формируют новую колоду, представляющую более трудные квесты (еще более трудные, чем красные квесты).

Некоторые новые квесты требуют отправиться в Аутлэнд. Они называются квестами Аутлэнда и их лицевая сторона имеет зеленый фон. Квесты Аутлэнда могут быть найдены во всех квестовых колодах, за исключением серой. Это дополнение также включает новые квесты для Лордаэрона.

СИНИЕ КВЕСТОВЫЕ КАРТЫ



Синие квестовые карты, включенные в это дополнение, пополняют синюю квестовую колоду, образованную дополнением "Тень войны". Если у вас есть дополнение "Тень войны", и вы играете с полем Аутлэнда, просто перемешайте новые синие квестовые карты с остальной синей колодой (см. стр.5 книги правил "Тень войны"). Если у Вас нет дополнения "Тень войны", тогда не используйте синие карты квестов.

КАРТЫ СОБЫТИЙ



Новые карты событий действуют так же, как и в основной игре и должны быть просто перемешаны с основной колодой Событий.

КАРТЫ ПЕРЕЛЕТОВ



Перелетами награждаются персонажи, которые достигают 6-го уровня. Они дают новые возможности для путешествий между регионами на карте Ауслэнда. См. "Перелеты" на странице 17.

КАРТЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ



Подземелья представляют собой новые серьезные испытания для игроков. Каждое подземелье состоит из нескольких Колод Этажей, каждая из которых представляет один этаж подземелья (Этаж 1, Этаж 2 и т.д.). Каждая Колода Этажа состоит из четырех различных типов карт: Карты Боссов, Карты Миньонов, Карты предметов и Карты наград. Смотрите главу "Подземелья" на странице 9.

ЗНАЧКИ ПОДЗЕМЕЛИЙ



Значки подземелий, размещенные на игровом поле Лордаэрона обозначают местонахождение подземелий. Также существуют подземелья на карте Ауслэнда, но эти значки напечатаны прямо на игровом поле. Смотрите главу "Подземелья" на странице 9.

ЛИСТЫ ОВЕРЛОРДОВ



Это дополнение вводит в игру четырех новых Оверлордов. Трое из них - Kael'Thas, Lady Vashj и Illidan Stormrage – оверлорды Ауслэнда и действуют по другому в отличие от Оверлордов основной игры (см. "Оверлорды Ауслэнда" на странице 18). Четвертый, новый Оверлорд Рагнар использует те же правила Оверлордов, как и в основной игре.

КУБИКИ



The Burning Crusade содержит дополнительные восьмигранные кубики. Смотрите "Увеличение количества кубиков" на странице 8.

ЛИСТЫ ХАРАКТЕРИСТИК СУЩЕСТВ



The Burning Crusade включает в себя два новых листа характеристик существ. Они содержат боевые характеристики и специфичные способности новых существ и новых фиолетовых версий всех типов существ, а также повышают уровень сложности некоторых существ, изначально введенных в основную игру. Эти листы заменяют листы характеристик из основной игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следующие шаги описывают, как подготовиться к игре *World of Warcraft :The Board Game*, используя дополнение *The Burning Crusade*. Каждая из секций, которую следует модифицировать соответствует шагу подготовки основной игры.

1: Отметьте местоположение каждого подземелья в Лордаэроне, поместив значки подземелий на игровое поле Лордаэрона, как указано ниже. (Учтите, что подземелья Аутилэнда уже напечатаны на игровом поле Аутилэнда).

Подземелье

Shadowfang Keep

The Scarlet Monastery

Stratholme

Scholomance

Регион

Olsen's Farthing
(Silverpine Forest)

Scarlet Monastery
(Tirisfal Glades)

Stratholme
(Eastern Plaguelands)

Caer Darrow
(Western Plaguelands)

2: Когда игроки выбирают себе листы персонажей, они также берут соответствующие полоски персонажа 6-го уровня и новые карты талантов и возможностей 6-го уровня для своего класса.

3: Два новых листа персонажей, Паладина Орды и Шамана Альянса, позволяют обеим фракциям играть за класс, которого раньше у них не было.

Эти два листа заменяют Паладина Альянса и Шамана Орды из основной игры.

5: Когда выбирается оверлорд (случайным образом или через договоренность), должен быть выбран один из трех оверлордов Аутилэнда. Учтите, что результатом выбора Illidan Stormrage будет более долгая и напряженная игра. (Если игроки желают играть против оверлорда Рагнара, и/или хотят использовать только некоторые элементы дополнения *The Burning Crusade*, смотрите главу "Игра без Аутилэнда" на странице 19).

6: Распределите все новые карты предметов по соответствующим им колодам. Поместите новую "шестиугольную" (оранжевую) колоду предметов рядом с другими колодами предметов.

8: Распределите все новые карты квестов дополнения в соответствующие колоды. Поместите новую фиолетовую колоду квестов рядом с другими квестовыми колодами.

9: Разделите каждое подземелье на отдельные Колоды Этажей (см. страницу 9) и поместите их на подходящее место на столе.

МАКСИМИЗАЦИЯ СВОБОДНОГО МЕСТА

Дополнение *The Burning Crusade* вводит много новых компонентов. Если игроки испытывают недостаток свободного места на столе, ниже приводятся несколько советов, как освободить больше пространства для игры.

- Вместо размещения на столе груды неиспользуемых фигурок существ, их можно поместить в крышку от коробки игры.

- Если есть другой небольшой стол, он идеально подойдет для размещения карт и колод квестов, колод предметов, колод этажей подземелий и листа Оверлорда.

- Вместо размещения груды значков на столе, они могут быть рассортированы по отдельным коробочкам, которые могут находиться в коробке игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Следующие правила описывают новые элементы дополнения *The Burning Crusade*.

ЗНАЧКИ ЯДА

Некоторые монстры и специальные особенности могут отравить персонажей. Такие случаи обозначаются значками яда. Во время боя, в начале каждого шага повреждений (Damage step), персонаж должен потерять один значок здоровья за каждый полученный значок яда. Персонаж, который имеет возможность удалять значки здоровья из альтернативного источника, такого например, как активный Pet или Demon, может на выбор удалить любую комбинацию значков здоровья от его персонажа и/или альтернативного источника. Значки яда автоматически убираются в конце боя или когда персонаж побежден.



Значок яда

БЫСТРАЯ ЭКИПИРОВКА ВОЗМОЖНОСТЕЙ И ПРЕДМЕТОВ

Некоторые карты возможностей и предметов в этом дополнении помечены значком книги заклинаний. Этот значок указывает на то, что такими картами можно быстро экипироваться.



Значок книги заклинаний

Трактуйте такие карты, как если бы они содержали текст: *"В начале Вашего действия: Вы можете экипироваться этой картой"*. Т.е. персонаж может экипироваться такой картой из его Книги Заклинаний или сумки в начале любого своего действия, включая Действие Вызова на бой или присоединение к бою.



Когда персонаж быстро экипируется картой, он может положить её на любую свободную ячейку листа персонажа или может сбросить карту (включая карты без значка быстрой экипировки) и положить новую на её место.

Когда персонаж экипируется возможностью или предметом вне шага Управления Персонажем, он должен следовать всем другим обычным правилам экипировки. Быстро экипируемые предметы должны выбираться из сумки персонажа, быстро экипируемые возможности выбираются из книги заклинаний, стоимость энергии активных возможностей должна быть оплачена, а особенности и тип карт должны удовлетворять ограничениям.

Способность быстрой экипировки делает определенные карты более удобными, т.к. они могут по мере надобности использоваться чаще, чем лишь в конце хода фракции.

УВЕЛИЧЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА КУБИКОВ

В основной игре игроки были ограничены семью кубиками каждого цвета. Это дополнение добавляет три кубика каждого цвета и увеличивает предельное количество кубиков до десяти синих, красных и зеленых, даже если игроки выбирают "Игру без Аутлэнда" (см. страницу 19).

НОВЫЕ СУЩЕСТВА И ЛИСТ ХАРАКТЕРИСТИК СУЩЕСТВ

The Burning Crusade добавляет в игру 9 новых существ. Их данные отображаются на обновленных листах характеристик. Эти существа появляются в игре подобно существам основной игры, т.е. через карты квестов, событий и т.п.

The Burning Crusade также вводит новый фиолетовый цвет фигурок существ. Фиолетовые существа – это квестовые существа, такие же как зеленые и красные и представляют собой самую смертельную версию каждого типа существ. Фиолетовые существа не являются независимыми, поэтому персонаж не обязан завершать свой ход в регионе с таким существом и вызывать его на бой.

Боевые характеристики и специальные особенности новых существ описаны в новых листах характеристик. Новые листы характеристик заменяют листы основной игры.

Когда игра проходит с данным дополнением, даже если выбрана "Игра без Аутлэнда" (см. стр. 19), игроки должны использовать новые листы характеристик. В дополнение к характеристикам новых типов существ и фиолетовых существ, новые листы также увеличивают сложность некоторых зеленых, красных и синих существ из основной игры, делая игру более напряженной и непредсказуемой.



этаже тот не находился и ставит фигурку рядом с соответствующей Колодой Этажа. Т.е. ему не нужно заново проходить этажи, которые уже прошел его напарник.

Когда персонаж входит в подземелье, он сразу теряет любые оставшиеся действия.

Любой персонаж, который расположен рядом с Колодой Этажа подземелья, считается находящимся "в подземелье". Любой персонаж, который находится на листе оверлорда (см. "Вызов на бой оверлорда Аутлэнда" на странице 18), также считается находящимся "в подземелье".

Для битвы с боссом подземелья и продвижения на следующий этаж, игроки должны ждать пока наступит их Фаза Подземелья.

Фаза Подземелья

После того как каждый персонаж активной фракции сделал все свои действия, но перед тем как переместить маркер хода, фракция должна провести свою Фазу Подземелья. Если у активной фракции нет персонажей в подземелье, тогда их Фаза Подземелья пропускается.

Во время каждой Фазы Подземелья, персонажи активной фракции должны вызывать на бой босса текущего этажа подземелья и проводить битву (см. "Вызов на бой Босса Подземелья" на странице 12).

После того как активная фракция проходит свой этаж подземелья, Фаза Подземелья завершается и маркер хода перемещается на счетчике ходов.

Если персонажи активной фракции находятся в нескольких подземельях, проходится за раз только одно подземелье, по выбору самой фракции.

Карты Подземелий

Есть четыре типа карт для каждого подземелья: Карты Босса, Карты Миньона, Карты Предметов и Карты Наград.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Подземелья – это опасные локации, где персонажи могут объединяться вместе для уничтожения наиболее сильных врагов. В игре *The Burning Crusade* подземелья представлены в виде колод карт.

Каждое подземелье поделено на несколько этажей. Подземелья Лордаэрона имеют по два этажа, а подземелья Аутлэнда по три. Каждый последующий этаж подземелья все больше увеличивает опасность, но в то же время дает более ценные награды.



*Карты подземелья Tempest Keep:
Этажи 1, 2 и 3*

Вход в Подземелье

Персонаж в регионе с подземельем может потратить один из его шагов движения во время Действия Путешествия (Travel Action) для входа в подземелье.

Когда персонаж входит в подземелье, уберите его фигурку с игрового поля и поместите рядом с колодой подземелья Этаж-1, если подземелье не содержит другого дружественного персонажа. Персонаж который входит в подземелье, где уже есть дружественный персонаж, сразу присоединяется к первому, на каком бы

Карты боссов

Карты боссов выделяются из других карт подземелья своим уникальным графическим шаблоном (красной цветовой схемой).



Для прохождения на следующий этаж подземелья, персонажи должны победить босса текущего этажа. Боссы вытягиваются случайным образом, поэтому можно исследовать одно и то же подземелье более одного раза и встретить разных боссов.

Карты Миньонов

Карты миньонов заметно отличаются от карт боссов по внешнему виду и отсутствием раздела атрибутов с величинами Угрозы, Атаки и Здоровья. В свою очередь, карты миньонов, вытянутые для данного этажа подземелья усиливают атрибуты босса этого этажа. Чем больше вытянуто карт миньонов, тем выше параметры босса и тем более серьезную угрозу он представляет.



Кроме увеличения опасности на данном этаже подземелья, карты миньонов также предоставляют дополнительные награды, такие как золото и очки опыта.

Карты предметов

Карты предметов представляют собой добычу, оставшуюся от побежденного босса. Карты предметов, полученные в подземелье, подчиняются тем же правилам, что и карты предметов основной игры.

Карты наград

Карты наград предлагают дополнительную компенсацию для героев, которые рисковали жизнью в глубинах подземельях. В отличие от карт предметов, которые остаются у персонажа, карты наград приносят пользу и затем обычно отправляются обратно в соответствующую Колоду Этажа подземелья.



Карты награды

Когда персонажи получают карту награды, они должны сразу выполнить свойство карты, после чего она возвращается в колоду уровня подземелья.

Исключение: Некоторые карты наград содержат текст "keep this card" ("Сохраните эту карту"). В этих случаях один из дружественных персонажей сохраняет карту награды до тех пор пока не выполнятся указания карты, о том, что она должна быть сброшена. Сброшенные карты наград возвращаются в свои Колоды Этажей подземелий.

Прохождение Этажа Подземелья

Во время Фазы Подземелья все персонажи активной фракции должны пройти этаж подземелья рядом с колодой которого они находятся. Персонажи могут пройти *только один* этаж во время Фазы Подземелья, если нет соответствующей специальной способности в действии. При прохождении этажа, сначала тщательно перемешивается Колода Этажа. Затем карты вытягиваются сверху, *одна за другой*, пока не откроется карта Босса. Это и есть босс, которого должны победить персонажи для получения добычи и перехода на следующий этаж подземелья.

Далее, изучаются карты вытянутые до карты босса - предметы, награды и миньоны. Откладываются в сторону карты предметов и наград. Они и будут наградой, если персонажи победят босса.

Вход в Подземелье

Начинается ход фракции Альянса. Паладин Альянса находится в регионе Olsen's Farthing. Он хочет исследовать подземелье Shadowfang Keep, но так как персонажи теряют все оставшиеся действия при входе в подземелье, он делает сначала Действие Отдыха. После того как Паладин восстанавливает здоровье и энергию он делает Действие Путешествия и тратит один шаг движения для входа в подземелье. Затем он перемещает свою фигурку за игровое поле, поместив ее рядом с колодой Первого Этажа подземелья Shadowfang Keep.

Маг Альянса находящийся в регионе Pyewood Village, тоже желает исследовать подземелье Shadowfang Keep. Он делает Действие Путешествия и тратит свой первый шаг на вход в регион Olsen's Farthing, а второй на вход в подземелье. Затем Маг перемещает свою фигурку за игровое поле и ставит её рядом с колодой Первого Этажа подземелья Shadowfang Keep, около Паладина.



Паладин и Маг перемещаются за игровое поле и ставят свои фигурки рядом с колодой Этаж-1 подземелья Shadowfang Keep

Во время Фазы Подземелья Альянса и Паладин и Маг должны пройти первый этаж подземелья (см. далее как проходит Колода Этажа подземелья).

После боя Паладин и Маг делят добычу разгромленного босса Первого Этажа Shadowfang Keep. После завершения действий с колодой, две фигурки персонажей перемещаются к колоде Этаж-2 подземелья Shadowfang Keep.



После завершения Этажа-1, персонажи перемещаются к колоде Этаж-2

Во время следующего хода фракции Альянса, Колдун Альянса тратит Действие Путешествия для входа в подземелье Shadowfang Keep. Т.к. дружественные персонажи уже находятся на втором этаже подземелья, Колдун пропускает первый этаж и ставит свою фигурку рядом с колодой Этаж-2 подземелья Shadowfang Keep, около Паладина и Мага.



Персонаж, входящий в подземелье, содержащее дружественных персонажей, должен сразу поставить свою фигурку рядом с колодой, у которой стоят его союзники.

Затем подсчитывается число карт миньонов. Если их больше чем две карты на одного персонажа, то в этом случае игроки могут сбросить лишние карты. Например, если группа из двух героев открыла семь карт миньонов, они могут сбросить три карты, оставив четыре (на каждого героя по две карты миньонов).

Учтите, что группа игроков сама выбирает какие карты миньонов сбрасываются. *Это не делается случайным образом.* Учтите также, что сбрасывание карт миньонов происходит по желанию. Игроки не обязаны сбрасывать какие-либо карты, даже если их число превышает "две карты на одного героя". Также игроки могут сбросить меньше карт миньонов, чем имеют право.

Далее, группа игроков, *которая не сбрасывала карты миньонов*, по собственному выбору или потому что таких карт оказалось меньше чем "две на игрока", может вытянуть *дополнительные* карты из Колоды Этажа. Каждая вытянутая карта добавляет дополнительно миньона, предмет или награду. (Если вытянута другая карта босса, она сразу сбрасывается). Эти дополнительные карты переворачиваются по одной лицом вверх, каждый раз увеличивая потенциальную награду (карты предметов и наград) или добавляя опасность босса (карты миньонов). В то время, как карты предметов и наград откладываются в сторону к аналогичным картам, миньоны присоединяются к вытянутым ранее из колоды картам миньонов.

Такие вытянутые карты не могут быть сброшены, даже если карт миньонов теперь больше "двух на персонажа". Таким образом, игроки могут испытать удачу и вытянуть больше предметов и наград из колоды, но могут столкнуться с возможностью появления дополнительных карт миньонов, которые сделают бой против босса еще более трудным.

Один раз сделав это, персонажи готовы вызвать на бой босса подземелья.

Вызов на бой босса подземелья

Во время битвы с боссом подземелья персонажи следуют обычным правилам, с одним исключением: как было отмечено выше, *каждая карта миньона дополнительно увеличивает параметры и способности босса*. Карты миньонов с эффектами типа "Health +2" или "Attack+3" прямо увеличивают параметры босса. Другие способности очевидны. Учтите, что эффект от всех карт миньонов *накапливается*. Другими словами, способности всех миньонов и босса складываются вместе во время битвы.

Дружественные персонажи в одном подземелье автоматически участвуют в битве, как если бы они присоединились к бою используя Действия Вызова (см. "Friendly Characters Joining a Challenge" на стр. 10 книги правил основной игры).

Некоторые свойства карт подземелья изменяются в зависимости от количества персонажей участвующих в битве и наоборот. Не взирая на количество карт миньонов, которые были вытянуты, битвы в подземельях считаются битвами против одного противника.

Персонажи, погибшие от руки босса, должны незамедлительно переместиться на ближайшее кладбище или в дружественный город на том же игровом поле, где находится подземелье. Они могут вернуться в подземелье позже, если пожелают, соблюдая обычные правила (т.е. вернуться в регион где находится подземелье и потратив шаги движений во время своего Действия Путешествия). Персонажи, которые вернулись позже, следуют обычной процедуре.

Если все персонажи, пытающиеся пройти этаж подземелья, погибли, карта босса и все открытые карты миньонов, предметов и наград возвращаются обратно в ту же колоду, откуда были вытащены.

Если один или два члена группы погибли, но оставшийся персонаж из группы побеждает босса в бою, все погибшие персонажи получают равную долю опыта от награды, причитающейся за босса. Однако, только выжившие персонажи имеют право получить золото, карты наград и карты предметов.

ДОБЫЧА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Когда босс уровня побежден, награда описанная в соответствующем разделе карты босса, распределяется между дружественными персонажами, следуя обычным правилам (см. "Quest Rewards" на стр. 21 основной книги правил), с одним изменением, описанным ниже в главе "Взыскание Опыта".

Карты миньонов часто увеличивают награды, возникающие от карты босса. Золото и очки опыта в виде бонусов добавляются непосредственно к величинам указанным на карте босса, перед получением награды.

Получив награду за босса, игроки должны распределить ранее отложенные карты предметов, между участвующими в битве персонажами. Карты наград, в свою очередь, улучшают всех персонажей, если не указано обратное.

Взыскание опыта

Каждый раз, когда персонаж одерживает победу на этаже подземелья, уровень которого ниже, чем уровень персонажа, он подвергается взысканию опыта.

Уровень этажа подземелья указан на нижней части рубашки карты. Например, колода Первого Этажа подземелья Scarlet Monastery имеет 3-й уровень. Не путайте номер этажа с его уровнем. Номер этажа обозначает порядок в котором проходятся этажи подземелья, в то время как уровень этажа используется для обозначения опасности, которую он представляет.



Если уровень этажа подземелья *ниже*, чем уровень персонажа, тогда этот персонаж подвергается взысканию опыта.

Когда распределяются награды босса, очки опыта должны быть поделены по возможности равномерно между участниками битвы, как описано на странице 21 книги основных правил. После равномерного распределения очков опыта, каждый персонаж который имеет уровень выше, чем уровень подземного этажа, должен незамедлительно лишиться всех полученных очков опыта.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ЭТАЖАМ ПОДЗЕМЬЯ



При входе в подземелье фигурки персонажей ставятся рядом с колодой Первого Этажа. После победы на каждом этаже, фигурки незамедлительно перемещаются к колоде следующего этажа. После победы на последнем этаже, фигурки возвращаются на игровое поле и ставятся на регион, который содержит "дружественный" знак воздушного маршрута. Учтите, что знак воздушного маршрута должен находиться на том же игровом поле, где и подземелье.

Учтите, что персонажи не получают бонусные очки опыта, если их уровень ниже уровня этажа.

Пример: Допустим, что Маг второго уровня и Паладин четвертого уровня прошли Первый Этаж Scarlet Monastery, который имеет Уровень 3. Они победили карту босса, которая дает 5 XP и карту миньона, которая дает 2 XP. В общей сложности они получают 7 XP. Очки опыта поделены так, что Маг получил 4 XP, а Паладин 3 XP. Однако, так как уровень Паладина выше чем уровень этажа, Паладин не получает никакие очки опыта. Как вы видите, мучительное прохождение слишком "слабых" подземелий значительно уменьшает награду для персонажа.

Продвижение на следующий этаж

Получив награду за победу, незамедлительно переместите всю группу фигурок персонажей к колоде следующего этажа подземелья. Эта позиция

показывает, что персонажи одержали победу на предыдущем этаже и что они могут проводить битву на следующем этаже во время их следующей Фазы Подземелья. Когда персонажи "побеждают" последний этаж, они сразу покидают подземелье. Это делается простым перемещением фигурок в любой регион с "дружественным" знаком воздушного маршрута на той же карте, где находится подземелье. Другие персонажи могут передвигаться в другие регионы, в которые пожелают.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ В ПОДЗЕМЬЕ

Персонажи, которые остаются в подземелье во время хода их фракции могут делать только одно действие вместо двух, как обычно. Если персонаж покидает подземелье он может делать два стандартных действия во время хода фракции (первым его действием будет Действие Путешествия для выхода из подземелья или Вызов на бой квестового или независимого существа в регионе подземелья - см. ниже).

Персонаж в подземелье имеет несколько вариантов того, как потратить свои действия:

- **Действия Отдыха и Тренировки** могут быть сделаны как обычно.

- **Действие Путешествия** может быть сделано для возвращения на игровое поле. В этом случае персонаж перемещается в регион, содержащий текущее подземелье, потратив один шаг движения и затем продолжив Действие Путешествия обычным образом. Однако, *если в регионе подземелья есть независимые существа, Действие Путешествия не может быть произведено* (существа должны быть уничтожены через Действие Вызова, как описано ниже).

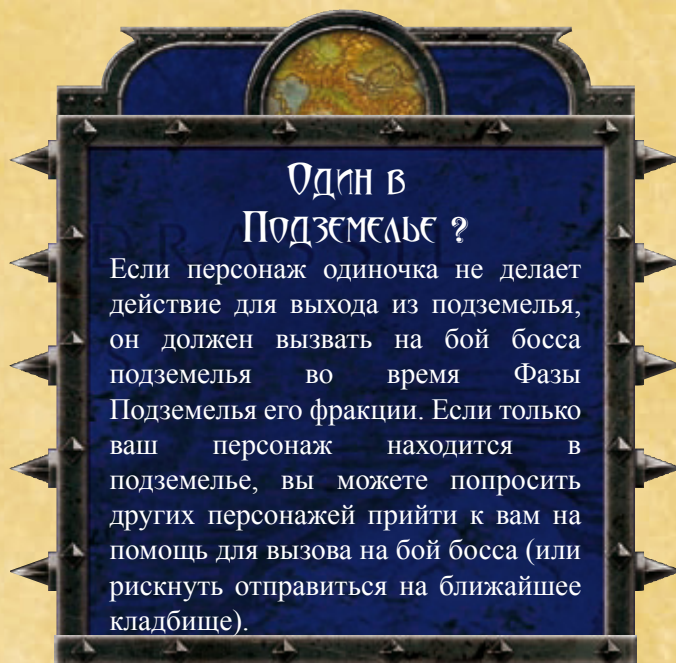
- **Действие Вызова** может быть сделано для атаки квестовых или независимых существ, босса или вражеского персонажа в регионе, где размещено подземелье. В этом случае персонаж перемещается в регион подземелья и производит атаку соперника. Дружественный персонаж в том же регионе (или прилегающем подземелье) может присоединиться к битве потратив свое Действие Вызова (см. "Friendly Characters Joining a Challenge" на стр.10 основных правил).

- **Действие В Городе** не может быть сделано персонажем в подземелье.

Учтите что, *персонаж, победоносно прошедший данный этаж не может еще раз проходить его во время одного визита в подземелье*. Другими словами, единственный способ пройти один и тот же этаж больше одного раза, это покинуть подземелье и вернуться в него позже. Это действительно также и для последнего этажа подземелья.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА ПОДЗЕМЬЯ

- Персонажи в одном подземелье не могут атаковать друг друга. Внутри подземелья не бывает PvP битв.
- Персонажи в подземелье могут участвовать в действиях карт Событий и Судьбы.
- Персонажи которые прошли один или больше этажей подземелья, покинувшие его и затем вернувшиеся, должны начинать снова с Первого Этажа (если в подземелье уже нет дружественного персонажа. В этом случае вошедший персонаж автоматически продвигается на этаж с дружественным персонажем).
- Персонажи, которые прошли Второй Этаж подземелья, где находится логово Оверлорда, *должны* продвинуться на лист Оверлорда раньше, чем на Третий Этаж подземелья (см. "Вызов на бой Оверлорда Аутлэнда" на стр. 18).



УРОВЕНЬ 6

В базовой игре игроки могли продвигать своих персонажей только до пятого уровня. *The Burning Crusade* позволяет персонажам стать еще сильнее, продвигаясь до Уровня 6.

Для отметки уровня используются два компонента.

Первый, это трек опыта, напечатанный на игровом поле Аутлэнда. Когда игра проходит с данным дополнением, используется трек опыта Аутлэнда вместо трека Лордаэрона.

Второй, это дополнительные листы шестого уровня для каждого листа персонажа (игроки должны поместить их справа от основного листа персонажа). Каждый дополнительный лист уникален для конкретного класса, который обозначен на нем значком класса. Например, игрок который выбрал лист Друида также получает дополнительный лист Друида.



Соответствие листа персонажа и дополнения, расположенных рядом

ПРОХОЖДЕНИЕ ЭТАЖА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Во время Фазы Подземелья Альянса, Паладин и Маг Альянса вступают в бой на Первом Этаже подземелья Shadowfang Keep.

Сначала колода Первого Этажа Shadowfang Keep тщательно перемешивается. Затем сверху колоды вытягиваются по одной карты, до тех пор пока не обнаружится карта Босса.

Первая вытянутая карта - карта миньона "Tormented Officer". Вторая карта - другой миньон "Slavering Worg". Следующая карта это награда "Treasured Relics". И наконец, карта босса "Fenrus the Devourer".

Паладин и Маг могут сразу вызвать на бой босса, но вместо этого они решают тянуть дополнительные карты, в надежде найти еще больше сокровищ. Следующая вытянутая карта - карта босса "Odo the Blindwatcher". Так как карта босса уже есть, "Odo the Blindwatcher" сразу сбрасывается.

Группа персонажей решают тянуть еще одну карту. Это Карта Предмета "Duskbringer". Персонажи решают больше не испытывать удачу и перестав тянуть карты, должны теперь вызвать на бой босса.

Атака босса "Fenrus the Devourer" увеличена на 6, благодаря карте миньона "Slavering Worg". А миньон "Tormented Officer" запрещает персонажам перебрасывать кубики с результатами "1" и "2".

Паладин и Маг выживают в бою, и должны теперь распределить между собой награды.

Карты миньонов "Tormented Officer" и "Slavering Worg" увеличивают награду за босса до 9 золота и 7 XP, которые должны быть распределены равномерно между персонажами. Каждый из персонажей получает дополнительно по 3 золота от карты награды "Treasured Relics", после чего карта сразу возвращается в колоду Первого Этажа подземелья. "Треугольная" Карта Предмета и Карта Предмета "Duskbringer" также являются наградой, которую Паладин и Маг распределяют между собой по обычным правилам.

После того как все награды распределены, фигурки персонажей передвигаются к колоде Второго Этажа подземелья Shadowfang Keep, а вытянутые карты миньонов и босса возвращаются в колоду Первого Этажа.

Паладин и Маг должны дождаться пока не наступит их следующая Фаза Подземелья, для прохождения Второго Этажа Shadowfang Keep.



Карты миньонов и босса



Карты наград и предметов



После победы на Первом Этаже персонажи сразу перемещаются к колоде Второго Этажа

Каждый дополнительный лист персонажа шестого уровня показывает количество Здоровья и Энергии, добавляет две области для Карт Возможностей и включает в себя одну дополнительную полосу таланта. Дополнительные области Карт Возможностей доступны с начала игры, но игроки должны следовать нормальным правилам развития уровня при заполнении дополнительной полосы таланта (т.е. она может быть заполнена только при достижении персонажем шестого уровня).

ДОСТИЖЕНИЕ 6-ГО УРОВНЯ

Сразу после получения 6-го уровня, игрок должен выбрать Карту Таланта и поместить ее на полосу таланта "Уровня 6". Также персонаж получает Карту Перелета (см. "Перелеты" на странице 17).

УВЕЛИЧЕНИЕ ОПЫТА НА УРОВНЕ 6

Когда персонаж достигает 6-го уровня, он больше не может продвигаться по Полоске Опыта. С другой стороны, персонаж 6-го уровня, получая в дальнейшем дополнительный опыт, берет вместо него количество золота равное очкам опыта. Взыскания на опыт должны считаться как обычно, до перевода опыта в золота.

PvP БИТВА 6-ГО УРОВНЯ

Во время PvP битвы, максимальная величина Угрозы фракции может достигать 7, вне зависимости от того, сколько персонажей 6-го уровня имеет эта фракция.

КЛАССОВЫЕ КАРТЫ 6-ГО УРОВНЯ

Все новые карты Возможностей и Талантов в *The Burning Crusade* являются картами 6-го уровня для героев нового высокого статуса. Хотя их мощь беспримерна, они действуют точно так же, как аналогичные карты базовой игры. Новые карты Возможностей и Талантов должны быть помещены в соответствующие классовые колоды в начале игры.

ИССЛЕДОВАНИЕ АУТЛЭНДА

Игровое поле Аутлэнда дает персонажам целый новый мир для исследования. Аутлэнд имеет семь различных областей, каждая из которых разделена на регионы, подобно игровому полю Лордаэрона. Игровое поле Аутлэнда размещается рядом с полем Лордаэрона и оба поля используются в игре.

ПУТЕШЕСТВИЕ В АУТЛЭНД И ОБРАТНО

Для путешествия в Аутлэнд персонаж в регионе Лордаэрона с "дружественным" воздушным маршрутом должен потратить Действие Путешествия. Он перемещает фигурку своего персонажа в регион "Dark Portal" на карте Аутлэнда используя один из имеющихся шагов движения. Затем он может продолжить Действие Путешествия, потратив оставшиеся шаги движения.

Для возвращения в Лордаэрон, персонаж в регионе "Dark Portal" снова тратит Действие Путешествия, перемещаясь в любой регион Лордаэрона с "дружественным" воздушным маршрутом, потратив один шаг движения. Он может продолжить Действие Путешествия, потратив оставшиеся шаги движения.

Персонажи должны использовать Dark Portal для перемещения между игровыми полями. Персонажи не могут перемещаться из воздушного маршрута Лордаэрона на воздушный маршрут Аутлэнда, и наоборот.

Учтите, что когда персонажи погибают они не могут перемещаться между игровыми полями. Т.е. персонаж погибший на игровом поле Лордаэрона не может переместиться на кладбище Аутлэнда, и наоборот.

УКРОМНЫЕ РЕГИОНЫ

Укромные регионы - это регионы на карте Аутлэнда, которые полностью окружены черной границей. Персонаж должен иметь Карту Перелета для того, чтобы попасть в укромные регионы (см. "Перелеты" на стр. 17).



Укромные регионы на карте Аутлэнда

Есть шесть укромных регионов без названия, которые выделены на карте показанной выше. Персонажи с Картами Перелетов могут переместиться в них, но независимые существа никогда не могут быть размещены или передвинуты в эти шесть регионов.

КВЕСТЫ АУТЛЭНДА

Квесты аутлэнда отличаются от других квестов зеленым фоном на лицевой стороне карты. Они всегда порождают существ на карте Аутлэнда. В остальном, квесты Аутлэнда выполняются также как и другие квесты.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ АУТЛЭНДА

Для перемещения на игровое поле Аутлэнда персонаж в регионе Лордаэрона с «дружественным» воздушным маршрутом затрачивает Действие Путешествия.

Используя один из его шагов движения, его фигурка перемещается в регион "Dark Portal" на карте Аутлэнда. Затем персонаж продолжает свое Действие Путешествия, как обычно двигаясь в соседний регион.



ОБМЕН КВЕСТОВЫХ КАРТ НА КВЕСТЫ АУТЛЭНДА

После того, как фракция завершила свой ход и передвинула маркер хода, она может, если желает, сбросить свои любые не Аутлэндские квестовые карты. Это позволит ей выбросить старые квесты, которые имеют несоответственно низкий уровень, или размещены на поле Лордаэрона (тогда как персонажи фракции перемещаются по карте Аутлэнда).

При сбросе квестовых карт игроки возвращают их в коробку и убирают с поля всех порожденных ими квестовых существ, кроме независимых (синих). Такие квестовые карты больше не используются в игре.

После того, как все квесты по желанию игроков были удалены, они заменяются новыми квестами Аутлэнда.

Сначала фракция выбирает одну из своих квестовых колод (зеленую, желтую, красную или фиолетовую). Затем игроки вытягивают по одной карте из выбранной колоды.

Если вытянута карта квеста не для Аутлэнда (т.е. без зеленого фона на лицевой стороне карты), то такая карта удаляется из игры (т.е. возвращается в коробку) вместо порождения существ и игроки тянут следующую карту. Если игроки исчерпали данную колоду, они должны выбрать другую квестовую колоду и тянуть карты дальше. В противном случае, они должны продолжать тянуть карты из первоначальной колоды.

Если вытянута карта квеста Аутлэнда, порождаются квестовые существа карты, кроме независимых (синих) существ. После того, как квестовая карта была введена в игру, игроки либо начинают снова процесс вытягивания следующей карты из выбранной колоды (если им необходимо заменить больше сброшенных квестовых карт) или завершают ход.

Т.к. многие из квестов Лордаэрона (которые необходимы для повышения низких уровней) могут быть навсегда потеряны, когда производится данное действие, не рекомендуется делать это на начальном этапе игры.

Подсказка: Т.к. обмен квестовых карт не порождает независимых существ, игроки могут уменьшить время ожидания в игре, позволив каждой фракции обменивать квестовые карты во время хода соперников.

ПЕРЕЛЕТЫ

Когда персонаж достигает 6-го уровня, он сразу получает одну из Карт Перелетов своей фракции. Либо Карту Грифона для персонажа Альянса, либо Карту Виндрайдера для персонажа Орды. Перелеты не являются ни картами Предметов, ни картами Возможностей, и не занимают область карты на листе персонажа. Вместо этого, они просто кладутся на стол лицом вверх перед игроком, около листа персонажа. Перелеты не могут быть утеряны, проданы, куплены, похищены или сброшены.

На игровом поле Аутлэнда персонаж с "Перелетом" имеет следующие специальные особенности:

- Он может входить в укромные регионы (регионы окруженные черной границей).
- Он может двигаться до трех регионов во время Действия Путешествия (вместо обычных двух).
- Он может перемещаться *через* регионы, содержащие синих существ, без остановки движения и без использования Действия Вызова против них. Однако, персонаж который перемещается через регион содержащий синих существ, может переместиться только максимум на три региона, даже если он имеет способность, которая обычно позволяет ему двигаться больше чем на три региона.

"Перелеты" не действуют на игровом поле Лордаэрона. На этом поле они не позволяют персонажам входить в регионы окруженные черной границей, двигаться больше, чем обычно или игнорировать независимых существ.

Оверлорды Аутлэнда



Оверлорды Аутлэнда

Оверлорды Аутлэнда - Kael'Thas, Lady Vashj и Illidan Stormrage - отличаются наличием символа подземелья в верхнем левом углу листов Оверлордов. Эти символы показывают с каким подземельем связан Оверлорд и описаны здесь:

Оверлорд	Подземелье	Значок
Kael'Thas	Tempest Keep	
Lady Vashj	Coilfang Reservoir	
Illidan Stormrage	The Black Temple	

ВЫЗОВ НА БОЙ ОВЕРЛОЛРДОВ АУТЛЭНДА

В отличии от базовой игры, персонажи не могут просто отправиться в обозначенный регион и вызвать на бой оверлорда игры. Для победы над оверлордом Аутлэнда персонаж должен пробиться к сердцу подземного логова оверлорда и только затем попытаться уничтожить его.

Персонажи, которые достигли победы на Втором Этаже подземелья, где оверлорд игры устроил свое логово, *должны* переместиться на Лист Оверлорда раньше, чем на Третий Этаж подземелья. Их фигурки соответственно располагаются на Листе Оверлорда прежде, чем переместятся к колоде Третьего Этажа.

Игроки не тянут карты подземелья, когда вызывают на бой оверлорда Аутлэнда. Таким образом, они не подсчитывают карты миньонов и не получают карты Предметов и Наград. Бой с оверлордом проходит обычно в следующей Фазе Подземелья. Персонажи, которые погибли в бою, следуют обычным правилам поражения в подземельях.

Если персонажи побеждают оверлорда, они выигрывают в игре!

ТЫ НЕ ГОТОВ!

Победа над оверлордами Kael'Thas или Lady Vashj - это не малый подвиг, но самая сложная задача в игре World of Warcraft это победа над оверлордом Illidan Stormrage, который является наиболее сильным вражеским персонажем и требует большого геройского мужества. Чтобы выдержать жестокий штурм оверлорда Illidan Stormrage, персонажи должны развить наиболее сильные Возможности и Таланты, и иметь карты Предметов.

Выбор Illidan Stormrage в качестве оверлорда увеличивает продолжительность игры больше, чем с другими оверлордами Аутлэнда. Таким образом, это идеальный выбор для игроков, которые хотят продолжать игру для получения более мощных артефактов даже после достижения 6-го уровня.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

В базовой игре, игра заканчивает PvP битвой, если ни одна фракция не победила оверлорда за 30 ходов. Однако, когда используется дополнение The Burning Crusade, игра продолжается даже после 30-го хода и заканчивается только, когда побежден оверлорд. Соответственно, после 30-го хода вместо перемещения маркера хода на метку "End", верните её на метку "Start". Затем игроки передвигают маркер в конце хода своих фракций, как обычно. Если маркер хода передвигается на кружок, содержащий иконку предмета, возьмите верхнюю Карту Предмета из "шестиугольной" (оранжевой) колоды Предметов (вместо предмета показанного на треке хода) и поместите карту лицом вверх в стопку Торговца.

ИГРА БЕЗ АУТЛЭНДА

Играть в дополнение *The Burning Crusade* со всеми представленными опциями серьезная задача даже для самых отважных героев. Если игроки желают играть более облегченный вариант игры, следующие правила описывают, как игроки могут использовать многие компоненты *The Burning Crusade*, даже если они решили не играть с игровым полем Аутлэнда.

Если разыгрывается такой вариант дополнения *The Burning Crusade*, то вместо инструкции по подготовке описанной на странице 7 этой книги правил, сделайте следующее:

ПОДГОТОВКА

Когда выбирается оверлорд, игроки не должны выбирать оверлорда Аутлэнда (т.е. Kael'thas, Lady Vashj и Illidan Stormrage). Вместо этого, игроки должны выбрать одного из оверлордов базовой игры или нового оверлорда Рагнара.

ПЛАСТИКОВЫЕ ФИГУРКИ СУЩЕСТВ

Некоторые типы существ используются только на игровом поле Аутлэнда. Для простоты подготовки и максимально свободного пространства на столе, следующие фигурки существ можно удалить из игры:

- Arakkoa
- Ravager
- Mo'arg
- Wrath Guard
- Fungal Giant
- Shivan

Новые типы существ (Yeti, Ooze и Abomination) используются в этом варианте, как и все фиолетовые фигурки для типов существ базовой игры.

6-й УРОВЕНЬ

Персонажи, которые нерасположены к путешествию в Аутлэнд не могут достигнуть 6-го уровня. Таким образом, персонажи должны использовать Трек Опыта изображенный на игровом поле Лордаэрона. Дополнительные листы персонажей 6-го уровня, карты Возможностей и Талантов 6-го уровня, а также Карты Перелетов не доступны для персонажей и должны быть возвращены в коробку в начале игры.

КВЕСТЫ АУТЛЭНДА

Во время 8-го шага подготовки к игре перемешайте новые карты квестов в соответствующих по цвету колодах, но убедитесь в том, что туда не попали никакие карты квестов Аутлэнда (те, которые имеют зеленый фон на лицевой стороне).

Карты квестов Аутлэнда могут уже оказаться в квестовых колодах после предыдущей игры. В этом случае, просто удаляйте из игры любые карты квестов Аутлэнда, когда обнаружите такие, и сразу тяните новую карту из той же квестовой колоды взамен удаленной.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Если ни одна фракция не побеждает оверлорда до того, как маркер хода достигнет метки "End" на треке хода, игра заканчивается и, как обычно, начинается финальная PvP битва между двумя фракциями (см. стр 35 базовых правил игры, о том как проводится финальная PvP битва).

Перевод Thinner'a

РАЗРАБОТЧИКИ

FOR FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design: John Goodenough

Based on World of Warcraft: The Board Game, designed by Christian T. Petersen

Development: John Goodenough

Executive Developer: Christian T. Petersen

Editing and Proofreading: Christian T. Petersen, Jeff Tidball, and James Torr

Graphic Design: Andrew Navaro

Additional Layout: Gabriel Laulunen

Art Coordinator: Christian T. Petersen and Zoë Robinson

Original Character Artwork: Jesper Ejsing

Card and Map Art Touchups: Tim Arney-O'Neil

Miniatures Sculpting: Dice & Games Limited

Additional artwork provided by Blizzard.

Production Manager: Richard Spicer

Publisher: Christian T. Petersen

Special Thanks: Lisa Pearce, Paul Sams, Cory Jones, Chris Metzen, and the rest of the Blizzard team!

СПРАВКА ДЛЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Персонаж в регионе с подземельем может потратить один из его шагов движения во время Действия Путешествия, для входа в подземелье. Затем убирает фигурку персонажа с игрового поля и помещает её рядом с Первым Этажом подземелья. Персонаж, который входит в подземелье, где уже находятся дружественные персонажи, сразу присоединяется к ним и ставит фигурку, рядом с Этажом, у которого стоят они.

ФАЗА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

После того, как все персонажи активной фракции произвели все свои действия, но до того, как передвинется маркер хода, активная фракция должна пройти этаж подземелья, на котором они находятся.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЭТАЖА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1. Тщательно перемешайте колоду Этажа. Затем по одной тяните карты сверху колоды, пока не обнаружите карту Босса.

2. Отложите карты Предметов и Наград и подсчитайте количество карт Миньонов. Если их больше, чем две на каждого участвующего в бою персонажа, игроки могут сбросить лишние карты Миньонов.

Игроки, которые не сбрасывали карты Миньонов могут, по желанию, вытянуть дополнительные карты из колоды Этажа.

3. Каждая карта Миньонов добавляет Боссу, с которым бьются персонажи, дополнительные способности и эффекты.

4. Персонажи победившие Босса подземелья получают причитающиеся им награды и передвигаются на следующий Этаж подземелья.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖА В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Персонажи, которые остались в подземелье во время хода их фракции могут совершить *только одно* действие, вместо обычных двух.

Действия Отдыха и Тренировки делаются как обычно.

Действие Путешествия может быть сделано для возвращения на игровое поле. Персонаж может переместиться в регион, где находится подземелье, потратив один шаг движения, и затем продолжить Действие Путешествия, как обычно.

Действие Вызова может быть совершено для атаки квестовых или независимых существ, босса, или вражеского персонажа в регионе, где размещено подземелье. Персонаж перемещается в регион, где расположено подземелье и производит атаку соперника.

Действие В Городе не может быть совершено персонажем, находящимся в подземелье.

ЗНАЧКИ ПОДЗЕМЕЛИЙ И КЛЮЧЕВЫЕ КАРТЫ

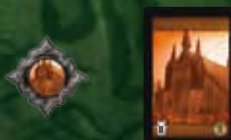
THE BLACK TEMPLE



SCHOLOMANCE



SCARLET MONASTERY



STRATHOLME



COILFANG RESERVOIR



TEMPEST KEEP



SHADOWFANG KEEP

