

AXIANQUEST Wondrous Artifacts Deck

дополнительные правила к игре HeroQuest

Вам мало HeroQuest?

Усильте свою игру героев и квестов с помощью полностью совместимой колоды AXIANQUEST «Чудесные артефакты»!

Итак, что же в колоде?

20 различных чудесных артефактов, которые можно использовать как случайную добычу (просто вытяните карту!) или как особое, избранное сокровище в ваших домашних заданиях.

Правила для Волшебного магазина Аксианской Ведьмы, где герои могут попытаться счастья в поисках артефакта своей мечты.

Карта монстра «Астральный Охотник» — новое чудовище, питающееся чистой энергией самых могущественных артефактов.

Колода «Чудесные Артефакты» AXIANQUEST полностью совместима с линейкой AXIANQUEST!

* Если вы умрете, вы превратитесь в почерневшую пыль, и как и все снаряжение и все монеты, которые вы несли, только кольца могут быть взяты другими героями.

<i>Ring of the Eternal Guardian</i> В любой момент вы получаете постоянный контроль над мумией, которую видите, и играете ей после себя. Она может двигаться, атаковать и открывать двери. Вы можете контролировать только одну мумию в текущем квесте. Эффект длится до конца квеста.* <i>Только для магов!</i>	<i>Enchanted Mirror</i> В любой момент вы можете телепортировать себя, другого героя или монстра в видимую вами клетку. Если эта клетка занята другим героем или монстром, они меняются местами. Одно использование за игру.	<i>Ring of the Exalted</i> вы получаете +1 ВР и +1 МР.	<i>Tiara of the Geomancer</i> Раз в игру, как действие, вы можете обрушить потолок. Поместите жетон падающего блока на видимую клетку, сделав непроходимой. Если на ней был монстр, бросьте 3 AD, монстр не защищается. Если он выжил, его отбросит на ближайшую свободную клетку. Вы можете развеять и удалить этот жетон блока. Нельзя использовать с другим головным убором. <i>Только для магов!</i>
<i>Brooch of the Dragonwatch</i> Уменьшите на 1 ВР, теряемое от заклинаний, атак и эффектов, основанных на огне, холоде, электричестве или кислоте.	<i>Amulet of the Holy Sun</i> Используйте в любой момент: все монстры-нежить на игровом поле пропускают свой следующий ход. Можно использовать один раз за игру.	<i>Amulet of the Dead Eye</i> В любой момент вы получаете постоянный контроль над зомби, которого видите, и играете им после себя. Он может двигаться, атаковать и открывать двери. Вы можете контролировать только одного зомби в текущем квесте. Эффект длится до конца квеста. <i>Только для магов!</i>	<i>Ring of the Spirits</i> Вы получаете +1 МР.

<i>Sapphire Ring of Wizardry</i> Каждый раз, когда вы произносите заклинание воды, бросайте кубик: если выпадет 4, 5 или 6, вы можете оставить карту заклинания себе.	<i>Ruby Ring of Wizardry</i> Каждый раз, когда вы произносите заклинание огня, бросайте кубик: если выпадет 4, 5 или 6, вы можете оставить карту заклинания себе.	<i>Emerald Ring of the Wizardry</i> Каждый раз, когда вы произносите заклинание земли, бросайте кубик: если выпадет 4, 5 или 6, вы можете оставить карту заклинания себе.	<i>Diamond Ring of Wizardry</i> Каждый раз, когда вы произносите заклинание воздуха, бросайте кубик: если выпадет 4, 5 или 6, вы можете оставить карту заклинания себе.
<i>Essence of the Leviathan</i> Употребление этого мистического эликсира навсегда увеличивает ваш максимальный уровень ВР на 1. <i>Сбросьте карточку после использования.</i>	<i>Amulet of the Spirits</i> Вы получаете +1 МР.	<i>Ring of Warping</i> Когда вы теряете последние ВР, бросьте 1d6. Если результат 4 или больше, вы немедленно перемещаетесь на одну клетку, а ваши ВР восстанавливаются до 1. <i>Только для магов!</i>	<i>Amulet of the Exalted</i> вы получаете +1 ВР и +1 МР.
<i>Horn of Blasting</i> В любой момент протрубите в рог: монстры Зоргана пропустят свой следующий ход. На нежить это не влияет. Одно использование за игру.	<i>Tiara of the Mentalist</i> Вы можете в любой момент потратить любое количество МР, чтобы предотвратить потерю равного количества ВР, и наоборот. Можно использовать один раз за игру Нельзя использовать с другим головным убором, в том числе шлемом.	<i>Amulet of Warding</i> Когда на вас напрямую воздействует заклинание ужаса, прежде чем учитывать последствия, бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6, вы игнорируете последствия заклинания.	<i>Essence of the Simurgh</i> Употребление этого мистического эликсира навсегда увеличивает ваш максимальный уровень МР на 1. <i>Сбросьте карточку после использования.</i>
	<i>Bottled Imp</i> В любой момент вы можете выпустить Имп и приказать ему открыть дверь или атаковать видимого врага 3-мя кубиками. После этого он возвращается в бутылку. Можно использовать один раз за игру.		Астральный Охотник Mv 8 AD 4 DD 4 BP 4 MP 4 <i>Пожиратель Магии</i> Атаки Охотника не снимают ВР: каждый череп, от которого не удалось защититься, разрушает 1 артефакт, несомый героем! Если у героев не остаётся артефактов, Охотник исчезает.

Эта колода включает в себя 20 магических предметов, совместимых с классической настольной игрой *dungeon crawl*, плюс карту *Astral Hunter* и эту справочную карту.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТИ КАРТЫ

Используйте всю колоду, чтобы случайным образом определить артефакты, найденные во время квестов. Вы можете смешать разные колоды серии *AXIANQUEST Artifacts* в одну большую колоду. См. также *Arcane Emporium* (обратная сторона этой карты).

ОГРАНИЧЕНИЯ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ К ЭТИМ ПРЕДМЕТАМ:

Один предмет на атрибут: Герой может носить, нести и использовать только один предмет с заданным атрибутом («Смертоносный», «Колосса», «Святой», «Удачи» и т. д.). Дубликаты не действуют.

Один предмет на тип: Герой может носить, нести и использовать только одно оружие, один щит, одну пару сапог, один амулет, одно кольцо и т. д. Дубликаты не действуют.

Очки разума: Если герой достигает нуля МР, он бросает 1 кубик для передвижения, 1 кубик для атаки и 2 кубика для защиты.

ТАЙНЫЙ МАГАЗИН АКСИЙСКОЙ ВЕДЬМЫ.

После каждого задания герои могут посетить магазин ведьмы Аксиан:

Зорган перетасовывает колоду и тянет 1d6 карт: это предметы, которые она продаёт в данный момент.

Герои могут осмотреть и купить вытянутые предметы. Благодаря репутации героев, каждый предмет можно купить за 1000 монет.

Если несколько героев хотят купить предмет, они могут бросить кубик или сразиться за него (используйте центральную комнату как арену; герой, потерявший все свои ВР, считается побеждённым, но не погибает, и полностью восстанавливается до следующего задания).

Ведьма также покупает артефакты у героев, платя 500 монет за каждый предмет.

Проклятие Астрального Охотника.

Аксианские Артефакты – поистине могущественные предметы, и их энергия пронизывает саму ткань реальности, часто привлекая внимание могущественных существ из других измерений, питающихся чистой магической энергией.

Если у героев есть два или более артефакта, один раз в каждом задании Зорган должен бросить 2d6 при первом пролитии крови героя (т.е. герой теряет 1 или более ВР). Если результат равен или меньше общего количества артефактов (*AXIANQUEST*), набранных героями, рядом с героем с наибольшим количеством артефактов появляется Астральный Охотник, и немедленно атакует, как бродячий монстр.

Используйте какую-нибудь ужасную фигуру для отображения Охотника на ваш выбор (Горгулья, Колдун Ужаса и т.д.).