

ВЛАДА ХВАТИЛ

MAGE KNIGHT

ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

КНИГА ПРАВИЛ

Этот буклет состоит из двух частей: Книги правил и Книги сценариев. В первой приведены полные правила настольной игры Mage Knight. Игрокам настоятельно рекомендуется сначала прочитать руководство к игре, в котором правила объяснены в порядке появления в игре и иллюстрированы рисунками и примерами. Прочитав руководство и сыграв первый сценарий, вы ознакомитесь с компонентами игры и её ходом. Книга правил включает полные правила для всех ситуаций, кроме относящихся к конкретным сценариям (их вы можете найти в Книге сценариев) и правил для конкретных мест (они упомянуты на картах описания мест). В игре много нюансов, и даже после нескольких сыгранных сценариев вам потребуется иногда сверяться с этим буклетом. Вот несколько советов, которые помогут вам быстрее освоить правила:

- ♦ Во время игры держите карты описания мест неподалёку от поля. На каждой карте кратко описаны все правила, связанные с одним (или несколькими) местами. На них могут встретиться термины, описанные далее в этом буклете.
- ♦ На последней странице этого буклета есть краткий перечень фаз игры и таблица боевых способностей. Не забывайте к ним обращаться.
- ♦ Особые правила сценариев (подготовка к игре, условия окончания игры, подсчёт очков и т.д.) описаны в Книге сценариев. Некоторые правила (например, виртуальный игрок или подсчёт очков), общие для многих сценариев, приведены в самом её начале.
- ♦ Остальные правила игры (не относящиеся к конкретному месту или сценарию) проще искать сразу в книге правил. Она систематизирована, и, разобравшись с её структурой, вы сможете легко ориентироваться в разделах. При поиске конкретного правила или ситуации обратитесь к оглавлению на этой странице и определите, к какой фазе игры относится правило. Если оно не относится к конкретной фазе игры, возможно, оно изложено в разделе «Основные принципы игры».
- ♦ Поступайте так же, если ищете подробную информацию об определённом месте (например, чтобы узнать, как башня мага влияет на движение, обратитесь к разделу «Движение»). В Книге правил пункты, связанные с местами, обозначены зелёным курсивом. Обратите внимание, часть правил — общая для некоторых мест (укреплённые места, места для приключений и яростные враги).
- ♦ Не ищите ответы на ваши вопросы в руководстве. Все правила описаны в этом буклете и на картах описания мест. Только в том случае, если вы нашли нужное правило, но не уверены в его трактовке, можете попробовать найти подробное объяснение в руководстве.

СОДЕРЖАНИЕ

КНИГА ПРАВИЛ

Ход игры.....	1
Подготовка к полной игре.....	3
Один раунд игры (день или ночь).....	4
Основные принципы игры.....	4
Ход игрока.....	6
Движение.....	7
Взаимодействие с местными жителями.....	8
Битва с врагами.....	8
Конец хода.....	11
Ранения и лечение.....	11
Битва между героями.....	11
Совместный штурм города.....	13

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

Общие принципы.....	14
Оptionальные правила.....	16
Список сценариев.....	18

ПАМЯТКА

Памятка.....	23
Обзор хода.....	23
Способности врагов и отрядов.....	24

ХОД ИГРЫ

- Выбор сценария.** Выберите сценарий из книги сценариев. Вы можете использовать любые опциональные правила, если все игроки согласны.
- Порядок хода игроков и выбор героев.** Определите, в каком порядке игроки выбирают героев. Каждый игрок выбирает одного доступного героя и берёт все связанные с ним компоненты.
 - Выбрав героя, игрок кладёт его жетон порядка хода на стол. Жетоны порядка хода

- разместите в столбик, так чтобы жетон порядка хода игрока, выбравшего героя первым, был сверху, а жетон игрока, выбравшего последним, ниже всех остальных.
- Подготовка к игре.** Разместите игровые компоненты на столе, следуя указаниям раздела «Подготовка к полной игре» на стр. 3. В описании сценария могут быть исключения и особые правила, влияющие на подготовку к игре.

- Игра.** Играйте раунд за раундом до тех пор, пока не выполнится условие окончания игры, указанное в сценарии, или не закончится последний раунд сценария.
- Подведение итогов.** Закончив игру, подсчитайте очки по правилам сценария.



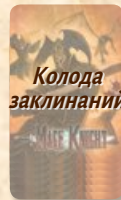
Карты городов и фигурки городов



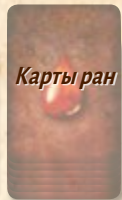
Колода особых действий



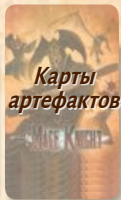
Жетоны врагов и руин



Колода заклинаний



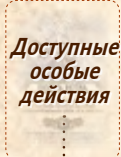
Карты ран



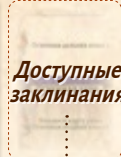
Карты артефактов



Зона общих навыков



Доступные особые действия



Доступные заклинания



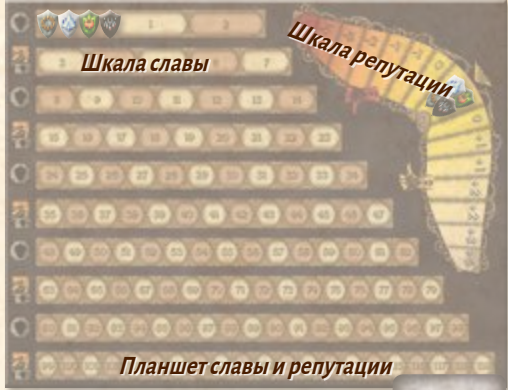
Стопка земель



Колода элитных отрядов



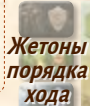
Колода обычных отрядов



Шкала славы

Шкала репутации

Планшет славы и репутации



Жетоны порядка хода



Источник маны

Очки движения

Планшет дня и ночи

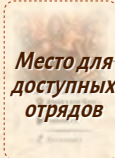


БЕЗ СНА

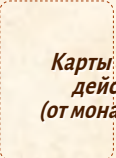
Карты ночных тактик



Карты описания мест и подсчёта очков



Место для доступных отрядов



Карты особых действий (от монастырей)

Кубик маны



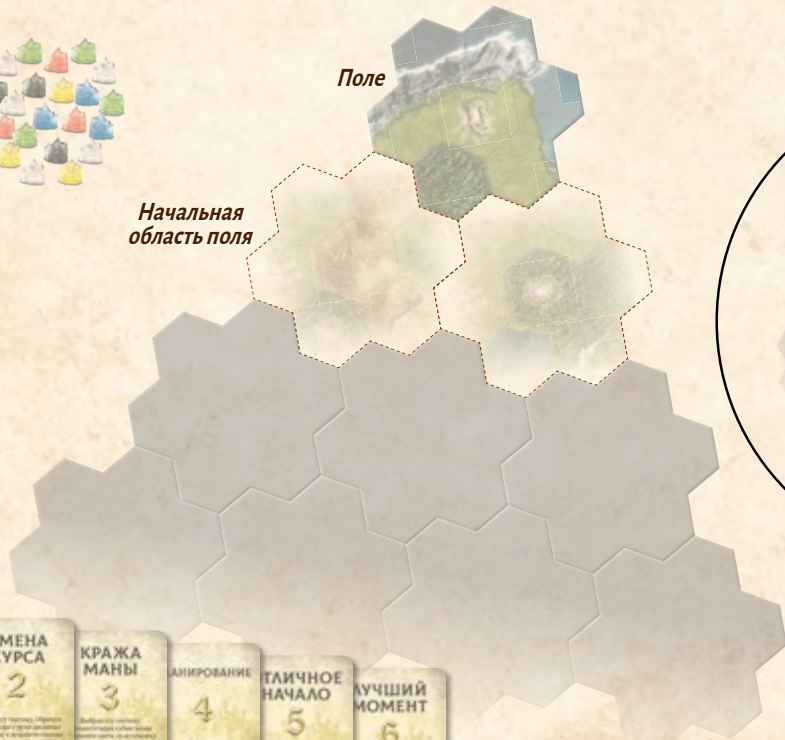
Резерв



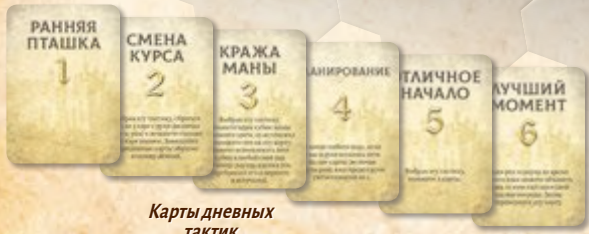
Жетоны маны

Поле

Начальная область поля



Форма поля с начальными землёй «Б»



Карты дневных тактик

ПОДГОТОВКА К ПОЛНОЙ ИГРЕ

- ♦ **Планшет славы и репутации.** Игроки помещают один жетон щита своего героя на деление «О» шкалы славы и ещё один — на деление «О» шкалы репутации.
- ♦ **Стопки жетонов врагов и руин.** Рассортируйте жетоны врагов (круглые) и руин (шестиугольные) по обратной стороне и сложите их в шесть стопок лицом вниз. Рядом с каждой стопкой должно быть место для сброшенных жетонов. Если у вас закончатся жетоны, перемешайте сброшенные жетоны и сложите новые стопки лицом вниз.
- ♦ **Колода артефактов.** Перемешайте карты артефактов и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. В процессе игры вы не будете выбирать артефакты из доступных карт, они тянутся прямо из колоды.
- ♦ **Стопка ран.** Все карты ран одинаковые. Положите их стопкой лицевой стороной вверх.
- ♦ **Колода заклинаний и доступные заклинания.** Перемешайте карты заклинаний и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. Откройте первые три карты и выложите их как доступные заклинания.
- ♦ **Колода особых действий и доступные особые действия.** Перемешайте колоду и выложите три карты действий (аналогично подготовке карт заклинаний).
- ♦ **Зона общих навыков.** Это пустая область, куда вы будете выкладывать не выбранные во время повышения уровня героя жетоны навыков.
- ♦ **Колода обычных отрядов и колода элитных**

- отрядов.** Перемешайте карты отрядов с серебряными и золотыми рубашками по отдельности и выложите их в две колоды лицевой стороной вниз.
- ♦ **Доступные отряды.** Откройте карты из колоды обычных (серебряных) отрядов в количестве, равном числу **реальных** игроков плюс 2. Здесь в дальнейшем будут размещены и карты особых действий от монастырей.
- ♦ **Жетоны порядка хода.** Игроки размещают жетоны порядка хода так, чтобы жетон игрока, выбравшего героя первым, был сверху.
- ♦ **Планшет дня и ночи.** В начале игры разместите планшет дневной стороной вверх. В начале нового раунда поле переворачивается, так что день и ночь чередуются.
 - В левой части поля изображены *затраты в очках движения* для каждого типа местности.
 - Правая часть поля — источник маны. Бросьте кубики маны в количестве, равном числу **реальных** игроков плюс 2, и положите сюда. Хотя бы половина брошенных кубиков должна показывать основные цвета (красный, синий, белый или зелёный). Перебрасывайте вместе все чёрные и золотые кубики, пока это условие не выполнится.
- ♦ **Дневные тактики.** Выложите стопку карт дневных тактик в доступном для всех игроков месте.
- ♦ **Ночные тактики.** Отложите пока карты ночных тактик. Тасовать их не нужно.
- ♦ **Стопка земель.** В описании сценария указано, из какого количества земель каждого типа со-

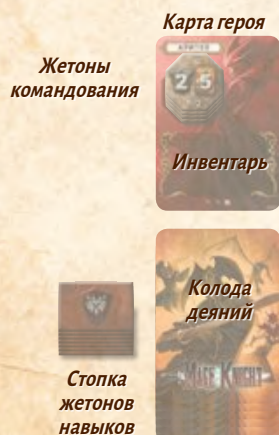
- бирается эта стопка.
 - **Дикие земли** (зелёная рубашка) выберите случайно.
 - **Развитые земли** (коричневая рубашка) разделите на две группы (в зависимости от наличия значка города в середине). Затем случайным образом выберите нужное количество городских и не городских земель.
 - Соберите стопку, перемешав выбранные коричневые земли вместе, а затем положив на них сверху перемешанные зелёные земли.
- ♦ **Поле.** В соответствии с описанием сценария поместите начальную землю стороной «А» или «Б» вверх.
 - Откройте две (если используется сторона «А») или три (сторона «Б») земли из стопки земель и разместите их, как указано. Земли должны быть ориентированы в том же направлении, что и начальная земля.
 - Сверьтесь с картами описания мест, при открытии некоторых объектов вы должны выставить на поле жетоны.
- ♦ **Карты описания мест и карта подсчёта очков.** Держите эти карты рядом с полем, чтобы игроки могли ознакомиться с ними в любой момент.
- ♦ **Карты городов и фигурки городов.** Можете пока не выкладывать эти компоненты, они понадобятся позже.
- ♦ **Резерв.** Сложите вместе *кристаллы* и неиспользованные *кубики маны*.

ОБЛАСТЬ ИГРОКА

- ♦ **Карта героя.** Эта карта представляет вашего персонажа. В нижней её части находится *инвентарь* героя, где будут храниться кристаллы, полученные во время игры.
- ♦ **Стопка жетонов уровня.** Сложите пять восьмиугольных жетонов в стопку лицевой стороной вверх, отсортировав их по номерам, так, чтобы жетон с числами 1–2 лежал сверху, а жетон с числами 9–10 — снизу. Верхний жетон определяет характеристики героя на 1–2 уровне: броня 2 и предел руки 5. Поместите шестой пустой жетон щитом вверх в зону отрядов — это ваш первый жетон командования.
- ♦ **Зона отрядов.** Здесь вы размещаете завербованные отряды. Каждому отряду нужен свой жетон командования. В начале игры у вас только один жетон командования, и у вас может быть только один отряд. Каждый нечётный

- уровень героя вы получаете ещё один жетон командования и можете управлять большим количеством отрядов.
- ♦ **Колода деяний.** Каждый игрок перемешивает 16 карт обычных действий своего героя (смотрите на значок в правом верхнем углу). Так формируются колоды деяний.
- ♦ **Рука игрока.** В начале игры вытяните 5 карт из своей колоды деяний (согласно вашему пределу карт на руке, указанному на верхнем жетоне уровня).
- ♦ **Сброс.** Место, куда вы сбрасываете карты в конце вашего хода (а иногда и во время его).
- ♦ **Фигурка.** Поставьте фигурку перед собой. Она переместится на поле, когда наступит ваш первый ход.
- ♦ **Жетоны щитов.** Поместите один жетон на шкалу славы, а другой на шкалу репутации.

- Остальные жетоны будут отмечать успехи вашего героя на поле. Запас этих жетонов неограничен (если они закончились, найдите замену).
- ♦ **Стопка жетонов навыков.** У каждого игрока есть 10 жетонов навыков цвета выбранного героя. Перемешайте их и сложите в случайном порядке в стопку, лицевой стороной вниз.
- ♦ **Полученные навыки.** Место, куда выкладываются жетоны навыков, выбранные при повышении уровня.
- ♦ **Карта описания навыков.** На ней перечислены эффекты всех жетонов навыков вашего героя.
- ♦ **Игровая зона.** Оставьте пустое пространство перед собой для розыгрыша карт и выкладки жетонов.



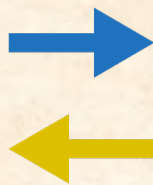
ОДИН РАУНД ИГРЫ (ДЕНЬ ИЛИ НОЧЬ)

1. **Каждый раунд** — это один день или одна ночь. В течение раунда игроки делают несколько ходов.
2. **Подготовка к раунду** (пропустите этот шаг в начале первого раунда):
 - a. **Переверните поле дня и ночи:** если был день, переверните поле на ночную сторону; если ночь — то на дневную.
 - b. **Перебросьте все кубики в источнике маны,** соблюдая условия из раздела «Подготовка к игре».
 - c. **Выложите новые доступные отряды:**
 - ◆ Соберите ранее выложенные доступные карты отрядов и поместите их под низ соответствующих колод.
 - ◆ Если рядом с доступными отрядами лежат карты особых действий (от монастырей), положите их под низ колоды особых действий.
 - ◆ Выложите новые карты доступных отрядов в количестве, равном числу реальных игроков плюс 2.
 - ◆ Если ещё нет открытых развитых земель, выложите только обычные отряды (серебряная рубашка).
 - ◆ Если открыта хотя бы одна развитая земля, выкладывайте элитные (золотые) и обычные отряды по очереди (элитный, обычный, элитный и т. д.).
 - ◆ Если на карте есть *монастыри*, выложите к доступным отрядам по одной карте особого действия за каждый несожжённый монастырь.
 - d. **Обновите доступные особые действия:** поместите нижнее из доступных особых действий под низ соответствующей колоды. Передвиньте все остальные карты доступных особых действий на одну позицию вниз, затем вытяните новую карту и выложите её на верхнюю позицию.
 - e. **Обновите доступные заклинания:** таким же образом обновите доступные заклинания.

- f. **Соберите карты тактик:** соберите вместе все карты тактик предыдущего раунда. Выложите на стол карты тактик для другого времени суток.
- g. **Каждый игрок:**
 - ◆ Переворачивает все карты знамён и жетоны навыков в игровой зоне лицевой стороной вверх. Также он может (но не обязан) сбросить любые знамёна, отданные отрядам.
 - ◆ Подготавливает все отряды в зоне отрядов, включая раненые (раненые отряды не лечиваются).
 - ◆ Перемешивает все карты деяний и собирает из них колоду.
 - ◆ Добирает карты до предела руки. Если герой находится рядом с собственной *крепостью* или *городом*, либо внутри них (см. описание этих мест), владелец героя может взять больше карт. Если герой стоит рядом с крепостью и городом, применяется наилучший эффект. Предел руки могут временно увеличить эффекты вида «в следующий раз при доборе карт», если они были сыграны в последнем ходу предыдущего раунда.
3. Игроки **выбирают карты тактики** на этот раунд.
 - a. Каждый игрок выбирает одну карту тактики из оставшихся.
 - ◆ Игрок, чей герой отстаёт от прочих по очкам славы, выбирает первым, за ним выбирает игрок, чей герой занимает предпоследнее место по славе и т. д. В случае ничьей сначала выбирает игрок, чей жетон порядка хода находится ниже. **Важно:** в первом раунде игрок, выбравший героя последним, первым выбирает карту тактики.
 - b. Выполните все указания карт тактики, на которых написано: «когда вы выбираете эту тактику».
 - c. Поменяйте положение жетонов порядка хода в соответствии с номерами на картах тактики,

так, чтобы жетон игрока с наименьшим номером был сверху (первым), а жетон игрока с наибольшим номером на карте тактики был снизу (последним).

- d. Уберите оставшиеся карты тактики в сторону.
4. Игроки **выполняют ходы:**
 - a. Игроки делают ходы в порядке расположения жетонов порядка хода (сверху вниз). Вслед за последним игроком снова ходит первый.
 - b. Если колода деяний игрока пуста в начале его хода, он может объявить **конец раунда** вместо хода. Если он так поступает, остальные игроки делают по одному ходу, а затем раунд заканчивается.
 - c. В конце хода каждого игрока проверяйте, не выполнены ли условия окончания сценария. Как правило, в такой ситуации все игроки могут сделать ещё по одному ходу, после чего игра завершается.
 - d. Если игрок объявил конец раунда, и условия конца сценария также выполнены, игроки совершают последние ходы в соответствии с тем, что произошло раньше.
 - e. Запрещено играть любые эффекты, закончив последний ход в раунде, даже если эти эффекты можно использовать во время хода другого игрока.
 - f. На последнем в раунде ходу игрока любые эффекты, увеличивающие предел руки в следующем ходу, переносятся на начало следующего раунда.
5. Посмотрите в описании сценария, не закончена ли игра.
 - a. Если условия сценария выполнены или закончен последний раунд, игра заканчивается, и вы должны определить её исход в соответствии с описанием сценария.
 - b. Иначе продолжайте игру, начав новый раунд.



ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Карты деяний

1. Все карты с такой рубашкой — **карты деяний**. Среди них встречаются карты действий (обычных и особых), заклинания, артефакты и раны. В начале игры в колодах деяний находятся только карты обычных действий.
2. Каждый ход вы будете играть карты деяний из своей руки. Чтобы сыграть карту, положите её в игровую область и выполните указанный на карте эффект.
3. Карты деяний играют по-разному, в зависимости от типа:
 - a. **Карту действия** (обычного или особого) можно сыграть ради *основного эффекта*, либо (потратив одну ману нужного цвета) — ради *усиленного эффекта*. Цвет карты действия



- совпадает с цветом маны, которая требуется для усиленного эффекта.
- b. **Заклинания** требуют ману определённого цвета уже при розыгрыше основного эффекта. Ночью к этой мане можно добавить чёрную ману и разыграть усиленный эффект. Цвет карты заклинания совпадает с цветом маны, требуемой для основного эффекта.
 - c. **Артефакты** можно играть ради их основных эффектов или удалять их карты из игры и получать усиленные эффекты.
 - d. **Карты ран** играть нельзя.
 - e. **Любую карту, кроме карты раны**, можно сыграть боком в игровую зону и получить «Движение 1», «Влияние 1», «Атаку 1» или «Блок 1».
 - f. Таким образом нельзя получить дальнюю атаку, осадную атаку, а также стихийную атаку или блок (огненный, ледяной или огненно-ледяной).

4. Карты с похожими эффектами (даже разных типов) можно играть вместе, складывая их эффекты. Играйте такие карты столбиком.
5. В конце хода все **сыгранные карты деяний** попадают в ваш сброс. Не разыгранные карты остаются в руке, если вы не решите сбросить одну или несколько.
6. Некоторые эффекты карт требуют потратить **дополнительную ману определённого цвета**, либо сбросить (**положить в сброс**) или **удалить из игры** другую карту. Эти эффекты нельзя сыграть, если вы не в состоянии выполнить это условие.
 - a. Карты ран никогда не сбрасываются и не удаляются из игры этим способом, если эффект явно не позволяет сделать это. То есть, «любая карта» означает любую карту в вашей руке, кроме карт ран.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОТРЯДОВ

1. Карты отрядов разделены на две колоды: обычные отряды (серебряная рубашка) и элитные отряды (золотая рубашка). Рубашка карт влияет только на выкладывание доступных отрядов.
2. В начале игры у героев нет отрядов. Карты отрядов, завербованных во время игры, всегда лежат лицевой стороной вверх в зоне отрядов игрока (они не могут попасть в руку игрока, колоду деяний или сброс).
3. Каждому отряду соответствует **жетон командования**. Герой не может иметь отрядов больше, чем у вас есть жетонов командования.
 - a. Отряды с жетонами командования над картами — **боеспособные**.
 - b. Отряды с жетонами командования на картах — **уставшие**.
 - c. Отряды с лежащими поперёк них картами ран — **раненые**.
4. **Только что завербованные** отряды всегда боеспособные и не раненые.
 - a. Если вы хотите получить новый отряд, но все жетоны командования заняты, вы должны **распустить** один из уже имеющихся отрядов. Удалите один ваш отряд из игры. Новый отряд будет боеспособен и не ранен, независимо от состояния распущенного отряда.
5. Боеспособный и не раненый отряд можно **активировать** и использовать одну из его способностей.
 - a. Чтобы активировать отряд, положите на него жетон командования — отряд становится **уставшим** до конца раунда.
 - b. Затем выберите одну способность на карте отряда и примените её эффект. Вы можете комбинировать его с эффектами карт деяний, навыков и других отрядов.
 - ♦ Выбрав способность со значком маны, вы должны сначала потратить ману соответствующего цвета.
6. Всякий раз, когда эффект позволяет **подготовить отряд**, вы можете переложить его жетон командования чуть выше карты этого отряда. Отряд снова боеспособен и может быть активирован.
7. Эффект может изменить способность отряда, только если этот отряд имеет эту способность. Например, можно увеличить блок отряда, только если у него уже есть блок.
8. В любое время вашего хода отряд может получить **артефакт-знамя**. Положите знамя частично под карту этого отряда. Пока знамя прикреплено к отряду, он получает выгоду от его *основного эффекта*, но *усиленный эффект* становится недоступен.
 - a. Если отряд уничтожен или распущен, или вы отдаёте другое знамя этому же отряду, старое знамя попадает в ваш сброс.
 - b. В конце раунда вы можете либо оставить знамя с отрядом, либо замешать его назад в вашу колоду деяний.
9. В конце вашего хода не сбрасывайте и не подготавливайте уставшие отряды. **Отряды автоматически становятся боеспособными в конце каждого раунда.**

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ

1. Навыки героев представлены специальными жетонами. У каждого персонажа есть уникальный набор жетонов навыков.
2. В начале игры у героев нет жетонов навыков, доступных для использования. Каждый раз, когда герой достигает чётного уровня славы, он получает один жетон навыка.
 - a. Игроки располагают заработанные жетоны навыков лицом вверх перед собой, в игровой зоне.
 - b. Игроки могут получить жетоны навыков не только своего героя, но и других героев

в игре. Если это происходит, герои могут использовать их так же, как свои собственные — когда навык находится в игре, не имеет значения, какому персонажу он принадлежал изначально.

3. Правила использования и эффект каждого навыка обозначены значками на его жетоне. Они подробно изложены **на карте описания навыков** соответствующего героя.
4. Навыки делятся на три основных типа:
 - a. Жетоны навыков с этим значком  можно использовать только **один раз за раунд**, в свой ход (за исключением навыка «Мотивация», который можно использовать и в ход другого игрока). Используйте такой навык, переверните его жетон лицевой стороной вниз до начала следующего раунда.
 - b. Жетоны навыков с этим значком  можно использовать **один раз за раунд, но их эффект сохраняется до начала вашего следующего хода**. Эти навыки, пока они активны, влияют на других игроков во время их ходов. Используйте такой навык, громко объявите об этом и поместите жетон навыка в центр стола. В начале вашего следующего хода (или когда закончится раунд, если это произойдет раньше), заберите жетон обратно и переверните его лицевой стороной вниз. Его можно будет перевернуть назад в начале следующего раунда.
 - c. Жетоны навыков без специальных значков можно использовать **один раз в свой ход**.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАНЫ

1. В игре есть четыре основных цвета маны (*красный, синий, белый и зелёный*). Мана может находиться в двух формах:
 - a. **Нестабильная мана**. Представлена кубиками и жетонами маны в игровой области. Когда герой получает такую ману, он должен использовать её до конца своего хода, иначе она исчезает.
 - b. **Кристаллы маны**. Представлены жетонами маны в инвентаре героя (на его карте). Герой может хранить до трёх кристаллов маны каждого основного цвета.
 - ♦ Кристалл можно превратить в нестабильную ману в любой момент хода игрока. Нестабильную ману нельзя превратить в кристалл, если только эффект не говорит об обратном.
2. Есть два особых цвета маны (*золотой и чёрный*). Такая мана существует только в нестабильной форме (не образует кристаллов).
 - a. В **дневные раунды** золотую ману можно использовать как ману **любого** основного цвета (для любых целей, это приравнивается к использованию маны желаемого цвета). Чёрную ману нельзя использовать днём.
 - b. В **ночные раунды** чёрную ману можно использовать для **усиления** некоторых эффектов. Золотую ману нельзя использовать ночью.
3. В **источнике маны** находится нестабильная мана, доступная из любой части мира. В свой ход игрок может взять один кубик маны из источника и использовать его как ману изображённого на нём цвета.
 - a. Кубики, взятые для этого из источника, перебрасываются в конце хода и возвращаются в источник.
 - b. Игрок берёт кубик в тот момент, когда решает использовать ману. Нельзя взять кубик из источника, не найдя ему применения.
 - c. В дневные раунды все кубики чёрной маны считаются истощёнными. Во время ночных раундов считаются истощёнными все кубики золотой маны. Истощённые кубики маны, как правило, нельзя использовать. Размещайте эти кубики в правом верхнем углу источника маны, отмечая их недоступность.

ЭФФЕКТЫ

1. Карты деяний, отряды, жетоны навыков и некоторые карты тактик предоставляют игрокам различные эффекты, которые можно использовать в течение хода.
 - a. Многие эффекты описаны сокращённо, например, «Движение X» (получите X очков движения) или «Лечение X» (получите X очков лечения). Эти термины объясняются в правилах.
 - b. Другие эффекты позволяют вам изменить правила хода или получить что-либо, обычно недоступное. Следуйте указаниям карты, разыграв такой эффект.
 - ♦ Если эффект влияет на некоторые значения или правила, изменение происходит немедленно и длится до конца текущего хода (если не указано иначе).

СОСТАВНЫЕ ЭФФЕКТЫ

1. Некоторые карты («Концентрация», «Волшебный дар», и т. п.) позволяют вам применить эффект другой карты или жетона как часть своего эффекта (некоторые — даже несколько раз, см. «Максимальный эффект»)
 - a. Это считается розыгрышем одного эффекта. К примеру, вы не можете использовать «Максимальный эффект» вместе с «Решимостью» и накопить очки блока против атак разных врагов.
 - b. Вы должны учитывать все ограничения применяемых эффектов. Враги с сопротивлением огню или льду блокируют все эффекты соответствующего цвета. Каждый эффект сохраняет свой цвет, даже если мана фактически не была потрачена.
- c. Особый случай: заклинание «Изгибы времени» нужно отложить в сторону после того, как оно сыграно. Если вы используете другую карту («Волшебный дар»), чтобы сыграть «Изгибы времени», эта карта откладывается в сторону вместо этого заклинания.

ЭФФЕКТЫ ПОЛУЧЕНИЯ

1. Если эффект требует получить жетон маны, возьмите жетон маны соответствующего цвета и поместите его в вашу игровую зону.
2. Если эффект требует получить кристалл, возьмите жетон маны соответствующего цвета и поместите его в инвентарь героя. Если у героя уже есть три кристалла этого цвета, вместо этого положите жетон маны этого цвета в вашу игровую зону.
3. Если эффект требует получить новую карту деяния (особое действие, заклинание или артефакт) во время или после вашего хода, новая карта помещается на верх вашей колоды деяний, если не указано иначе.
 - a. Всякий раз, когда ваш герой получает одно из доступных заклинаний или особых действий, немедленно достаньте новую карту того же типа, сдвиньте оставшиеся доступные карты вниз и положите новую карту на самую верхнюю позицию.
 - b. Если герой вербует доступный отряд (или изучает особое действие в **монастыре**), не выкладывайте новые карты. Сделайте это только в конце раунда.
4. Все артефакты и выигранные в битве награды герой получает в конце вашего хода. См. раздел «Конец хода».
5. Слова «получите» и «возьмите» в тексте карт значат одно и то же. Обычно «возьмите» используется, если вы должны взять какой-то игровой компонент (карту, жетон маны), а «получите» — если изменяется репутация и слава героя.

СБРОС И УДАЛЕНИЕ ИЗ ИГРЫ

1. Если эффект требует **сбросить карту**, поместите её в свой сброс. Карты ран нельзя сбросить, если эффект явно не позволяет это сделать.
2. Если эффект требует **удалить карту из игры**, то:
 - a. Если это карта раны, положите её обратно в стопку ран.
 - b. В противном случае удалите её из игры (верните в коробку).

ХОД ИГРОКА

1. Некоторые карты тактик, жетоны навыков и карта описания **деревни** предлагают вам возможности с пометкой **«перед вашим ходом»** или **«во время хода другого игрока»**.
 - a. Игра не делает различия между этими понятиями. Вы можете сыграть такой эффект как в чужой ход, так и непосредственно перед своим ходом. **Важно:** вы можете применять эффекты, разыгрываемые «во время хода другого игрока» перед своим первым ходом, даже если вы первый игрок в этом раунде. Вы также можете использовать их между двумя любыми вашими ходами, даже если они следуют сразу друг за другом.
 - b. Вы также можете сыграть эти эффекты, в ответ на объявленный эффект другого игрока (ваш эффект разыгрывается в таком случае первым). Вы не можете разыграть свой эффект в середине розыгрыша эффекта противника.
 - c. Вы не можете играть такие эффекты в следующих ситуациях:
 - ♦ Во время вашей фазы завершения хода.
 - ♦ До завершения выбора тактик в начале раунда.
 - ♦ После вашего последнего хода в раунде.
 - d. Вы можете играть в чужой ход только эффекты с такой припиской.
 - e. Такие эффекты обычно позволяют вытянуть карты из колоды деяний. Условия для игровых событий (пуста ли колода деяний, есть ли у вас карты в руке) проверяются уже после розыгрыша эффектов.
2. Если ваш жетон порядка хода перевернут, переверните его обратно и пропустите свой ход.
 - a. В кооперативной игре ваш жетон порядка хода может быть перевернут, если ваш герой штурмовал город вместе с другими героями после вашего последнего хода.
 - b. В соревновательной игре ваш жетон порядка хода может быть перевернут, если ваш герой выступал защитником в битве с другим героем, и вы выбрали долгую подготовку к битве.
 - c. Независимо от того, был ли перевернут ваш жетон порядка хода или нет, все ваши жетоны навыков взаимодействия прекращают действовать и возвращаются к вам.
 - d. Если вы должны перевернуть свой жетон порядка хода обратно, вы не можете объявить конец раунда в этом ходу.
3. Если ваша колода деяний пуста в начале вашего хода, и конец раунда ещё не объявлен, вы **можете пропустить ход** и объявить **конец раунда**. Тогда все остальные игроки выполняют по одному ходу, а затем раунд заканчивается.
 - a. Вы **можете** объявить конец раунда, только если ваша колода деяний пуста в начале вашего хода.
 - b. Вы **обязаны** объявить конец раунда, если ваша колода деяний пуста, и у вас **не осталось карт в руке в начале вашего хода**.




ПЕРЕИГРОВКА

1. Игроки могут отменять любые действия и решения, которые они приняли во время своего хода, если перед игрой вы не решили иначе (что не рекомендуется). Если запретить это правило, игра сильно замедлится.
2. **Важно:** вы не можете переиграть ход или его часть, если получили новую информацию (открыли землю, перевернули жетон врага или взяли карту), бросили кубик, либо другой игрок отреагировал конкретно на ваши действия (как правило, в битве между героями).
 - a. При переигровке все решения, передвижения, сыгранные карты, использованные навыки и способности отрядов, израсходованная мана и т.д. должны вернуться в исходное состояние.
3. Если у вас есть карты в руке, но ваша колода деяний пуста, вы сами решаете, объявлять конец раунда или нет.
4. Если у вас не осталось карт в руке и колоде деяний, но конец раунда уже объявлен другим игроком, вы пропускаете ход.
4. Если вы пропускаете ход, то не можете использовать преимущества клетки на поле (**шахты** или **магической поляны**), на которой стоит ваш герой.
5. Если вы не пропускаете ход, у вас есть **два варианта:** объявить **обычный ход** или **отдых**.
 - a. В обоих случаях вы должны сыграть или сбросить хотя бы одну карту во время или в конце вашего хода (кроме случая, когда ваша рука пуста, но в вашей колоде деяний ещё остались карты в начале вашего хода).
 - b. Вы можете сыграть любое количество **особых эффектов** в любой момент после начала вашего хода и до вашего объявления о его окончании, в том числе до того, как вы приняли решение, играть ли обычный ход, или отдых. То же относится и к **лечебным эффектам**, но их нельзя играть во время битвы.
6. Вы также можете сыграть любое количество эффектов **движения** и **влияния** в любой момент вашего хода так, как это можно сделать с особыми эффектами. Обычно нет нужды играть их заранее, когда вы ещё не можете их использовать.
 - ♦ Если явно не указано иное, вы не можете перемещать фигурку героя или открывать новые земли иначе, как в фазе движения (позволяющие это эффекты в другие фазы игнорируются).
6. **Обычный ход** состоит из трёх фаз: **движение**, **одно действие** и **завершение** хода. Выполняются они строго по порядку.
 - a. Сначала вы можете (но не обязаны) **переместить** фигурку героя по полю. Вы можете **открыть новые земли** во время движения. См. раздел «Движение» далее.
 - b. Перемещение героя может привести к **обязательному действию**:
 - ♦ Если герой закончил движение на клетке, занятой другим героем, начинается **битва между героями**.
 - ♦ Если герой вошёл (то есть начал штурм) в укреплённое место (**крепость, башню мага, город**), он должен **сразиться с гарнизоном**.
 - ♦ Если движение героя закончилось провозацией яростного врага, герой должен **сразиться с этим врагом**.
 - c. Если обязательных действий нет, вы решаете, какое одно (и только одно) из следующих **необязательных действий** выполнить:
 - ♦ В населённых пунктах (**деревне, монастыре, крепости, башне мага, городе**) герой может **взаимодействовать** с местными жителями. См. раздел «Взаимодействие с местными жителями» далее.

отреагировал конкретно на ваши действия (как правило, в битве между героями).

- a. При переигровке все решения, передвижения, сыгранные карты, использованные навыки и способности отрядов, израсходованная мана и т.д. должны вернуться в исходное состояние.
- ♦ Места для приключений (**руины, подземелья, гробницы, логова монстров, проклятые земли**) можно исследовать. Обычно это приводит к битве.
 - ♦ Если на одной или более соседних клетках находятся яростные враги (**орки-мародёры, драконумы**), вы можете **вызвать на битву одного или нескольких из них**.
 - ♦ Если герой находится в **монастыре**, вы можете принять решение **сжечь это место**. Это приводит к битве.
 - ♦ Если все вышеперечисленные действия недоступны или вы не хотите их выполнять, можете **ничего не делать**.
- d. Герой может выполнить только одно действие в каждый ход (обязательное или необязательное). Если вы хотите передвинуть героя или открыть новые земли, вы должны сделать это до выполнения действия. Герой не может двигаться или открывать земли после совершения действия.
 - e. Неиспользованные очки движения и влияния от предыдущих фаз вашего хода сгорают в тот момент, когда начинается фаза действия.
7. **Отдыхая**, герой не может двигаться, начинать битву и взаимодействовать с местными жителями.
 - a. В зависимости от ваших карт в руке объявляется либо обычный отдых (если у вас в руке есть хотя бы одна карта, кроме раны), либо медленное восстановление (если у вас в руке есть только карты ран).
 - ♦ **Обычный отдых:** вы должны сбросить одну карту (кроме карты раны) и любое количество карт ран. Это не то же самое, что лечение. Карты ран падают в ваш сброс, а не возвращаются в стопку.
 - ♦ **Медленное восстановление:** вы должны показать руку другим игрокам и подтвердить, что в ней есть только карты ран. Затем сбросьте одну карту раны.
 8. Как только вы сделали всё, что хотели на своем ходу (обычном или на отдыхе), объявите **конец хода**.
 - a. **Верните все использованные вами кубики маны** в источник, перебросив перед этим. Это поможет другим игрокам быстрее планировать ходы.
 - b. **Сообщите следующему игроку** (согласно жетонам порядка хода), **что он может начать ходить**.
 - ♦ Это ускоряет процесс игры. Однако, если следующий игрок настаивает, он может подождать, когда вы полностью закончите ход перед началом своего.
 - c. Фазу завершения хода для экономии времени разыграйте уже в ход другого игрока. См. раздел «Конец хода».
 - ♦ Вы не можете играть эффекты во время своей фазы завершения хода.

ДВИЖЕНИЕ

- Ваш герой может двигаться во время **обычного хода** (не отдыха). Во время фазы движения он может открывать новые земли. Всё движение должно быть **закончено до того**, как вы предпримете какое-либо действие (битву или взаимодействие с местными жителями).
- Передвигая героя, вы можете сыграть любое количество **эффектов движения** . Большинство из них даёт **очки движения**.
 - Вы можете сыграть любое количество карт движения из своей руки (и усилить их любой доступной маной), использовать навыки движения и активировать отряды со способностями движения.
 - Эффект **«Движение X»** означает «вы получаете **X очков движения**».
 - Любая карта (кроме карты раны) может быть сыграна **бокком** к столбику карт для получения «Движения 1».
 - Игроки могут играть сколько угодно **особых**  и **лечебных эффектов**  во время движения.
- Сложите **очки движения**, предоставленные всеми вашими картами и эффектами. Затем переместите фигурку героя, клетка за клеткой, расходуя очки движения в зависимости от типа местности, по которой путешествует герой (требуемые очки движения показаны на планшете дня и ночи). Герой может перемещаться только на **доступные соседние клетки**.
 - Клетки, отмеченные «X» на поле дня и ночи, считаются недоступными.
 - Важно:** пустыня и лес требуют разное количество очков движения днём и ночью.
 - Важно:** перемещение в соседний **город** всегда требует 2 очка движения.
- Ограничения:
 - Если герой входит на клетку с незахваченным укрепленным местом (**крепостью, башней мага или городом**) или с **крепостью**, принадлежащей другому игроку, его движение сразу же прекращается и начинается штурм.
 - Герой не может входить на клетки, занятые **яростными врагами (орками-мародёрами или драконумами)**, пока они не побеждены.
 - Если герой провоцирует яростного врага (то есть, перемещается с клетки, соседней с его жетоном, на другую клетку, соседнюю с этим же жетоном), враг тут же атакует, и движение героя немедленно заканчивается.
 - Если герой входит на клетку с **местом для приключений (руинами, логовом монстра, проклятыми землями, подземельем или гробницей)**, он не обязан прекращать движение. Вы можете игнорировать это место, как будто это пустая клетка, даже если на ней есть жетоны врагов.
- Во время движения герой может **открывать новые земли**:
 - Герой может открыть новую землю, только если он занимает **крайнюю** клетку на поле, к которой можно будет приставить эту землю.
 - Земли должны размещаться в определённом положении, в соответствии с символами на углях.
 - Нельзя размещать земли за береговой линией (см. раздел «Подготовка к игре» и задание формы поля в описании сценария).
 - Открытие новой земли **требует 2 очка движения**.
 - Новая земля берётся с верха стопки земель. Если герой занимает клетку, граничащую с двумя доступными позициями для новой земли, игрок, управляющий им, должен заранее объявить, где будет размещена новая земля.
 - Земли всегда ориентированы в **определённом направлении** (номера в одном углу ориентированы так же, как у начальной земли).

Игроки не могут решать, как ориентировать земли при их размещении.

- В зависимости от цвета рубашки размещаемой земли, применяются **дополнительные ограничения**:
 - Дикие земли (зелёная рубашка) можно разместить только так, чтобы они примыкали хотя бы к двум другим землям или к земле, граничащей хотя бы с двумя другими землями.
 - Развитые земли (коричневая рубашка) можно разместить только так, чтобы они примыкали хотя бы к двум другим землям.
 - Если игрок хочет открыть новую землю, а в стопке их не осталось, он берёт случайную дикую землю, убранный в коробку при подготовке к игре. Если все дикие земли уже размещены на поле, он может выставить одну из убранных развитых земель. Земли, открытые таким образом, должны примыкать хотя бы к трём другим землям (чтобы заполнить дыры). Если земля в коробке не осталась, открывать земли больше нельзя.
- Если на новых землях открылись **ранее не встречавшиеся места**, посмотрите раздел «При обнаружении» на их картах описания и следуйте тексту. В частности:
 - Если открылся **монастырь**, возьмите одну карту особого действия и положите её к доступным отрядам (но не в недоступные особые действия).
 - Если открылась земля с **городом** в центре:
 - Возьмите соответствующую карту города и положите её рядом с полем.
 - Посмотрите в описании сценария, какого уровня должен быть этот **город**. Возьмите соответствующую фигурку **города** и покрутите её подставку, чтобы нужный уровень был виден в окошке. Поместите фигурку на клетку **города**.
 - В основании фигурки изображены разноцветные круги. За каждый круг поместите жетон врага соответствующего цвета лицевой стороной вниз на карту города.
- Во время движения герой может переместиться на такое количество клеток и открыть столько земель, сколько позволят очки движения.
 - Вы можете **чередовать открытие новых земель и движение**.
 - Вы можете играть дополнительные эффекты и добавлять дополнительные очки движения в любой момент фазы движения.
 - Вы можете играть дополнительные карты и после того, как открыта новая земля.
 - Очки движения от только что сыгранных эффектов добавляются к очкам движения, которые могли остаться от эффектов, сыгранных ранее.
 - Нельзя усилить ранее сыгранные карты маной для получения усиленного эффекта — это должно быть сделано в момент розыгрыша карты, либо не сделано вообще.
- Некоторые эффекты изменяют правила движения. Они применяются ко всему движению, совершенному после розыгрыша эффекта, и действуют до конца хода.
 - Некоторые эффекты уменьшают требуемое количество очков движения для нескольких типов местности. Если игрок сыграл несколько эффектов такого типа, он может применить их в любом порядке. Если местность клетки требует 0 очков движения, герой может входить на эту клетку, не тратя очки движения. Ниже о требуемое количество очков опуститься не может.
 - Некоторые карты позволяют герою входить на недоступную ранее клетку за очки движе-

ния. Будьте внимательны — герои должны заканчивать ход в **безопасном месте** (см. ниже), иначе применяются правила **принудительного отступления** (см. раздел «Конец хода» на стр. 11).

- Некоторые эффекты напрямую позволяют герою передвинуться на одну или несколько клеток. В этом случае вы не тратите очки движения, но тратите ресурсы, указанные в самом эффекте. В этом случае герой может двигаться через недоступные клетки (включая клетки, занятые **яростными врагами** и **укреплёнными местами**), если не указано иное.
 - Некоторые из этих эффектов требуют, чтобы герой закончил движение в **безопасном месте** (см. ниже).
- Место считается безопасным, если:
 - Его клетка доступна (без применения особых эффектов).
 - На ней нет незахваченного укрепления или крепости соперника.
 - На ней нет другого героя, не считая клеток, позволяющих находиться в одном месте нескольким героям (**портал**, захваченный **город**).
- Другие герои:**
 - Герои могут **свободно проходить через** клетки, занятые фигурками других героев, если только это не крепость, принадлежащая другому герою.
 - Герой может войти на клетку с другим героем, открыть новую землю или земли и затем продолжить движение.
 - Если герой входит на клетку с другим игроком, и вы не хотите или не можете продолжить движение в этот ход, это автоматически считается **атакой на другого героя**. См. раздел «Битва между героями» далее.
 - В частности, если герой входит в **крепость** другого героя, когда тот находится в ней, его движение заканчивается, и это считается атакой героя.
 - Атака на другого героя считается вашим **действием** в этом ходу. Никаких других действий на клетке, занятой другим игроком, выполнять нельзя.
 - На некоторых клетках разрешено находиться сразу нескольким фигуркам. В таких местах никогда не происходят битвы.
 - Если герой закончил ход на клетке с порталом, заберите его фигурку с поля и поставьте её перед собой. Поместите её обратно на клетку с порталом в начале следующего хода.
 - Если герой вошёл в захваченный **город**, переставьте его фигурку на соответствующую карту города. Поместите фигурку назад на клетку, когда герой выйдет из **города**.
 - В некоторых ситуациях битвы между героями **запрещены**. Если в такой ситуации герой закончил движение на клетке с другим героем, он **не может совершать никаких действий** в свой ход. В конце вашего хода он **принудительно отступает** (см. раздел «Конец хода»). Перечислим такие ситуации:
 - Жетон порядка хода другого игрока в настоящий момент перевёрнут.
 - Был объявлен конец раунда, и каждый игрок делает свой последний ход.
 - Выполнены условия сценария, и каждый игрок делает свой последний ход в игре.
 - Вы играете кооперативный сценарий или договорились играть без битв между героями.
 - Вы играете командный сценарий, и другой герой — член вашей команды.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С МЕСТНЫМИ ЖИТЕЛЯМИ

- Герои могут взаимодействовать с местными жителями в разных местах на карте (в *деревнях*, *монастырях*, *крепостях*, которыми они владеют, а также в *башнях магов* и *городах*, захваченных любым героем). Взаимодействие считается **действием этого хода**.
- При взаимодействии вы можете сыграть любое количество **эффектов влияния** и получить **очки влияния**.
 - Проверьте, где находится щит вашего героя на шкале репутации. Вы получаете бонус или штраф к влиянию, равный значению, которое показывает этот жетон сразу после начала взаимодействия. Любые последующие изменения репутации во время хода не влияют на этот бонус или штраф.
 - Если жетон щита находится на делении «Х» шкалы репутации, герой вообще не может взаимодействовать с местными жителями!
 - Вы можете играть карты влияния из руки (и усиливать их с помощью доступной маны), использовать навыки влияния и активировать отряды со способностями влияния.
 - Эффект «**Влияние Х**» означает «вы получаете Х очков влияния».
 - Любую карту (кроме карты раны) можно сыграть **бокком** к столбику карт влияния ради получения «**Влияния 1**».
 - Во время взаимодействия разрешено играть **особые** и **лечебные эффекты**.
- Сложите **очки влияния**, предоставленные всеми вашими картами и эффектами. Полученная сумма затем **изменяется** на значение репутации героя:
 - При взаимодействии в захваченном *городе* вы добавляете 1 к вашему суммарному влиянию **за каждый жетон щита** вашего героя

- на карте этого *города*. Если бонусы достаточно велики, вы можете взаимодействовать, вообще не разыгрывая эффекты влияния.
- Как только игрок посчитает своё суммарное влияние, он может **потратить очки влияния** на клетке, где остановился герой. Обратитесь к **карте описания места** или соответствующей **карте города**, если хотите узнать, что в нём можно приобрести.
 - Игрок может **завербовать** доступный отряд, если значок места (в правом верхнем углу карты описания) есть на карте отряда (слева вверху). Стоимость вербовки в очках влияния указана в левом верхнем углу карты отряда.
 - О вербовке см. в разделе «Основные принципы игры — Использование отрядов».
 - Вы можете использовать только что завербованный отряд сразу же (но не можете использовать эффект влияния этого отряда для оплаты его собственной стоимости).
 - Очки лечения** можно приобрести в *деревнях* (за 3 очка влияния) и в *монастырях* (за 2 очка влияния). См. карты описания этих мест. См. также раздел «Раны и лечение».
 - Как указано на карте описания *монастыря*, герой может **изучить в нём новое особое действие** за 6 очков влияния. Особое действие при этом берётся из зоны доступных отрядов (не из зоны доступных особых действий) и помещается наверх колоды деяний игрока. Доступные отряды не пополняются до начала следующего раунда.
 - В *башне мага* герой может **изучить одно из доступных заклинаний**. Чтобы это сделать, игрок должен заплатить 7 очков влияния, а также **одну ману того же цвета**, что и желаемое заклинание. Изученное заклинание

- помещается на верх колоды деяний. Выложите новое доступное заклинание.
- Города предлагают разные возможности для взаимодействия, в зависимости от цвета:
 - В *красном городе* герой может **купить артефакты** за 12 очков влияния каждый. Артефакт вытягивается в конце хода, как если бы герой добыл его в битве (см. «Конец Хода — Боевые награды»).
 - В *синем городе* герой может **купить заклинания**, как будто находится в *башне мага*.
 - В *белом городе* герой может **вербовать отряды всех типов**. Также вы можете заплатить 2 очка влияния и **добавить** одну карту элитного (золотого) отряда к доступным отрядам.
 - В *зелёном городе* герой может заплатить 6 очков влияния и **взять одно из доступных особых действий** (выложите после этого новую доступную карту) или случайную карту с верха колоды **особых действий**. Поместите полученную карту на верх вашей колоды деяний.
 - Количество покупок героя **не ограничено**, лишь бы вам хватило очков влияния.
 - Вы добавляете **бонус или штраф** (за репутацию и за жетоны щитов в *городе*) **только один раз за ход**, независимо от того, сколько вещей вы покупаете.

БИТВА С ВРАГАМИ

- Есть несколько способов начать битву с врагом:
 - Войти на клетку с незахваченным **укреплённым местом** (*крепостью*, *башней мага* или *городом*). Это считается **штурмом**, ваш герой должен будет сразиться с защитниками этого места. Они всегда укреплены (см. далее). Каждый раз, когда герой начинает штурм, он получает **-1 к репутации**, независимо от результата битвы.
 - Перемещение на клетку с *крепостью*, принадлежащей другому герою, тоже считается штурмом. Герой также получает **-1 к репутации**. Если владелец находится в *крепости*, начинается битва двух героев. В противном случае вытяните случайный серый жетон врага — это гарнизон *крепости* (победа над ним принесёт вполтину меньше очков славы).
 - Если герой находится в **месте для приключения**, где есть враги (*подземелье* или *гробница*, незахваченное *логово монстра* или *проклятые земли*, *руины* с врагами), вы можете объявить, что он **посещает** это место в качестве действия. В таком случае герой вступает в битву со всеми врагами на этой клетке.
 - Если герой находится в *монастыре*, вы можете объявить, что он собирает **сжечь** его. В этом случае герой получает **-3 к репутации**, и вы тянете случайный фиолетовый жетон врага-защитника.
 - Если герой находится на соседней клетке с жетоном *яростного врага* (*орки-мародёры* или *драконумы*), он может **вызвать их на битву**. Если на соседних клетках несколько *яростных врагов*, можно вызвать на битву одного или нескольких из них на ваше усмотрение.

- Если герой движется с клетки, соседней с жетоном *яростного врага*, на другую клетку, соседнюю с тем же жетоном, это провоцирует яростного врага на атаку.
- За ход может произойти только одна битва. Однако в некоторых ситуациях в этой битве могут участвовать враги с нескольких клеток:
 - Может случиться так, что одно перемещение провоцирует двух *яростных врагов*. В этом случае герой сражается с обоими.
 - Штурм — это перемещение на укрепленную клетку. Это движение может спровоцировать соседних яростных врагов. Герой придётся сражаться с гарнизоном и *яростными врагами* одновременно. *Яростные враги* при этом не считаются **укреплёнными**, и герой может захватить место, не побеждая их.
 - Если движение героя привело к битве, а на клетках, соседних с его клеткой, находится один или несколько *яростных врагов*, герой может вызвать их на битву. Это означает:
 - Герой может спровоцировать *яростного врага* движением, а затем вызвать на битву одного или нескольких *яростных врагов*, соседних с клеткой, на которую он переместился, и сразиться со всеми сразу.
 - Штурмуя **укреплённое место**, герой может вызвать на битву любых *яростных врагов*, соседних с этим местом. Они присоединяются к защитникам в битве, но не получают бонус от укреплений. Герой может захватить место, не побеждая их.
 - Герой не может вызвать на битву дополнительных врагов, если входит в место для приключений.

- Нельзя одновременно сражаться с врагами и героями. За ход герой может сделать только одно действие; битва с врагами и битва между героями — два разных действия.
- Битва начинается с вытягивания и перераспределения всех жетонов врагов, с которыми сражается герой. Битва состоит из четырёх фаз:
 - Фаза боя на расстоянии**. Можете попытаться уничтожить нескольких врагов с помощью дальних и осадных атак прежде, чем они смогут атаковать героя.
 - Фаза блока**. Враги, выжившие после предыдущей фазы, атакуют героя. Можете использовать эффекты блока и заблокировать эти атаки.
 - Фаза урона**. Все незаблокированные враги наносят урон. Очки урона нужно распределить между вашим героем и его отрядами.
 - Фаза ближнего боя**. В эту фазу можете атаковать врагов, используя все типы атак (включая дальние и осадные атаки, неиспользованные во время первой фазы).
 - Во время каждой фазы можно играть подводящие карты, использовать навыки и активировать отряды. Играйте эффекты и карты для каждой фазы отдельно.
 - Если на эффекте прямо не указаны ограничения, вы можете играть **дополнительные боевые эффекты** (которые влияют на отряды, врагов или правила битвы) во время любой из этих фаз. Если не указано иное, эти эффекты делятся до конца хода.
 - Выражение «ваша атака» на текстах карт означает любую атаку с карты деяния или навыка, но не атаку отряда.

а. При использовании красной карты или способности отряда, для активации которой требуется красная мана, любой эффект, кроме атаки и блока, не действует на врагов с **сопротивлением огню** 🔥.

б. При использовании синей карты или способности отряда, для активации которой требуется синяя мана, любой эффект, кроме атаки и блока, не действует на врагов с **сопротивлением льду** ❄️.

с. Сопротивление не отменяет эффекты, действующие не на самих врагов (например, игнорирование укреплений «Разрушения»).

7. Особые эффекты ✨ разрешено играть в любую фазу битвы — кроме лечебных эффектов 🩹 (их во время битвы играть нельзя).

ФАЗА БОЯ НА РАССТОЯНИИ

1. Во время этой фазы вы можете сыграть одну или несколько атак или пропустить эту фазу и ничего не делать.

2. Если вы решили атаковать, **выберите один или несколько жетонов врагов** целями ваших атак.

3. Сыграйте любое количество **дальних** и **осадных атак** любых стихий — огненные, ледяные, огненно-ледяные и физические (физические атаки не имеют стихий).

а. Вы можете играть карты с дальними и осадными атаками из руки (и усиливать их доступной маной), использовать навыки и активировать отряды с такими атаками. Складывайте сыгранные карты в столбик, чтобы было легче отслеживать их суммарное значение.

♦ Если некоторые из выбранных врагов **укреплены** (они защищают **укрепленное место** или на жетоне указана способность «**Укрепленный**» 🏰), вы можете использовать против них **только осадные атаки**. Вы можете использовать дальние атаки только против неукрепленных врагов.

♦ Если некоторые из выбранных врагов **укреплены дважды** (способность «**Укрепленный**» в сочетании с **укрепленным местом**), вообще не могут быть атакованы в этой фазе, даже осадными атаками.

б. **Нельзя играть карты боком** для получения осадной или дальней атаки.

4. Теперь **сложите значения атаки** всех сыгранных эффектов вместе:

а. Если хотя бы у одного врага, выбранного целью, есть сопротивления, все атаки типа, соответствующего значку сопротивления, неэффективны — их значение делится пополам. (Сложите все неэффективные атаки, поделите результат на два, округлите вниз.)

♦ Огненно-ледяные атаки делятся на два, только если среди целей есть хотя бы один враг с сопротивлением и к огню, и к льду.

5. Значение вашей атаки должно **сравняться или превысить сумму значений брони** 🛡️ всех целей атаки. Тогда эти враги будут немедленно побеждены.

а. Жетоны побежденных врагов сразу **сбрасываются** в стопку сброса рядом с соответствующей стопкой врагов; они не участвуют в последующих фазах битвы.

б. Атакующий герой получает **очки славы**, их количество указано внизу жетона врага. Переместите жетон шита по шкале славы на соответствующее количество делений.

♦ Если жетон переходит на новый ряд шкалы славы, герой **не повышает уровень сразу**. Это происходит в конце хода.

6. Атака, общее значение которой **меньше суммы значений брони** врагов, не имеет никакого

эффекта, и нанесенный урон не переносится в следующие фазы или ходы.

а. Если вы понимаете, что сыгранных атак недостаточно для победы над выбранными врагами, можете либо сыграть больше атак, либо выбрать другого врага в качестве цели, либо забрать сыгранные карты назад и отменить свою атаку.

7. В этой фазе вы можете объявить одну или несколько атак или не атаковать вообще. Каждой атакой вы можете победить одного или нескольких врагов. Складывайте карты и эффекты, которые вы играете для каждой атаки, в отдельные столбики.

а. Если одни враги **укреплены**, а другие — нет, вы можете выполнить отдельную атаку против неукрепленных врагов (против них вы можете использовать и дальние атаки).

б. Если одни враги обладают сопротивлениями, а другие — нет, вы можете выполнить против них отдельные атаки, враг с сопротивлением снижает значения атак соответствующего типа вдвое.

8. Вы не можете сохранить очки атаки для будущего использования. Вы должны сразу выбрать целью атаки врага или группу врагов, иначе эти очки сгорают.

ФАЗА БЛОКА

1. После розыгрыша дальних и осадных атак наступает фаза блока. В этой фазе все уничтоженные враги, атакуют вашего героя. У вас есть шанс **отразить атаку одного или нескольких врагов**, используя блоки. Заблокированный враг не наносит повреждений в фазу урона.

2. За каждого врага со значком **Призыва** 🗡️ вытните коричневый жетон врага и добавьте его к группе врагов.

а. В фазы блока и урона призванный монстр заменяет призывающего врага. В эти две фазы призывающего врага нельзя выбирать целью эффектов.

б. Как только начинается фаза ближнего боя, призывающий враг возвращается в игру, и его можно выбирать целью эффектов.

3. Выберите **одного блокируемого врага**.

4. Сыграйте любое количество блоков любых стихий: огненные, ледяные, огненно-ледяные и физические.

а. Вы можете играть карты с **блоком** из руки (их можно усилить подходящей маной), использовать навыки и активировать отряды со способностями блока. Складывайте сыгранные карты в столбик, чтобы было легче отследить их суммарное значение.

б. Любая карта (кроме карты раны) может быть сыграна боком как «Блок 1». Карты, сыгранные боком, всегда означают физический блок.

5. Определите сумму значений блоков всех сыгранных эффектов.

а. Против стихийных атак полностью эффективны только **определённые блоки**:

♦ Любой тип блока эффективен против физической атаки 🗡️.

♦ Только ледяные и огненно-ледяные блоки эффективны против огненных атак 🔥.

♦ Только огненные и огненно-ледяные блоки эффективны против ледяных атак ❄️.

♦ Только огненно-ледяные блоки эффективны против огненно-ледяных атак 🔥❄️.

б. Остальные блоки считаются **неэффективными**, их значение **уменьшается вдвое**. При определении общего значения блока сложите значения неэффективных блоков, поделите результат на два (округлите вниз) и затем прибавьте полные значения эффективных блоков.

6. Блок успешен, если его общее значение **равно или превышает** значение атаки выбранного врага.

а. Если атака врага **Быстрая** ⚡, её значение удваивается при определении успешности блока.

7. Успешно **заблокированный жетон врага откладывается** в сторону. Его атака была оста-

новлена, и он не наносит урон в следующей фазе битвы. Однако враг еще не уничтожен. У вас будет шанс победить его в фазе ближнего боя.

а. Если призванный монстр успешно заблокирован, сбросьте его в соответствующую стопку сброса (герой при этом не получает очков славы).

8. Если ваше общее значение блока ниже значения атаки врага, которого вы пытались заблокировать, **блок не имеет эффекта**. Вы не можете понизить значение атаки, играя блоки — либо вы блокируете атаку полностью, либо она **проходит в полную силу**.

а. Иногда блокирующая карта не только даёт вам очки блока, но и вводит в игру другие эффекты. Если не указано иное, эти эффекты применяются независимо от того, был ли блок успешен.

9. Вы можете заблокировать **любое количество атакующих врагов** во время этой фазы. Любые атаки, которые вы хотите заблокировать, блокируются по отдельности; вы не можете заблокировать нескольких врагов одним блоком.

10. Вы должны сразу использовать сыгранные очки блока против атаки, иначе они сгорают.

ФАЗА УРОНА

1. Выжившие незаблокированные враги в этой фазе **наносят урон своими атаками**.

а. Если таких врагов нет, пропустите эту фазу.

б. В противном случае разыграйте атаки этих врагов в любом порядке по вашему выбору.

2. Каждый враг наносит **урон**, равный его значению атаки.

а. Если атака врага **Жестокая** 🩸, она наносит урон, вдвое превышающий её значение.

3. Вы должны **распределить весь урон**. Вы можете ранить несколько отрядов вашего героя (если они ещё **не ранены**). Оставшийся урон получает сам герой.

4. Вы можете **распределить урон на отряд**, если он не ранен. Уставшие отряды без ран могут получать урон.

а. Если отряд получает урон, положите на него **карту раны**. Отряд становится **раненым** независимо от величины полученного урона.

Затем уменьшите общую величину урона на значение брони отряда.

♦ Получение даже одного очка урона ранит отряд с большим значением брони. Значение брони определяет, сколько урона остаётся после раны.

б. **Исключение:** если отряд имеет **сопротивление** к стихии атаки (физическое сопротивление для обычной атаки, сопротивление огню для огненной атаки, сопротивление льду для




ледяной атаки, сопротивление огню и льду одновременно для огненно-ледяной атаки):

- ◆ Уменьшите **величину урона на значение брони** отряда (отряд не получает раны).
 - ◆ Если весь урон поглощён, ничего не происходит.
 - ◆ Если поглощён не весь урон, распределяйте его дальше как обычно — отряд становится раненым и уменьшает общую величину урона на значение брони ещё один раз.
 - ◆ Отряды с сопротивлением к данному типу атаки могут получить вдвое больше урона, чем их значение брони, и становятся ранеными, только если урон превышает их броню.
 - ◆ Если отряду был назначен урон, но он не получил ранения благодаря сопротивлению, ему нельзя снова назначить урон во время той же битвы.
5. Если вы не можете или не хотите распределить урон на отряд, или у вас остались очки урона, а все отряды уже ранены, **весь оставшийся урон получает герой**. Повторяйте эти шаги, пока не распределите весь урон:

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

1. Фаза ближнего боя **проходит так же, как фаза боя на расстоянии**, за некоторыми исключениями:
- a. Вы можете **комбинировать любые атаки**: дальние, осадные и обычные. В этой фазе нет разницы между этими видами атак. Укрепления больше не дают преимуществ, вы можете выбрать целью любого

- a. Возьмите карту раны в руку и уменьшите общее количество урона на значение брони героя (левое число на его жетоне уровня).
- ◆ Как и с отрядами, даже если полученный героем урон ниже его значения брони, он получает рану.
- b. Герой **продолжает получать раны**, пока вы не распределите весь урон. По сути, вы берёте 1 карту раны за каждые X очков урона (где X — броня героя), округляя вверх.
- c. **Потеря сознания**: если во время битвы вы взяли в руку количество карт, равное или большее не модифицированному пределу руки (правое число на верхнем жетоне уровня героя), герой теряет сознание. **Немедленно сбросьте все карты**, кроме карт ран, из руки.
- ◆ Раны, полученные другим образом (например, из-за эффекта некоторых карт, сыгранных во время битвы), также учитываются при определении потери сознания.
- ◆ Когда вы потеряли сознание, ваши отряды могут продолжать сражаться, вы можете использовать любые из своих навыков, а также продолжаете получать ранения, если необходимо назначить дополнительный урон вашему герою.

- 6. Особые способности врагов, влияющие на урон:
 - a. Если атака врага **Ядовитая** :
 - ◆ Если отряд получает рану от ядовитой атаки, ему достаются две карты ран вместо одной. Отряд нужно вылечить дважды, прежде чем вы снова сможете использовать его в бою.
 - ◆ Если урон от ядовитой атаки получает герой, за каждую карту раны, взятую в руку, ещё одна кладётся в сброс.
 - b. Если атака врага **Парализующая** :
 - ◆ Если отряд получает рану от парализующей атаки, он немедленно уничтожается (удалите его из игры).
 - ◆ Если урон от парализующей атаки получает герой, вы должны немедленно сбросить все карты, кроме карт ран, из руки.
 - c. Если враг имеет способность **Призыв** , вы распределяете урон от призванного врага (принимая во внимание все его особые способности). После атаки сбросьте жетон призванного врага в соответствующую стопку сброса.
7. Фаза заканчивается, когда вы распределите **весь урон** от всех **незаблокированных врагов**.






врага и атаковать его любой атакой или комбинацией атак.

- b. Любую карту, кроме карты раны, можно **сыграть боком** к столбику карт атаки и получить «Атаку 1».
- c. Вы можете использовать эффекты, которые можно играть только в фазу ближнего боя.

- 2. Как и в фазе боя на расстоянии, вы можете уничтожить сразу нескольких врагов одной атакой или провести несколько отдельных атак. Сопротивление врагов продолжает действовать.

РЕЗУЛЬТАТ БИТВЫ


1. **Битва завершается** после фазы ближнего боя. Во время битвы герой мог победить одного или нескольких врагов, либо не победить никого.
- a. Если герой штурмовал **город**, поместите на карту города по одному **жетону щита за каждого побеждённого им врага**. Кладите щиты в ряд, чтобы было ясно, в каком порядке их выставляли.
 - 2. Если герой **победил всех врагов**, то, в зависимости от места битвы:
 - a. Если побеждены один или несколько **яростных врагов**, уберите их жетоны с поля: значок на клетке теперь не имеет значения, считайте эту клетку пустой. Отмечать клетку жетоном щита не нужно, но герой при этом повышает репутацию (на 1 очко за каждого **орка-мародёра**, на 2 очка за каждого **драконума**).
 - b. Если побеждены все враги на **месте для приключений**, отметьте эту клетку жетоном щита героя. В конце вашего хода герой сможет получить награду, указанную на карте описания места. **Не берите награду до конца вашего хода**; вы можете не торопясь выбрать её, пока ходят другие игроки.


- ◆ Если это **руины**, наградой может быть артефакт , заклинание , особое действие , набор из четырёх кристаллов  или отряд .
 - c. Если побеждены все защитники **укрепленного места**, герой заканчивает ход на захваченной клетке. Если в штурм были вовлечены **яростные враги**, они не влияют на захват **укрепленного места**, вне зависимости от того, побеждены они или нет.
 - ◆ Если герой штурмовал **крепость** или **башню** мага, отметьте её жетоном щита.
 - ◆ Если это **башня мага**, то вы сможете выбрать одно заклинание в конце вашего хода — награду героя.
 - ◆ Если это был **город**, см. раздел «Штурм города» далее в этом буклете.
 - d. Если побеждены защитники **монастыря**, отметьте его жетоном щита героя. **Монастырь** теперь **сожжён**, его клетка считается пустой до конца игры. В конце вашего хода возьмите артефакт — награду героя.
3. Если герой **не смог** победить всех врагов:
- a. Если герой не смог победить **яростного врага**, тот остаётся на своей клетке.

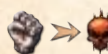
- b. Если герой не смог победить врагов, вытнутых для битвы в **подземелье**, **гробнице** или **монастыре**, сбросьте их. В следующий раз, когда этот или другой герой вступит здесь в битву, будут вытнуты новые жетоны врагов из той же стопки.
- c. Если герой не смог победить врага в **логове монстра**, либо одного или обоих монстров в **проклятых землях** или **руинах**, верните всех оставшихся монстров лицом вверх на клетку. В следующий раз, когда этот или другой герой вступит здесь в битву, ему встретятся те же враги.
- d. Если герой **не смог победить всех защитников укрепленного места**, он должен отступить назад на клетку, с которой атаковал. Это отступление не считается принудительным отступлением. Однако если клетка, на которую герой отступил, небезопасна, то к ней применяются правила принудительного отступления (см. раздел «Конец хода»).

ШТУРМ ГОРОДА

1. **Штурм города** проходит точно так же, как и штурм любого другого **укрепленного места**, только в дополнение к укреплению, каждый город даёт **бонус** защитникам. См. верхнюю часть соответствующей карты города:

 a. В **белом городе** все защитники получают +1 к броне.

 b. В **синем городе** защитники с огненной или ледяной атакой получают +2 к значению атак, а защитники с огненно-ледяной атакой получают +1 к значению атаки.



c. В **красном городе** все физические атаки защитников считаются **Жестокими**.



2. В **зелёном городе** все физические атаки защитников считаются **Ядовитыми**.

3. Если город захвачен, необходимо определить его нового лидера.


a. Герой с наибольшим количеством жетонов щита на карте города (в случае ничьей — тот из претендентов, чей щит лёг на карту раньше) становится лидером города.

b. Управляющий героем-лидером игрок кладёт **карту города** со всеми жетонами щитов перед собой. Обратите внимание: когда другой герой входит в город, он ставит свою фигурку на карту города, лежащую перед этим игроком, обозначая посещение этого города.

КОНЕЦ ХОДА

- Вы можете закончить ход, когда следующий игрок начинает свой. Первое, что необходимо сделать — **перебросить все использованные вами кубики маны** и вернуть их обратно в источник маны.
- Принудительное отступление:** герой должен закончить ход в **безопасном месте** (см. пункт 7d раздела «Движение»):
 - Если герой не в безопасном месте, он должен переместиться обратно тем же путем, которым пришёл, пока не вернётся в безопасное место.
 - За каждую клетку, которую проходит герой при принудительном отступлении, возьмите в руку карту раны.
- Очистка игровой зоны:**
 - Верните все кристаллы маны (использованные и неиспользованные) из вашей игровой зоны в резерв.
 - Поместите все карты, сыгранные на этом ходу, в сброс (кроме удалённых из игры карт — верните их коробку, а карты ран положите обратно в стопку карт ран).
- Использование преимуществ клетки**, на которой остановился герой:
 - Если герой закончил ход на **магической поляне**, вы можете удалить из игры одну карту раны из руки или сброса. Отряды нельзя вылечить таким способом.
 - Если герой закончил ход в **кристальной шахте**, он получает кристалл цвета шахты в инвентарь (если в инвентаре уже есть 3 кристалла этого цвета, герой ничего не получает).
- Награды за битву:** если герой добыл награды в битве, вы можете их получить в любом порядке по вашему выбору. Если герой получил:
 - Кристаллы.** Сложите их в инвентарь героя (если в инвентаре уже есть 3 кристалла этого цвета, герой не получает четвёртый). Если герой получил кристаллы случайного цвета, бросьте кубик для каждого, определяя его цвет. Если выпал чёрный цвет, вместо кристалла герой получает 1 очко славы. Если выпал золотой цвет, вы можете сами выбрать цвет.
 - Артефакты.** Вытяните на одну карту больше, чем герой получил артефактов, из соответ-

ствующей колоды. Положите одну под низ колоды артефактов, а остальные на верх колоды деяний в любом порядке.

- Заклинания или особые действия.** Выберите карты из доступных заклинаний или доступных особых действий соответственно и положите их на верх колоды деяний. Затем откройте новые доступные заклинания и доступные особые действия, сдвинув карты вниз и добавив новую карту на верхнюю позицию. Таким образом нельзя получить карты особых действий, лежащие рядом с доступными отрядами.
- Отряды.** Возьмите один доступный отряд, независимо от его типа и стоимости. Если у вас нет свободного жетона командования для нового отряда, вы должны распустить один отряд вашего героя или отказаться от награды.
 - ♦ **Исключение:** если герой повышает уровень в этот ход и получает новый жетон командования, вы можете завербовать этот отряд сразу после повышения. В этом случае вы можете не распустать отряд.
- Повышение уровня:** если жетон щита героя пересёк одну или несколько линий, разделяющих ряды шкалы славы, он получает новый уровень за каждую пересеченную линию:
 - Когда герой переходит на уровень с указанным значком :
 - ♦ Снимите верхний жетон уровня, открыв новые значения брони и предела руки.
 - ♦ Поместите снятый жетон стороной с щитом вверх в зону отрядов. Теперь это жетон командования: предел командования увеличен на один отряд.
 - Переходя на уровень, отмеченный этими значками, герой получает один новый жетон навыка и одну карту особого действия из доступных особых действий. Переверните два верхних жетона навыков из вашей стопки навыков. У вас есть два варианта:
 - ♦ Взять **один из этих жетонов себе**, а второй поместить в зону общих навыков. Кроме этого, возьмите **одно любое доступное особое действие**.

- ♦ Взять **жетон другого игрока** из зоны общих навыков (если они там есть) и поместить оба ваших перевернутых навыка в область общих навыков. Кроме этого, возьмите **самую нижнюю карту из доступных особых действий**.
 - ♦ В обоих случаях положите вновь полученный навык перед собой (лицевой стороной вверх), полученное особое действие — на верх колоды деяний, а затем выложите новое доступное особое действие (сдвинув карты вниз и добавив новую карту на верхнюю позицию).
- Добор карт:**
 - Перед доббором карт вы можете, при желании, сбросить любое количество карт (кроме карт ран) из руки.
 - Берите карты из колоды деяний до предела руки (число на правой стороне жетона уровня вашего героя).
 - ♦ Если герой находится рядом с собственной (отмеченной его жетоном щита) **крепостью** или в ней, ваш предел руки увеличивается на количество всех **крепостей** на игровом поле.
 - ♦ Если герой находится рядом с захваченным **городом** или в нём, и в этом городе есть хотя бы один его жетон щита, предел руки увеличивается на 1 (или на 2, если ваш герой — лидер этого **города**).
 - ♦ Если применимы бонусы и за **крепости**, и за **город**, используется только наибольший бонус.
 - ♦ Предел руки можно увеличить картой дневной тактики «Планирование» (см. эту карту).
 - Если у вас больше карт в руке, чем позволяет предел руки, вы не обязаны сбрасывать карты (но в таком случае вы не берёте новых).
 - Если во время добора карт колода деяний закончилась, остановитесь. Перемешайте сброс, только если у вас есть карта ночной тактики «Долгая ночь» (см. эту карту). Примечание: тактику «Долгая ночь» можно использовать даже во время добора карт: как только ваша колода деяний опустеет, выполните инструкции на карте и продолжайте добирать карты.

РАНЕНИЯ И ЛЕЧЕНИЕ

- Когда **герой получает рану**, игрок должен взять одну или несколько карт ран из стопки ран в руку.
 - Карты ран **нельзя сбросить**, если это не оговорено отдельно. Карты ран нельзя играть бокком (для получения «Движения 1», «Влияния 1», «Атаки 1» или «Блока 1»), в конце хода они обычно остаются на руке.
 - Если герой отдыхает или эффекты позволяют вам сбросить карты ран, они попадают в **ваш сброс**. В следующем раунде, возможно, они снова попадут вам в руку.
 - Когда раунд заканчивается, все карты ран на руке замешиваются в колоду деяний вместе с остальными картами деяний.
- Раненые** отряды отмечаются картами ран, положенными поперёк этих карт отрядов.
 - Раненые отряды нельзя активировать, и на них нельзя распределять урон в битве.

- Раненый отряд сохраняет свое состояние (боеспособный или уставший). Уставший раненый отряд по-прежнему становится боеспособным в начале нового раунда, но не может быть активирован, пока не будет вылечен.
- Герои могут **лечиться** сами и лечить отряды во время своих ходов, даже когда отдыхают.
 - Вы можете сыграть эффекты, предоставляющие очки лечения («Лечение X»).
 - Ваш герой может купить очки лечения в **деревне** или **монастыре** (см. раздел «Взаимодействие с местными жителями»).
 - Сложите все сыгранные и купленные очки лечения. Вы можете использовать их следующим образом:
 - ♦ За одно очко лечения вы можете удалить **одну карту раны** из руки (верните её в стопку ран).

- ♦ Можно вылечить отряд, **потратив количество очков лечения, равное его уровню** (число в правом верхнем углу карты). Сделав это, верните карту раны с отряда в стопку ран.
- ♦ Если на отряде две карты ран (после ядовитой атаки), его нужно вылечить дважды, прежде чем он вновь станет вам полезен.
- d. Лечиться можно в любое время вашего хода, но не в битве.
 - ♦ Урон, полученный в битве, может быть вылечен в тот же ход, после завершения этой битвы.
 - ♦ Все неиспользованные очки лечения сгорают, когда герой вступает в битву.
 - ♦ **Важно:** эффект **магической поляны** — не лечение. Способность этого места нельзя применять к отрядам и комбинировать с другими лечебными эффектами.

БИТВА МЕЖДУ ГЕРОЯМИ

- Битва между двумя героями начинается**, если выполняются следующие условия:
 - Герой вошёл на клетку, занятую другим героем, и управляющий им игрок не хочет или не может продолжать движение.
 - На этой клетке нет портала или **города** (битвы между героями в этих местах запрещены).

- Конец раунда ещё не объявлен, а условия окончания игры ещё не выполнены.
- Жетон порядка хода другого игрока не перевернут лицом вниз после другой битвы с героем или совместного штурма.
 - ♦ **Важно:** нельзя занять клетку другого героя, если это провоцирует яростных врагов.

- В битве между героями атакующий игрок называется **агрессором**, а защищающийся игрок — **защитником**. Защитник может решить отразить нападение, потратив свой следующий ход полностью, или не делать этого и обойтись меньшими ресурсами. Защитник не может передвигаться и выполнять действия

(взаимодействие и другие битвы) во время битвы между героями.

3. Защитник может применить любые эффекты, которые можно использовать перед ходом или во время хода других игроков (например, разграбление *деревни*). Он не может объявить конец раунда.

У защитника есть **две альтернативы**:

- a. **Долгая подготовка к битве.** Игрок может решить выполнить следующий ход досрочно. В этом случае:
 - ♦ Он переворачивает свой жетон порядка хода лицевой стороной вниз. Пока жетон так лежит, **его героя нельзя атаковать повторно**. Когда наступит его очередь делать следующий ход, жетон перевернётся обратно, но ход при этом будет **пропущен** (нельзя даже объявить конец раунда).
 - ♦ Он может использовать **эффекты начала хода**, например, взять жетон маны на магической поляне.
 - ♦ Он может использовать **кубик маны** из источника.

ФАЗА БОЯ НА РАССТОЯНИИ

1. В этой фазе игроки по очереди выполняют дальние и осадные атаки, **начиная с защитника**. Игрок, выполняющий атаку, считается **атакующим**, а другой игрок — **блокирующим**, независимо от того, кто из них агрессор, а кто защитник.
2. Когда наступает очередь игрока выполнить атаку, он может не делать этого и спасовать.
3. Решив атаковать, этот игрок может использовать любое количество **дальних и осадных атак** (и особых эффектов), как будто это обычная битва с врагом.
 - a. Если блокирующий игрок — защитник, и битва ведётся на укреплённом месте (*крепость* или *башня мага*), агрессор может использовать только осадные атаки.
 - b. Нельзя играть карты боком и получать дальние и осадные атаки.
4. Блокирующий игрок может сыграть любое количество **блоков** (и особых эффектов), как будто это обычная битва с врагом.
 - a. Эффективные и неэффективные блоки описаны ранее, в разделе «Битва с врагами».
 - ♦ Если атака состоит из эффектов атаки нескольких стихий, блок считается эффективным, если он эффективен хотя бы против одной стихии этой атаки.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

1. Фаза ближнего боя проходит по тем же правилам, что и фаза боя на расстоянии, за несколькими исключениями:
 - a. **Агрессор начинает** эту фазу атакующим, а защитник — блокирующим.
 - b. Можно играть любые эффекты атак, включая дальние и осадные атаки. Укрепления в эту фазу игнорируются.
 - c. Можно сыграть любую карту боком (кроме карты раны) и получить физическую «Атаку!». Обратите внимание, если вы добавите к стихийной атаке «Атаку 1» за карту, сыгранную боком, она станет физической, и против неё будет эффективен любой блок, а броня отрядов с физическим сопротивлением при этом удвоится.
 - d. Блоки срабатывают полностью, **значение атаки уменьшается на 1 за каждое очко блока**.

- ♦ Он может использовать **навыки героя** и сыграть полезные эффекты.
 - ♦ После битвы он может сыграть особые и лечебные карты и эффекты.
 - ♦ Затем игрок выполняет все обычные шаги фазы завершения хода (см. раздел «Конец хода»).
 - ♦ Он не может передвигаться, открывать земли и выполнять действия — битва с другим героем считается действием его хода. Игрок **не может потратить ход на подготовку к битве**, если у него на руке остались только карты ран.
- b. **Быстрая подготовка к битве.** Игрок может решить не пропускать следующий ход. В этом случае:
 - ♦ Он не переворачивает свой жетон порядка хода лицевой стороной вниз и может быть атакован другими героями в дальнейшем. Его следующий ход играется как обычно.
 - ♦ Он **не может использовать кубик маны** из источника маны (если какие-либо эффекты не указывают обратное).

- b. В отличие от битвы с врагом, **необязательно блокировать всю атаку** — можно (это часто имеет смысл) блокировать атаку по частям.
- c. Общее значение атаки уменьшается **на 1 за каждые 2 очка сыгранных блоков**.
 - ♦ Атака и блок в эту фазу находятся в отношении 1:2, потому что дальние и осадные атаки работают подобно **Быстрым** атакам. Если блокирующий игрок применяет эффект «блокируемый враг теряет особенность атаки **Быстрая**», тогда блок срабатывает полностью: атака уменьшается на 1 за каждое очко блока.
 - ♦ **Например:** если атакующий игрок применяет «Огненную дальнюю атаку 4», а вы играете «Ледяной блок 4», значение атаки уменьшается до 2. Если вы играете «Блок 7», атака уменьшится до 3 (общее значение вашего неэффективного блока равно 3, и он уменьшает атаку только на 1).
 - d. Если значение атаки не уменьшено до нуля, остаток считается уроном, и его нужно распределить либо на героя, либо среди отрядов.
5. Распределение урона проходит иначе, чем в битве с врагом — **атакующий игрок сам выбирает, как распределить урон от его атак**. В отличие от обычной битвы, чтобы ранить цель, **атакующий игрок должен нанести урон**,

- ♦ Он **не может использовать навыки** героя (за исключением тех, которые можно применять во время хода других игроков).
 - ♦ После завершения битвы **заканчивается «промежуточный» ход игрока**. Он не может лечиться или играть другие особые эффекты после битвы.
 - ♦ Он не выполняет обычные шаги фазы завершения хода, не добирает карты до предела руки. Все неиспользованные жетоны маны остаются в игровой зоне до конца его следующего хода.
 - ♦ **Важно:** защитник может по-прежнему блокировать атаки соперника и выполнять свои собственные атаки. Разница только в том, какие эффекты он может использовать, и что происходит после битвы.
4. В битве между героями всего две фазы: **фаза боя на расстоянии** и **фаза ближнего боя**. Битва завершается, если один из игроков вынужден отступить, или если оба игрока не хотят атаковать. В последнем случае агрессор должен отступить.

равный её значению брони (в битве с врагами даже 1 очко урона ранит отряд или героя).

- a. Атакующий игрок может ранить любой не раненый отряд блокирующего игрока, распределив на него урон, равный броне этого отряда.
 - ♦ Если отряд имеет сопротивление хотя бы к одной из стихий атаки, его броня удваивается, и атакующий игрок должен нанести вдвое больше урона, чтобы ранить отряд.
 - b. Атакующий игрок может ранить героя блокирующего игрока, распределив на него урон, равный броне этого героя. Это можно сделать несколько раз, блокирующий игрок при этом каждый раз берёт карту раны.
 - ♦ Герой блокирующего игрока может потратить сознание, если получит слишком много ран — см. раздел «Битва с врагами».
 - c. Атакующий игрок может не распределять часть очков урона. Он обязан это сделать, если их недостаточно для нанесения одной раны.
6. После проведения атаки другой игрок становится атакующим, и фаза боя на расстоянии продолжается. Игроки меняются ролями: атакующий становится блокирующим и наоборот. Если оба игрока последовательно пасуют, фаза завершается.

Для этого:

- ♦ Атакующий игрок должен выбрать доступную безопасную клетку, соседнюю с той, где сражаются герои (отступление не может привести к штурму укреплённого места или к битве с другим героем).
 - ♦ Атакующий игрок должен потратить столько очков урона, сколько очков движения требуется для перемещения на эту клетку (без модификаторов).
 - ♦ Герой блокирующего игрока перемещается на эту клетку, и битва заканчивается. Это движение не провоцирует *яростных врагов*.
3. Игроки чередуют роли атакующего и блокирующего до тех пор, пока либо один из них не будет вынужден отступить, либо оба игрока последовательно не спасуют.

РЕЗУЛЬТАТ БИТВЫ



1. Если герой **вынужден отступить**, битва завершается, его соперник побеждает и **может получить очки славы**.
 - a. Если победитель ниже по уровню, чем отступивший герой, он получает 1 очко славы плюс 2 очка славы за каждый уровень разницы.
 - b. Если победитель имеет такой же уровень, но у него меньше очков славы, он получает 1 очко славы.
2. Если битва завершилась, когда оба игрока спасовали, **засчитывается ничья**, и никто не получает очки славы.
 - a. Герой агрессора **должен отойти** на клетку, с которой он атаковал. Этот отход не считается принудительным отступлением. Однако, если клетка, на которую он ото-

шёл, не является безопасной, применяя правила принудительного отступления (см. раздел «Конец хода»).

ОСОБЫЕ БОЕВЫЕ ЭФФЕКТЫ

1. В битве с врагами можно играть различные эффекты, не только атаки и блоки. Большинство из них можно использовать и в битве с другим героем.
2. Эффекты, применяемые к врагам, можно применять **к не раненым отрядам соперника**. Вы не можете применять их к герою соперника.
 - a. Эффект красной карты или способность отряда, активированная красной маной, не действует на отряды **с сопротивлением огню**.
 - b. Эффект синей карты или способность отряда, активированная синей маной, не действует на отряды **с сопротивлением льду**.
 - c. Если эффект требует **уничтожить** врага, вместо этого отряд получает рану.
 - d. Значение брони отряда нельзя уменьшить ниже 1.
3. Эффекты, изменяющие значения или правила (например, игнорирование укреплений) делятся до конца битвы.
 - a. Особые эффекты блоков, влияющие на блокируемого врага, можно применять к любому отряду, участвующему в атаке, если такие есть. Если эффект работает только при успешном блоке, он действует, только если блокирующий уменьшил атаку до нуля.
 - b. Сила и стоимость некоторых эффектов зависят от количества врагов. В битве героев вместо него считается количество боеспособных не раненых отрядов соперника, а также отрядов, участвовавших в текущей атаке или блоке, плюс 1 за героя соперника.
4. Эффекты, позволяющие предотвратить вражескую атаку, можно сыграть во время розыгрыша блоков. Выберите участвующий в атаке отряд и не учитывайте его при подсчёте общего значения атаки. Этот отряд остаётся уставшим. Вы не можете отменять вражеские особые эффекты или блоки этим способом.
5. Эффекты, позволяющие пропустить фазы блока и урона, можно использовать для отмены одной любой атаки (осадной, дальней или ближней). В этом случае атака не наносит урона (но карты остаются сыгранными, отряды уставшими и т. д.). Битва продолжается дальше.

СОВМЕСТНЫЙ ШТУРМ ГОРОДА

1. Игроки могут объединяться при захвате **городов** в кооперативных сценариях (и в соревновательных тоже, если они согласны).
2. Игрок может **инициировать совместный штурм города** в свой ход, если:
 - a. Конец раунда ещё не объявлен, и условия окончания сценария ещё не выполнены.
 - b. Игрок не выполнил действие (если игроки согласятся на совместный штурм, это будет считаться его действием в этот ход).
 - c. Фигурка его героя находится на соседней с **городом** клетке, и на этой клетке нет других героев. **Примечание:** можно начать штурм с помощью заклинания «Подкоп».
 - d. Герой может принять участие в штурме, если:
 - ♦ Он находится на клетке, соседней с **городом**.
 - ♦ Его жетон порядка хода не перевернут лицевой стороной вниз (после другого штурма или битвы с героем).
 - ♦ У игрока, управляющего героем, есть хотя бы одна карта на руке, кроме карт ран.
3. Игрок объявляет, что хочет провести совместный штурм:
 - a. **Он приглашает** одного или нескольких подходящих героев. Он может не приглашать некоторых героев, даже если они могут штурмовать город.
 - b. Затем **игрок предлагает** каждому из участников штурма взять на себя то или иное количество защитников **города**. Каждому герою нужно назначить хотя бы одного врага.
 - c. Если **все приглашённые игроки согласны**, штурм начинается. В противном случае ничего не происходит. Игрок может внести другое предложение или продолжить ход, как если бы ничего не предлагал.
 4. Если игроки согласились, они **переворачивают жетоны** порядка хода лицевой стороной вниз и пропускают свои следующие ходы.
 5. Затем **игроки перемещивают и распределяют случайным образом** (не глядя на обратную сторону) жетоны врагов между игроками в соответствии с соглашением. (Представьте, что вы можете договориться, какую часть городских стен вы будете штурмовать, но не можете предугадать, какие воины выйдут её защищать).
 6. Участники штурма **выполняют ходы согласно жетонам** порядка хода, начиная с игрока, который начал совместный штурм:
 - a. Каждый герой последовательно участвует во всех фазах своей битвы, прежде чем начнёт сражаться следующий герой.
 - b. Каждый игрок может использовать один кубик из источника маны (они не возвращаются, пока штурм не закончен), а также все эффекты, которые можно использовать до, в начале или во время его хода.
 - c. Каждый игрок должен начать ход с перемещения героя непосредственно в **город**.
 - ♦ Все другие перемещения и действия **запрещены**.
 - ♦ Если это движение провоцирует **яростных врагов**, они добавляются к врагам, с которыми сражается герой этого игрока.
 - ♦ При желании герой может вызвать на битву любого другого **яростного врага**, находящегося на клетке, соседней со штурмуемым городом, и добавить его к своим врагам.
 - d. Штурм проходит как обычно (включая потерю репутации и выкладывание щитов на карту города за побеждённых врагов).
 7. **Город** захвачен, если все его защитники побеждены (**яростные враги**, присоединившиеся к битве, могут остаться непобеждёнными).
 - a. Если город не захвачен, все герои должны отойти на клетки, откуда они атаковали.
 8. Затем участники по очереди выполняют **фазу завершения хода** как обычно, в соответствии с жетонами порядка хода (см. раздел «Конец хода»):
 - a. Разрешено играть лечебные  и особые эффекты  перед завершением хода, так же, как при обычном штурме.



КНИГА СЦЕНАРИЕВ

Книга сценариев состоит из трёх частей. В первой изложены принципы, общие для всех сценариев или некоторых их категорий (например, для кооперативных сценариев). Во второй части приводятся опциональные правила, которые вы можете использовать в игре. В третьей подробно описаны все сценарии.

I ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

ФОРМА ПОЛЯ

В описании каждого сценария указана рекомендуемая форма поля для различного числа игроков, разрешённая в этом сценарии. Все земли, открываемые во время подготовки к игре, берутся из стопки земель, собранной для сценария.

Клиновидное поле

Поле такой формы использует сторону «А» начальной земли. Оно похоже на поле из первого сценария с одним дополнительным правилом:

♦ Развитие (коричневые) земли нельзя добавлять к береговой линии (к двум сторонам «треугольника» на рисунке).

Поначалу такое поле кажется тесным, но с открытием новых земель оно становится всё просторнее. Благодаря дополнительному правилу города будут расположены близко друг к другу.

Эта форма поля лучше всего подходит для игры 2 или 3 игроков. Из-за узкой начальной части карты её не рекомендуется использовать, если игроки имеют разные уровни опыта: при игре 3 игроков неопытный игрок может быть заблокирован в начале игры. С 4 игроками этот риск становится ещё выше.



Полностью открытое поле

Полностью открытое поле использует начальную землю «Б» с тремя землями по соседству с ней в начале игры. Береговая линия изгибается под гораздо более широким углом. Однако поле не бесконечно — оно не может включать больше 5 параллельных рядов земель. Представьте себе, что береговая линия в каждом направлении обрывается после приставления двух земель к начальной. См. рисунок справа.

Полностью открытое поле подходит для комфортной игры 4 игроков. Для меньшего числа игроков оно будет слишком просторным, и на поздних этапах игры, возможно, вам будет не хватать взаимодействия.



Открытое поле с ограничением в 4 или 3 ряда

Форма поля та же, но есть отличие: поле ограничено только 4 или 3 рядами. (С 4 рядами она открывается больше вправо, чем влево). См. рисунок.

Поле с 4 рядами подходит либо для игры 3 игроков, если вы не хотите, чтобы в начале игры было слишком тесно, либо для игры 4 игроков, если вы хотите больше взаимодействия между игроками. Аналогично, поле с 3 рядами подходит для игры 2–3 игроков, если вы хотите напряжённого взаимодействия во время всей игры. Если на этой карте играть втроём или вчетвером, кто-то может вырваться вперед, и для оставшихся игроков может не остаться достаточно мест для исследования и захвата.



КООПЕРАТИВНЫЕ И ОДИНОЧНЫЕ СЦЕНАРИИ

В настольной игре Mage Knight игроки сами определяют темп игры. Если кто-то спешит, играя значительную часть колоды за один ход, другие игроки должны подстроиться под его темп, иначе они будут заканчивать раунд с половиной неиспользованных карт. При кооперативной игре игрокам было бы выгодно играть осторожно, пытаясь получить максимальный эффект от каждой карты — и игра могла бы сильно затянуться. Чтобы избежать этого, в кооперативных и одиночных сценариях используется виртуальный игрок.

Виртуальный игрок

В начале игры:

- ♦ После того, как игроки выберут героев, один случайно выбранный герой из оставшихся достаётся виртуальному игроку. Вам понадобится только его карта героя, жетон порядка хода и начальная колода из 16 карт обычных действий.
- ♦ Посмотрите на карту героя виртуального игрока. Внизу карты изображены три цветных точки (например, у Голдписа изображены две зелёные и синяя). Положите три кристалла этих цветов (по одному за каждую точку) в инвентарь героя виртуального игрока. Остальные начинаю игру без кристаллов.
- ♦ Перемешайте колоду деяний этого героя. Виртуальный игрок готов начать игру. Не учитывайте виртуального игрока, когда определяете, сколько кубиков маны и отрядов нужно использовать в сценарии.

При выборе тактик:

- ♦ В описании сценария сказано, как виртуальный игрок выбирает карту тактики в начале каждого раунда.
- ♦ Он не получает преимуществ от тактики, карта лишь определяет очередность его хода в раунде: разместите жетоны порядка хода согласно номерам на картах тактик, как обычно.

Когда настает ход виртуального игрока:

- ♦ Если его колода деяний пуста, он объявляет конец раунда. Другие игроки делают ещё по одному ходу, и раунд завершается.
- ♦ Если его колода деяний не пуста, положите три карты из колоды в сброс. Проверьте цвет последней перевернутой карты (самая верхняя карта стопки сброса):
 - Если у виртуального игрока нет кристаллов такого цвета в инвентаре, его ход завершен.
 - Если у него есть кристаллы такого цвета, сбросьте дополнительно столько карт, сколько он имеет кристаллов данного цвета. Теперь его ход завершен (цвет карт, сброшенных дополнительно, не имеет значения).
- ♦ **Важно:** если в колоде деяний недостаточно карт, сбросьте все оставшиеся. В свой следующий ход виртуальный игрок объявляет конец раунда.

При подготовке к новому раунду:

- ♦ Когда вы убираете нижнее из доступных особых действий, добавьте эту карту в колоду деяний виртуального игрока. Затем перемешайте её.
- ♦ Когда вы убираете нижнее заклинание, поместите его под низ колоды заклинаний, как обычно. Кроме того, добавьте один кристалл

того же цвета, что и эта карта заклинания, в инвентарь героя виртуального игрока. В отличие от реальных игроков, у него может быть больше 3 кристаллов одного цвета.

Примечание: виртуальный игрок не играет агрессивно, так что у вас будет достаточно времени на развитие героев. Случается, что из-за совпадения цветов колоды виртуального игрока быстро попадает в сброс. Следите за ней!

Примечание 2: вы можете немного влиять на колоду и кристаллы виртуального игрока. Имеет смысл не позволять ему получать кристаллы и карты одного цвета.

Примечание 3: из-за необходимости использовать колоду героя, в кооперативные сценарии можно играть максимум втроем. Если вы очень хотите сыграть кооперативный сценарий вчетвером, используйте любую замену, даже обычные игральные карты (пики — зелёные карты, червы — красные, бубны — белые, трефы — синие, и т.п.), либо просто цветные листки бумаги.

Навыки в одиночной игре

В одиночной игре используются навыки героя виртуального игрока. Уберите все соревновательные навыки (либо сбрасывайте их и заменяйте другими при вытягивании в процессе игры). Что бы вы ни выбрали, перемешайте жетоны и сложите их в стопку лицевой стороной вниз. Каждый раз, когда ваш герой получает жетон навыка, откройте также один навык виртуального игрока и поместите его в зону общих навыков — в следующий раз вы сможете выбрать его (при этом вы должны взять самую нижнюю карту особого действия в соответствии с правилами повышения уровня).

ПРАВИЛА КОМАНДНОЙ ИГРЫ

В некоторых сценариях игроки делятся на две команды по два участника в каждой — случайным образом или по договорённости.

- ♦ Навыки взаимодействия (те, которые имеют другой цвет на карте описания навыков) не действуют на вашего товарища по команде.
- ♦ Заклинания, затрагивающие остальных игроков, действуют на вашего товарища по команде. Магия не отличает друга от врага.
- ♦ Игроки-союзники не могут меняться кристаллами, артефактами, отрядами и т.д. Рыцари-маги — редкие индивидуалисты, удивительно, что они вообще объединились.
- ♦ Рекомендуются использовать в игре правила совместного штурма городов. Вы можете сотрудничать и в других вопросах: договариваться, кто каким путем пойдёт, кому нужна та или иная так-

тика, кто хочет взять конкретные доступные карты, кому нужнее кубик маны из источника и т.п.

Игрокам-союзникам не следует делиться информацией о картах на руках, а также помогать друг другу совершать ходы (подсказывать, как сыграть карты, использовать отряды, тратить ману и т.д.). Каждый игрок сам отвечает за свой ход.

- ♦ Герои-союзники не могут находиться на одной клетке в конце хода (за исключением городов и портала). Если это произошло, сбрасывают правила принудительного отступления для героя, пришедшего на клетку позднее.

- ♦ Герои-союзники не могут сражаться друг с другом.
- ♦ Герой может войти в пустую крепость, принадлежащую его союзнику, и вербовать там отряды. Когда он находится в крепости союз-

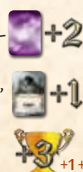
ника или на соседней с ней клетке, его предел руки увеличивается, но только за крепости, принадлежащие ему самому.

- ♦ В конце игры очки считаются не для игроков, а для команд.
 - За основу берётся меньшее значение славы среди героев команды. Игнорируйте героя с большей славой.
 - При определении достижений учитывается только лучший результат в каждой команде. Игнорируйте очки игрока с меньшим счётом. Определяя «Великое поражение», учитывайте только очки героя с самым большим штрафом.
 - Распределите титулы, как обычно (сравнивайте только наибольшие значения среди героев из каждой команды).

ПОДСЧЁТ ДОСТИЖЕНИЙ

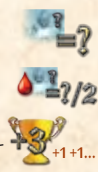
Великий мудрец

Герои получают по 2 очка славы за каждое заклинание и 1 очко славы за каждое особое действие в колоде деяний. Герой, набравший в этом подсчёте больше всех очков, получает дополнительно 3 очка славы и титул «Великого мудреца». Если у нескольких героев ничья, каждый получает 1 очко славы (только если эти герои получили хотя бы по одному очку славы при подсчёте).



Великий лидер

Герои получают очки славы, равные суммарному уровню всех отрядов под их контролем. Уровень раненых отрядов делится пополам (округляя в меньшую сторону, раненый отряд 1 уровня не приносит славы). Герой, получивший больше всего славы в этом подсчёте, получает ещё 3 очка славы и титул «Великого лидера» (1 очко, если ничья).



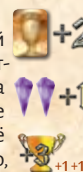
Великий искатель приключений

Герои получают по 2 очка славы за каждый жетон щита на местах для приключений. Герой, получивший больше всего славы в этом подсчёте, получает ещё 3 очка славы и титул «Великого искателя приключений» (1 очко, если ничья).



Великая добыча

Герои получают по 2 очка славы за каждый артефакт в колоде деяний или отданный отряд, и 1 очко славы за каждые два кристалла в инвентаре. Герой, получивший больше всего славы в этом подсчёте, получает ещё 3 очка славы за «Великую добычу» (1 очко, если ничья).



Великий завоеватель

Герои получают по 2 очка славы за каждый жетон щита на крепости, башне мага или монастыре. Герой, получивший больше всего славы в этом подсчёте, получает ещё 3 очка славы и титул «Великого завоевателя» (1 очко, если ничья).



Великое поражение

Герои теряют по 2 очка славы за каждую карту раны в колоде деяний (не на отрядах). Герой, потерявший больше всего славы, теряет ещё 3 очка славы и получает титул «Великое поражение» (1 очко, если ничья, за исключением случаев, когда у игроков вообще нет карт ран в колоде).



II ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Опциональные правила вносят в игру разнообразие и позволяют настроить игру под ваши предпочтения. Мы рекомендуем придерживаться следующих правил при их выборе:

- ♦ Сыграйте сначала несколько первых игр по стандартным правилам, чтобы лучше понять игру.
- ♦ Используйте опциональное правило, только если все игроки согласны.

ВЫБОР ГЕРОЕВ ЧЕРЕЗ АУКЦИОН

Одни герои могут вам понравиться больше остальных, благодаря стилю игры — или весьма полезным способностям в некоторых сценариях. Игра с опциональными правилами может действительно усилить часть героев. Согласно обычным правилам, игрок, выбравший персонажа первым, в первый ход находится в невыгодном положении — он выбирает карту тактики последним. Если вы считаете, что этого мало, можете использовать следующие правила:

- ♦ Определите случайным образом порядок выбора героев игроками в соответствии со стандартными правилами.
- ♦ Когда игрок выбрал героя, он спрашивает остальных, согласны ли они. Если все согласны, он забирает этого героя себе.

- ♦ Вам следует договориться и чётко объявить, какой сценарий вы будете играть и какие опциональные правила будут действовать, ПЕРЕД началом игры, то есть даже до выбора героев.
- ♦ Не используйте слишком много опциональных правил сразу, так как вы легко забудете, какие из них действуют, а какие нет.

- ♦ Если опциональное правило вам очень понравилось, можете считать его стандартным правилом. Не учитывайте тогда эти рекомендации.
- ♦ Даже если ваша игровая группа часто использует какой-либо набор дополнительных правил, вам следует отказываться от них при игре с новичками. Сыграйте сценарий «Первая вылазка» без дополнительных правил. Новым игрокам и так нужно многое освоить.

- ♦ Любый игрок, который ещё не выбрал героя, может оспорить выбор и пожертвовать очками славы, чтобы получить этого героя. Игрок, первоначально выбравший героя, должен либо предложить столько же очков славы, либо отдать этого героя.
- ♦ Если герой интересует нескольких игроков, каждая следующая ставка должна быть выше предыдущей. Продолжайте делать ставки по кругу, как на аукционе. Игроки, уже сделавшие ставку, не обязаны повышать её, когда до них вновь дойдёт очередь и могут назвать ту же ставку.
- ♦ Когда не осталось желающих повысить ставку, игрок, предложивший больше всех (или стоящий раньше всех в порядке выбора героя среди игроков, предложивших наибольшую

ставку) забирает героя и теряет славу. Остальные игроки ничего не теряют и продолжают выбирать героев по тем же правилам, начиная со следующего игрока (или с того же самого игрока, если он не выиграл аукцион).

- ♦ Отметьте очки славы, потерянные игроком, поместив его жетон щита на последний ряд шкалы славы (например, на деление 118, что будет равно -2). Герои по-прежнему остаются на 1 уровне, и когда жетоны щита пересекают конец последнего ряда, ничего не происходит — они просто перемещаются на первый ряд.
- ♦ Карты тактики для первого раунда выбирают в обратном порядке по отношению к порядку выбора героев (независимо от уплаченной славы), чтобы компенсировать невыгодность положения игрока, который был последним

ПОСТРОЕНИЕ ПОЛЯ

Форма поля и количество земель

Форма поля и количество земель для сценариев — только рекомендации. Если некоторые формы поля нравятся вам больше и вы хотите больше или меньше взаимодействия в начале или в конце игры, вам нужно больше или меньше земель для исследования, городов для захвата — смело изменяйте рекомендуемую форму поля и количество земель.

Случайная ориентация земель

Обычно ориентация земель фиксирована и не может быть выбрана владельцем героя, который открывает землю. Это разумно, ведь герои только исследуют неизвестное королевство, а не строят, скажем, средневековый город на юге Франции. Однако, сыграв значительное количество

партий, вы можете заметить, что ограниченное количество земель время от времени приводит к повторению рисунков местности. При желании вы можете использовать следующее правило:

- ♦ При открытии новой земли (в начале или во время игры) поверните её случайным образом. Добавьте её к землям на поле лицевой стороной вниз (так, чтобы никто не видел её ориентацию), а затем переверните вокруг любой оси (выберите ось, не глядя на лицевую сторону земли).

Примечание: символы в углах по-прежнему должны соединяться друг с другом, хотя теперь кружки могут соединяться со звездами, образуя фигуры неправильной формы.

Случайные города

Места для городов фиксированы. Белый го-

род всегда находится у озера, по соседству с крепостью, красный город расположен в пустыне и окружён драконами и т.д. Такова история игры, города отличаются не только гарнизоном и бонусами. Если вы хотите большего разнообразия, можете поступить так:

- ♦ Всякий раз, когда открывается земля с городом, вытягивайте случайную карту города и кладите фигурку города нужного цвета на центральную клетку земли, независимо от цвета клетки. Вы можете использовать случайные города и в сценариях, где задан определённый город (например: зелёный город в сценарии «Ночи друидов»), потому что обычно задаётся цвет окрестностей города, а не его самого. В этих случаях используйте землю, указанную в сценарии, но когда она открывается, поместите на неё случайный город.

ИЗМЕНЕНИЕ ВРЕМЕНИ СУТОК

В каждом сценарии сначала идёт день, потом ночь, потом снова день и т.д. Вы можете изменить это, если захотите разнообразия.

Ночное прибытие

Вы можете начать игру с ночного раунда. Учтите, вам будет труднее: это не только усложнит использование маны и передвижение через

леса, вы не сможете увидеть, кто защищает крепости и башни, и какие опасности скрываются в руинах.

Если вы используете эту опцию, мы рекомендуем перебрасывать кубики маны в начале игры до тех пор, пока в источнике не останется только мана основных цветов.

Надвигается тьма

Вы начинаете с дневного раунда. В конце раунда бросьте два кубика маны. Если хотя бы на одном из них выпадет чёрный, наступает ночь, которая длится до конца игры. В противном случае начните ещё один дневной раунд и снова бросьте кубики в его конце.

ДРУЖЕСТВЕННАЯ ИГРА

Если ваша компания не любит соперничать, или вместе с вами играют и новички, и опытные игроки, можете использовать одно или несколько правил из списка ниже.


Игра без битв между героями

Вы можете запретить героям атаковать друг друга. Если герой заканчивает движение на клетке с фигуркой другого героя (за исключением городов и портала), к нему применяются правила принудительного отступления.

Игра без заклинаний взаимодействия

Вы можете удалить из игры карты заклинаний, которые мешают другим героям. Это карты с номерами 109–112.

Игра без навыков взаимодействия

Вы можете удалить из игры соревновательные навыки — они обозначены значком  (обратите внимание, они выделены другим цветом на карте описания навыков).

Дружественная мана

Вы можете договориться, что в течение дня игрок не может использовать золотой кубик как ману какого-либо цвета, если есть неиспользованный кубик этого цвета в источнике маны, то есть, если в источнике маны есть красный кубик, вы не можете использовать золотой кубик для усиления красной карты, вы должны использовать только красный. Также вы не можете перебросить или поставить другой гранью вверх золотой кубик в течение дня, пока в источнике маны есть кубик другого цвета.

ЯРОСТЬ!

Можно сказать, это побочное задание, а не правило. Можете включить его в любой сценарий, чтобы добавить в игру остроты. Империя стонет под бесконечными набегами. Напуганные люди привыкли никому не доверять.

- ♦ Герои начинают с репутацией –2 (то есть со штрафом –1 к взаимодействию).
- ♦ В конце каждого дня бросайте 1 кубик маны за каждую клетку, где был побежден яростный враг. Если выпадает тёплый цвет (красный, зелёный или золотой), вытяните нового врага на эту клетку.
 - Если выпадает золотой цвет, добавьте одного

коричневого врага к зелёному или красному жетону. Сражаясь с этим яростным врагом, ваш герой должен вступить в битву с обоими врагами. Эта клетка считается занятой яростным врагом до тех пор, пока на ней остаётся хотя бы один жетон. Герои получают +1 к репутации за каждого побеждённого врага.

- ♦ В конце каждой ночи сделайте то же самое, но теперь учитываются холодные цвета (белый, синий и чёрный), и вы добавляете одного дополнительного коричневого врага, когда выпадает чёрный цвет.

БОЛЬШЕ ЯРОСТИ!

Вы можете сделать игру ещё опаснее!

- ♦ Герои начинают с репутацией –4 (то есть со штрафом –2 к взаимодействию).
- ♦ В конце каждого дня или ночи бросайте 1 кубик за каждого побеждённого яростного врага, как описано выше. При этом жетон яростного врага добавляется всегда, а если выпадают тёплые (в течение дня) или холодные (в течение ночи) цвета, добавляйте к нему коричневый жетон.

НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ БИТВЫ

В этом варианте другой игрок не только наблюдает за вашей битвой, но и может принимать небольшие решения. Битва становится менее предсказуемой и превращается в настоящую битву умов.

- ♦ Это правило применяется всякий раз, когда герой начинает битву с **одним** врагом (не имеет значения, кто он — яростный враг, монстр в подземелье или последний оставшийся защитник города).
- ♦ Когда это происходит, игрок, делавший предыдущий ход, берёт лишний кубик маны и тайно выбирает на нем цвет. Он прикрывает его рукой, чтобы сражающийся игрок не видел цвета.
 - Если это белый цвет, враг получает +1 к броне в фазе боя на расстоянии.

- Если это красный цвет, враг получает +1 к атаке.
- Если это синий цвет, враг получает +1 к броне в фазе ближнего боя.
- Во всех упомянутых случаях после победы над этим врагом герой получает 1 дополнительное очко славы.
- Если цвет чёрный (или даже зелёный или золотой, если вы ошиблись), враг не получает бонусов, но и дополнительная слава за него не полагается.
- ♦ Игрок, загадавший цвет, показывает кубик в начале фазы, когда действует его эффект. Так, в начале фазы боя на расстоянии он либо показывает белый кубик, либо говорит: «Это не белый». Затем в начале фазы блока он либо

показывает красный кубик, либо говорит: «Это не красный». В начале фазы ближнего боя, если он ещё не показывал кубик, он делает это вне зависимости от цвета кубика.

Важно: это правило рекомендуется для игры вдвоём. Оно заставляет внимательно следить за стилем игры соперника. Иногда вы можете помешать расстрелять врага, загадав белый цвет, иногда можете создать ему серьёзную проблему, увеличив неприятную особую атаку, а бонус к броне может даже позволить монстру пережить битву (особенно при наличии у врага сопротивлений). С другой стороны, игрок может применить достаточно большую атаку или блок, и увеличение параметров врага на 1 не изменит исхода битвы. Тогда вы просто дадите его герою больше славы.

ПОСТРОЕНИЕ КОЛОДЫ

Если вы желаете иметь больше возможностей для изменения колоды деяний во время игры, можете использовать одно из следующих правил. Мы не рекомендуем использовать их в ваших первых играх. Кроме того, с ними сила героев растёт быстрее, поэтому вы можете захотеть изменить сложность, увеличив уровни городов.

Важно: с этим опциональным правилом у вас могут закончиться карты особых действий (особенно если играно 4 игрока, или карты, позволяющие получать больше особых действий, входят в игру рано). В этом случае не выкладывайте особые действия за монастыри. Если вы должны выложить больше карт, чем осталось в колоде, выложите все. Если карт вообще не осталось, игрок, который должен взять карту, ничего не получает.

УЛУЧШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Этот вариант не только позволит вам настроить колоду во время игры, но и предоставит преимущество отстающим игрокам.

- ♦ В конце каждой ночи, кроме последней (то есть дважды во время обычного сценария с 6 раундами), открывайте карты особых действий в количестве, равном количеству игроков плюс 1.
- ♦ Затем игроки должны изучить свои колоды и посчитать их силу. Используйте первые три раздела подсчёта достижений:
 - Два очка за каждый артефакт или заклинание.
 - Одно очко за каждое особое действие.
 - Одно очко за каждые два кристалла.
 - Плюс количество очков, равное суммарному

уровню всех отрядов (уровень раненых отрядов делится пополам с округлением вниз).

- ♦ К полученной сумме добавьте 3 очка за каждый уровень, разделяющий вас и игрока с наименьшим уровнем (разницу уровней умножьте на 3 очка), и объявите результат.
- ♦ Затем, начиная с игрока, который имеет самый низкий результат (если ничья, то с того из претендентов, чей герой имеет наименьшую славу; если опять ничья, то с того из претендентов, кто ходил позже в последнем раунде), каждый игрок может (но не обязан) взять одну открытую благодаря этому правилу карту особого действия и добавить её в колоду деяний. При этом он должен удалить одну из своих карт действий. Новая карта должна быть либо одного цвета, либо хотя бы одного типа (значок в левом верхнем углу) с удалённой картой.
- ♦ Затем карта или карты, которые никто не выбрал, помещаются под низ колоды особых действий.
- ♦ Игроки должны хорошо перетасовать свои колоды перед следующим раундом.

Примечание: вам может понравиться это опциональное правило, если вы предпочитаете более медленный темп игры. Оно позволит вам сделать перерыв один или два раза во время игры (в зависимости от количества раундов), даст время изучить и проанализировать колоду и обдумать, чем её можно усилить. Также, по договоренности, игроки могут взглянуть на колоды друг друга. Во время игры на это, как правило, нет времени.

ВЫБОР НАЧАЛЬНЫХ КАРТ

Этот вариант поощряет долгосрочное планирование. Вы заранее планируете развитие героя и корректируете свои решения во время игры, чтобы они соответствовали принятому плану.

- ♦ После распределения героев (но до подготовки поля, бросков кубиков и выкладывания доступных карт) раздайте каждому игроку по четыре карты из колоды особых действий случайным образом.
- ♦ Каждый игрок выбирает одну из этих карт и выкладывает её в сторону, передавая оставшиеся карты следующему игроку по часовой стрелке.
- ♦ Продолжайте, пока у каждого игрока не окажется три отложенные карты. Замешайте карты, которые никто не выбрал, обратно в колоду особых действий.
- ♦ Игроки держат эти карты в тайне в надёжном месте (лучше — подальше от игрового стола, чтобы случайно не замешать их в колоду).
- ♦ В конце каждого дневного раунда каждый игрок выбирает одну из этих карт и замешивает её в свою колоду.

Примечание: вы можете использовать эти правила, даже когда в сценарии меньше, чем шесть раундов. Игроки просто используют не все выбранные карты.

УРОВНИ ГОРОДОВ

Уровни городов для каждого сценария указаны в его описании. Когда вы наберётесь опыта, можете увеличивать их, особенно если используете правила совместного штурма городов. Вскоре вы заметите, что даже город 11-го уровня может захватить один герой, если у него есть действительно сильные карты и подходящая для штурма армия.

МЕГАПОЛИС

Когда города высокого уровня станут для вас лёгкой мишенью (или вы просто пожелаете добавить остроты в игру), можете превратить один из городов в мегаполис. Это можно сделать только в сценариях с **тремя или менее городами**.

- ◆ После того, как вы определите уровень обычных городов, договоритесь между собой об уровне мегаполиса: это может быть любое число от 2 до 24. Он не обязательно должен иметь уровень выше 11.
- ◆ Мегаполис всегда открывается последним на поле.
- ◆ Когда мегаполис открывается, разместите его фигурку и возьмите его карту города, как обычно. Затем выберите одну случайную карту города, ещё не используемую в игре, и поместите её справа от первой. Далее возьмите фигурку города того же цвета и поместите её на одну клетку правее первого города. Тип местности (а в случае зелёного города и значок) на клетке, занятой городом, игнорируется.
- ◆ Установите уровень каждого города в половину уровня мегаполиса. Если число нечётное, округлите его вверх для левого города и вниз для правого города. (Уровень мегаполиса равен сумме уровней двух городов). Вытяните жетоны гарнизонов для обоих городов и положите их вместе как гарнизон мегаполиса (неважно, для какого города каждый был вытянут).



- ◆ Считайте эту пару городов одним большим городом:
 - Гарнизон мегаполиса виден с любой клетки, соседней с мегаполисом.
 - Герои могут штурмовать мегаполис с любой клетки, соседней с ним.
 - Герои противостоят всему гарнизону мегаполиса. Все его защитники укреплены и получают боевые бонусы от обоих городов одновременно.
 - На совместный штурм мегаполиса можно приглашать героев, стоящих на соседних с мегаполисом клетках. Перемешайте и раздайте случайным образом всех врагов, независимо от того, кто из игроков рядом с какой частью города находится.
 - Мегаполис захвачен, если все его защитники уничтожены. Определите лидера города как обычно.
 - После захвата мегаполис считается одним большим городом на двух клетках. Фигурка героя помещается на одну из карт городов, чтобы отметить, в какой части мегаполиса

- герой находится. Он может переместиться из одной части города в другую во время движения (потратив 2 очка движения, как обычно при входе в город), либо покинуть город, перейдя на клетку, соседнюю с той частью города, где он сейчас находится. Также, чтобы вызвать на битву яростного врага, находясь в городе, герой должен стоять на соседней с ним клетке.
- Независимо от того, в которой части города он находится, герой может использовать возможности взаимодействия обоих городов.
- Во время подсчёта очков мегаполис считается одним городом.
- ◆ Если вы захотите использовать в сценарии два мегаполиса, добавьте случайный город на первую открывшуюся городскую землю. Другие два города будут на второй городской земле, даже если окажется, что она одного цвета с городом, добавленным к первому.

III СПИСОК СЦЕНАРИЕВ

ПЕРВАЯ ВЫЛАЗКА

- ◆ **Количество игроков:** от 2 до 4 (плюс вариант для одиночной игры).
- ◆ **Тип:** соревновательный (слабая конкуренция).
- ◆ **Продолжительность:** три раунда (2 дня и 1 ночь).
- ◆ **Описание:** обучающий сценарий. Настоятельно рекомендуем его использовать во всех играх с новичками — это наилучший способ знакомства с правилами.

Ваша первая задача — отыскать столицу Империи атлантов посреди неизвестной местности. Добытые в пути слава, знания и сокровища останутся у вас.

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- ◆ **Поле:** клиновидное без ограничений.
- ◆ **Дикие земли:** 8, 9 или 11, отсортированные по номерам.
- ◆ **Развитые земли с городами:** 1.
- ◆ **Развитые земли без городов:** 2.
- ◆ **Города:** в этом сценарии нельзя перемещаться на клетки городов.

Особые правила

- ◆ Герой получает 1 очко славы всякий раз, когда открывает новую землю (независимо от её типа).
- ◆ Битвы между героями запрещены (если вы не решите иначе).
- ◆ В начале игры должен быть доступен хотя бы один отряд со значком деревни. Перемешайте доступные отряды с колодой обычных отрядов и выложите новые карты, если условие не выполняется.
- ◆ Элитные отряды в этом сценарии не используются.
- ◆ Вам не следует выкладывать доступные заклинания и особые действия, пока они не понадобятся в первый раз.

Конец сценария

Когда любой герой открывает землю с городом, у всех игроков (включая владельца этого героя) остаётся по одному ходу, а затем игра заканчивается. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Посчитайте достижения как обычно. Герой с наибольшим количеством славы побеждает. В случае ничьей герои делят победу.

Вариант для одного игрока

Если вы хотите выполнить первое задание в одиночку, играйте с 8 дикими землями (как в игре с 2 игроками), но увеличьте длительность игры до 4 раундов (2 дня и 2 ночи).

Используйте виртуального игрока (см. стр. 15) и особые правила для выбора тактик, приведённые ниже, в описании одиночной версии «Завоевания».

При подсчёте очков не присуждайте титулы.

Если вы хотите только ознакомиться с механиками игры, можете отказаться от виртуального игрока в первом сценарии, тогда игра будет лишена ненужного вам давления.

ЗАВОЕВАНИЕ – ПОЛНЫЙ СЦЕНАРИЙ

- ♦ **Количество игроков:** от 2 до 4 (плюс вариант для одиночной игры).
- ♦ **Тип:** соревновательный.
- ♦ **Продолжительность:** шесть раундов (3 дня и 3 ночи).
- ♦ **Описание:** стандартный сценарий, использующий все возможности игры. Может быть долгим, особенно при игре четвером или с неопытными игроками.

Ваша задача — обнаружить и захватить все города за три дня и три ночи. Каждый из вас действует сам по себе. Вы должны получить как можно больше славы, знаний и сокровищ. Захват городов может значительно усилить вашего героя.

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- ♦ **Поле:** клиновидное (2 или 3 игрока) или полностью открытое (4 игрока).
- ♦ **Дикие земли:** 8, 9 или 11.
- ♦ **Развитые земли с городами:** 2, 3 или 4 (столько же, сколько игроков).
- ♦ **Развитые земли без городов:** 1, 2 или 3 (на одну меньше количества игроков).

ЗАВОЕВАНИЕ – СОКРАЩЁННЫЙ СЦЕНАРИЙ

- ♦ **Количество игроков:** от 2 до 4 (плюс вариант для одиночной игры).
- ♦ **Тип:** соревновательный.
- ♦ **Продолжительность:** четыре раунда (2 дня и 2 ночи).
- ♦ **Описание:** более короткий сценарий, использующий большую часть возможностей игры.

Ваша задача осталась прежней — захватить все города. На этот раз у вас есть только два дня и две ночи, поэтому вы отправляетесь на задание с дополнительной помощью от Совета. Победителя снова определит полученная в приключениях слава.

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- ♦ **Поле:** клиновидное (2 или 3 игрока) или полностью открытое (4 игрока).
- ♦ **Дикие земли:** 6, 7 или 9.

ЗАВОЕВАНИЕ – ОДИНОЧНЫЙ СЦЕНАРИЙ

- ♦ **Количество игроков:** 1.
- ♦ **Тип:** одиночный.
- ♦ **Длительность:** шесть раундов (3 дня и 3 ночи).
- ♦ **Описание:** одиночная игра. Хороший вариант, если вы хотите понять игру сами, прежде чем объяснять её другим.

Теперь вы один. Но Совету по-прежнему нужны эти города. Удачи!

Подготовка к игре

- ♦ **Поле:** клиновидное.
- ♦ **Дикие земли:** 7.
- ♦ **Развитые земли с городами:** 2.
- ♦ **Развитые земли без городов:** 2.
- ♦ **Города:** первый обнаруженный город — 5-го уровня, второй обнаруженный город — 8-го уровня.
- ♦ **Виртуальный игрок:** в игре участвует один виртуальный игрок (см. раздел «Общие принципы»).
- ♦ **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний и замените соревновательные навыки на кооперативные.

- ♦ **Города:** каждый обнаруженный город — 4-го уровня.

Конец сценария

Когда последний город захвачен, все игроки (включая владельца героя, захватившего последний город), делают по одному последнему ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Посчитайте достижения как обычно. Дополнительно посчитайте очки за города, как описано на обратной стороне карты подсчёта очков.

- ♦ Герой получает 7 очков славы за каждый город, лидером которого он является.
- ♦ Герой получает 4 очка славы за каждый город, в котором он не является лидером, но на карте которого есть хотя бы один жетон щита этого героя.
- ♦ Герой, набравший больше всех очков славы за города, получает 5 дополнительных очков славы и титул «Великий завоеватель городов» (2 очка в случае ничьей).

- ♦ **Развитые земли с городами:** 2, 3 или 4 (столько же, сколько игроков).

- ♦ **Развитые земли без городов:** 1, 2 или 3 (на одну меньше количества игроков).
- ♦ **Города:** каждый обнаруженный город — 3-го уровня.

Особые правила

- ♦ Герои начинают игру с 1 очком славы. Всякий раз, когда жетон щита переходит на новый ряд шкалы славы, герой получает 1 дополнительное очко славы.
- ♦ Герои начинают с репутацией +2 (с бонусом +1 для взаимодействия).
- ♦ В источнике маны лежит на один кубик больше, чем обычно. Выложите на 1 доступный отряд больше, чем обычно.

Особые правила

- ♦ Вы всегда выбираете карту тактики первым. Затем виртуальный игрок берёт случайную карту из оставшихся.
- ♦ В конце каждого дня и ночи удаляйте обе использованные карты тактики из игры. Каждую карту тактики можно выбрать только один раз за игру.

Конец сценария

Когда последний город захвачен, вы делаете один последний ход (виртуальный игрок больше не ходит).

Подсчёт очков

Если вашему герою удалось захватить все города, он одержал победу. Если нет, он потерпел неудачу. В обоих случаях вы можете посчитать очки и узнать, насколько вы были успешны.

За основу берутся ваши очки славы. Затем проведите обычный подсчёт достижений, но не присуждайте титулы.

Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время. См. обратную сторону

Если герои захватили все города, задание успешно выполнено. Независимо от того, сделали они это или нет, герой с наибольшим значением славы выигрывает игру.

Оptionальные правила

Если вы достаточно опытни, можете увеличить уровни городов. Имейте в виду, даже с предложенными уровнями этот сценарий долгий.

Командная игра

Играя четвером, вы можете разделить на команды (см. раздел «Общие принципы»).

При этом вы можете либо оставить в игре четыре города, либо стимулировать совместные штурмы городов, используя только две городские земли и уровни городов не ниже 10-го. Либо вы можете использовать вместо этого два мегаполиса (см. раздел «Оptionальные правила» выше списка сценариев).

Конец сценария

Когда последний город захвачен, все игроки (включая владельца героя, захватившего последний город), делают по одному последнему ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Подсчёт достижений и очков за города (см. обе стороны карты подсчёта очков) выполняется так же, как в полном сценарии «Завоевание».

Оptionальные правила

Вы можете установить другой уровень городов в соответствии с вашими предпочтениями.

карты подсчёта очков:

- ♦ Начислите 10 очков за каждый захваченный город.
- ♦ Начислите дополнительные 15 очков, если герой захватил все города.
- ♦ Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного числа раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- ♦ Начислите 1 очко за каждую карту в колоде деяний виртуального игрока.
- ♦ Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.

Оptionальные правила

Вы можете установить другие уровни городов и настроить сложность игры под себя. Также вы можете ввести в игру мегаполис.

Другие одиночные миссии

Это стандартный одиночный сценарий. При желании вы можете сыграть в любой другой сценарий просто используя аналогичные изменения в подготовке к игре и особые правила для этого сценария.

КООПЕРАЦИЯ – ПОЛНЫЙ СЦЕНАРИЙ

- ♦ **Количество игроков:** 2 или 3.
- ♦ **Тип:** кооперативный.
- ♦ **Длительность:** шесть раундов (3 дня и 3 ночи).
- ♦ **Описание:** стандартный кооперативный сценарий — серьезный вызов всем, кто хочет победить сообща.

Ваша задача — захватить все города. Вы должны действовать как команда, и оценят вас как команду: по самому слабому звену и лучшим достижениям.

Подготовка к игре (для 2 или 3 игроков)

- ♦ **Поле:** полностью открытое.
- ♦ **Дикие земли:** 8 или 10.
- ♦ **Развитые земли с городами:** 3 или 4 (на одну больше, чем количество игроков).
- ♦ **Развитые земли без городов:** 2 или 3 (столько же, сколько игроков).
- ♦ **Города:** все 5-го уровня, за исключением последнего. Его уровень равен 8 (2 игрока) или 11 (3 игрока).
- ♦ **Виртуальный игрок:** в игре участвует один виртуальный игрок (см. раздел «Общие принципы»).
- ♦ **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний и один навык взаимодействия из стопки каждого игрока (включая виртуального).

Особые правила

- ♦ При выборе тактик сначала виртуальный игрок берёт случайную карту, а затем тактики выбирают игроки.
- ♦ В конце каждого дня и ночи выбирайте и удаляйте одну из тактик, использованных игроками (не виртуальным игроком) из игры. В последний день или ночь это делать необязательно.
- ♦ Применяются правила командной игры, за тем исключением, что все вы — одна команда (см. раздел «Общие принципы»).

Конец сценария

Когда последний город захвачен, все игроки, кроме виртуального, делают по одному ходу, а затем игра заканчивается.

Подсчёт очков

Если героям удалось захватить все города, они одержали победу. Если нет, они потерпели неудачу. В обоих случаях вы можете посчитать очки и узнать, насколько вы были успешны.

У вас общий счет на всю команду. За основу берётся самое низкое значение славы среди всех героев. Затем посчитайте достижения как обычно, за исключением нескольких изменений:

- ♦ В каждой категории учитывается только герой с наивысшим счётом (или с наибольшим количеством отрицательных очков в случае «Великого поражения»).
- ♦ Титулы не присуждаются.

Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время. См. обратную сторону карты подсчёта очков:

- ♦ Начислите 10 очков за каждый захваченный город.
- ♦ Начислите дополнительные 10 очков, если каждый герой стал лидером хотя бы одного захваченного города.
- ♦ Начислите дополнительные 15 очков, если герои захватили все города.
- ♦ Если игра длилась меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- ♦ Начислите 1 очко за каждую карту в колоде деяний виртуального игрока.
- ♦ Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.

Оptionальные правила

Вы можете установить другие уровни городов и настроить сложность игры под себя. При игре на 2 игроков последний город может стать мегаполисом — см. раздел «Оptionальные правила».

Вы можете договориться считать очки по-другому: при подсчете достижений учитывать наименьший показатель среди игроков. Это способствует сбалансированному развитию всех героев вместо их специализации. (Для «Великого поражения» по-прежнему учитывайте самый большой штраф).

КООПЕРАЦИЯ – СОКРАЩЁННЫЙ СЦЕНАРИЙ

- ♦ **Количество игроков:** 2 или 3.
- ♦ **Тип:** кооперативный.
- ♦ **Длительность:** четыре раунда (2 дня и 2 ночи).
- ♦ **Описание:** более короткий кооперативный сценарий, использующий большую часть возможностей игры, но играемый легче и быстрее.

Ваша задача осталась прежней — захватить все города. На этот раз у вас есть только два дня и две ночи, поэтому вы отправляетесь на задание с дополнительной помощью от Совета.

Используются все правила подготовки к игре по полному сценарию «Кооперация» со следующими изменениями:

Подготовка к игре (для 2 или 3 игроков)

- ♦ **Дикие земли:** 7 или 8.
- ♦ **Развитые земли с городами:** 2 или 3 (столько же, сколько игроков).
- ♦ **Развитые земли без городов:** 1, или 2 (на одну меньше количества игроков).
- ♦ **Города:** уровни городов (в порядке обнаружения) — 5 и 8 (2 игрока) или 5, 8 и 11 (3 игрока).

ОСВОБОЖДЕНИЕ ШАХТ

- ♦ **Количество игроков:** от 2 до 4.
- ♦ **Тип:** соревновательный.
- ♦ **Длительность:** четыре раунда (2 дня и 2 ночи).
- ♦ **Описание:** короткий сценарий, похожий на стандартный, но с другими целями. Сражайтесь в туннелях!

Шахты этой провинции заняты врагами! Кристаллы, которые растут в них, необходимы магам. Отправьтесь под землю и освободите захваченные шахты.

Карта (для 2, 3 или 4 игроков)

- ♦ **Поле:** клиновидное (2 или 3 игрока) или открытое с ограничением в 4 ряда (4 игрока).
- ♦ **Дикие земли:** 8, 9 или 11 (удалите только земли, на которых нет шахт).
- ♦ **Развитые земли с городами:** 1 (всегда красный город).
- ♦ **Развитые земли без городов:** 1, 2 или 3 (земля без шахты всегда удаляется).
- ♦ **Города:** город в этом сценарии — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита. У этого города нет лидера.

Особые правила

- ♦ Когда открывается новая шахта, поместите на нее один зелёный (если это дикая земля) или красный (если это развитая земля) жетон

врага лицевой стороной вверх. Положите рядом с ним жетон коричневого врага, лицевой стороной вниз. Эти враги контролируют шахту (они укрылись в глубине). Разместите их так, чтобы было видно коричневый жетон и не путайте их с яростными врагами.

- ♦ Чтобы освободить шахту, герой должен войти в неё, стоя на её клетке (это считается действием). В битве участвуют оба врага. Применяются ночные правила, как в подземелье (но вы можете использовать отряды героя). Если герой не побеждает обоих врагов, оставшиеся жетоны остаются на клетке. Врагов можно будет атаковать снова в другой ход.
- ♦ Герой, победивший последнего врага, освобождает шахту. Он отмечает это жетоном щита и получает +1 к репутации (+2, если шахта на развитой земле).
- ♦ Пока шахты не освобождены, они не производят кристаллов. После освобождения они производят кристаллы, как обычно (производство начинается сразу же, так что освободитель получает один кристалл в тот же ход, когда освобождает шахту).
- ♦ В начале дня и ночи каждый игрок получает по одному кристаллу из каждой шахты, которую он уже освободил, независимо от её

отдаленности. Это подарки от благодарных шахтеров.

- ♦ **Примечание:** если коричневых жетонов не хватает, не выставляйте их к шахтам заранее. Вы всегда успеете вытянуть жетон, когда туда спустится герой.

Конец сценария

Когда все земли открыты и все шахты освобождены, игроки (включая освободившего последнюю шахту) делают по одному ходу, и игра заканчивается. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если герои освободили все шахты, задание успешно выполнено.

В любом случае посчитайте достижения как обычно. Кроме того:

- ♦ Герои получают 4 очка славы за каждую свою шахту на дикой земле и 7 очков славы за каждую шахту на развитой земле.
- ♦ Герой, получивший больше всех очков за шахты, получает 5 дополнительных очков славы и титул «Великий освободитель».

НОЧИ ДРУИДОВ

- ◆ **Количество игроков:** от 2 до 4.
- ◆ **Тип:** соревновательный (слабая или средняя конкуренция).
- ◆ **Длительность:** четыре раунда (2 дня и 2 ночи).
- ◆ **Описание:** короткий сценарий, похожий на стандартный, но с другими целями. Есть ли пределы вашим возможностям?
Вы замечали на магических полянах всей Империи загадочные обелиски с выгравированными символами? Вперёд, разберитесь, зачем они нужны!

Карта (для 2, 3 или 4 игроков)

- ◆ **Поле:** клиновидное (2 или 3 игрока) или открытое с ограничением в 4 ряда (4 игрока).
- ◆ **Дикие земли:** 8, 9 или 11 (удалите заранее земли, на которых нет магических полей).
- ◆ **Развитые земли с городами:** 1 (всегда зелёный город).
- ◆ **Развитые земли без городов:** 1, 2 или 3 (на одну меньше количества игроков).
- ◆ **Города:** город в этом сценарии — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита. У этого города нет лидера.

Особые правила

- ◆ Если герой закончил движение на магической поляне, он может активировать её — отметить поляну жетоном щита. На каждой поляне может быть несколько жетонов, но не более одного от каждого героя.

- ◆ Один раз в течение первой ночи, в любой из ваших ходов, герой может прочесть заклинание. Он не может делать это в населённом пункте, и это считается действием. Заклинание призывает одного монстра за каждую поляну, на которой есть жетон щита вашего героя — вытяните нужное количество коричневых врагов и сразитесь с ними.
 - Каждый побеждённый враг приносит вдвое больше очков славы.
 - Непобеждённые враги после битвы исчезают (но нанесённые ими раны остаются).
 - Независимо от количества побеждённых врагов в конце вашего хода ваш герой получает один случайный кристалл за каждого призванного монстра (бросьте кубик для каждого кристалла, как в логове монстра).
- ◆ В конце первой ночи уберите все жетоны щитов с магических полей. Герои должны побывать там снова, если хотят использовать заклинание во вторую ночь.
- ◆ Во время второй ночи вы можете сделать то же самое, только на этот раз призываются красные враги. Слава за побеждённых врагов снова удваивается, и на этот раз герои получают по два случайных кристалла за каждого врага.

Конец сценария

Игра завершается, если все герои прочтут заклинание во время второй ночи (после чего у каждого игрока будет ещё один ход), или в конце второй ночи.

Подсчёт очков

Посчитайте очки за достижения как обычно. Герой, набравший больше всех славы, выигрывает сценарий.

Оptionальные правила

Можете усилить конкуренцию героев, разрешив класть только один (при игре на 2 игроков) или два (при игре на 3 или 4 игроков) жетона щита на каждую магическую поляну. Если на клетке уже лежит максимально возможное количество щитов, выберите и замените щит другого героя на щит вашего.

С меньшим количеством игроков вы можете сыграть в эпическую версию сценария, длящуюся 3 дня и 3 ночи. Используйте все дикие и развитые земли без городов. После второй ночи (как и после первой) щиты убираются с клеток полей. Во время третьей ночи герои призывают одного коричневого и одного красного врага за каждую отмеченную поляну и получают по три кристалла за каждую призванную пару врагов.

ВЛАДЫКИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

- ◆ **Количество игроков:** от 2 до 4.
- ◆ **Тип:** соревновательный.
- ◆ **Длительность:** пять раундов (3 дня и 2 ночи).
- ◆ **Описание:** короткий сценарий, похожий на стандартный, но с другими целями. Давайте спустимся в подземелье.
Мы думали, что уже подчинили эти земли. Мы ошибались! Под Империей вырыта огромная сеть подземных ходов. Мы не знаем, кто их проложил и зачем, но нас это не интересует. Вперёд, возьмите их под контроль!

Карта (для 2, 3 или 4 игроков)

- ◆ **Поле:** клиновидное (2 или 3 игрока) или открытое с ограничением в 4 ряда (4 игрока).
- ◆ **Дикие земли:** 8, 9 или 11 (удалите только земли, на которых нет подземелий).
- ◆ **Развитые земли с городами:** 1 (всегда синий город).
- ◆ **Развитые земли без городов:** 1, 2 или 3 (всегда включайте пустынную землю с монастырём и гробницей).
- ◆ **Города:** город в этом сценарии — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита. У этого города нет лидера.

Особые правила

- ◆ Всякий раз, когда открывается земля с деревней, открывший её герой выбирает любую доступную клетку без болота, соседнюю с этой деревней (она может находиться и на другой земле), на которой нет никаких мест. На этой

клетке расположен вход в тайное подземелье. Поместите на эту клетку коричневый жетон врага, отметив это.

- ◆ Этот вход можно использовать так же, как вход в любое другое подземелье (см. карту описания). Когда герой захватывает подземелье, отметьте его клетку и выдайте награду. Если герой терпит неудачу, сбросьте жетон монстра и поместите другого случайного коричневого врага на эту клетку.
- ◆ Те же правила действуют для монастырей, с тем исключением, что вы помещаете красный жетон врага на соседнюю пустую клетку, отмечая тайную гробницу.
- ◆ В остальном тайная гробница использует правила обычной гробницы.
- ◆ В захваченные подземелья и гробницы (и обычные, и тайные) в этом сценарии нельзя войти второй раз, чтобы заработать ещё больше славы в сражениях.
- ◆ Все захваченные гробницы и подземелья (включая тайные) соединены между собой.
 - Если во время движения герой находится на клетке с захваченным подземельем или гробницей, он может передвинуться на любую другую клетку с захваченным подземельем или гробницей.
 - Эти две клетки не должны быть одинакового типа (можно перемещаться из обычного подземелья в тайную гробницу и т. п.).
- Такое перемещение требует 2 очка движения плюс 1 очко движения за каждую клетку, которую проходит герой.
- Определяя расстояние, вы должны отметить путь через открытые клетки, минуя озёра и болота. Если это невозможно, герой не может так переместиться.

Конец сценария

Когда все земли открыты, и все подземелья с гробницами захвачены, все игроки (включая владельца героя, захватившего последнюю гробницу или подземелье) делают по одному ходу, и затем игра заканчивается. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если герои захватили все подземелья и гробницы, они успешно завершили задание.

Посчитайте очки за достижения как обычно. Кроме того:

- ◆ При подсчёте очков за приключения учтите тайные подземелья и гробницы. За все подземелья и гробницы начисляется 4 очка вместо 2.
- ◆ Вместо титула «Великий искатель приключений» присудите титул «Великий исследователь подземелий» и начислите за него 5 дополнительных очков (2 очка в случае ничьей).

ЗАХВАТ И УДЕРЖАНИЕ

- ♦ **Количество игроков:** 2 или 4 (две команды).
- ♦ **Тип:** соревновательный (сильная конкуренция).
- ♦ **Длительность:** четыре раунда (4 игрока), шесть раундов (2 игрока).

♦ **Описание:** сценарий с очень сильной конкуренцией, в которой героям часто придётся сражаться друг с другом. Вместо славы начисляются очки победы за контролируемые места!

Вас направил в эту беспокойную провинцию Совет Пустоты... ну... если точнее... добродетельные члены Совета Пустоты... чтобы взять её под контроль. Осторожно, другая фракция Совета тоже хочет управлять провинцией. Не допустите этого!

Карта (для 2, 3 или 4 игроков)

- ♦ **Поле:** заданное. Используйте сторону «Б» начальной земли, выложите три открытые дикие земли, а остальные приставьте к ним лицевой стороной вниз во время подготовки к игре.



- ♦ **Дикие земли:** 5 (все с фортами и башнями магов).
- ♦ **Развитые земли с городами:** 1 (всегда белый город).
- ♦ **Развитые земли без городов:** 3 (все с фортами и башнями магов).
- ♦ **Город:** город был дружелюбным, но закрыл ворота. Герои не могут войти в него.
- ♦ **Отряды:** удалите отряды IV уровня (которые можно завербовать только в городе) из колоды элитных отрядов.

Особые правила

- ♦ В первой половине игры выкладываются только обычные (серебряные) отряды. Во второй половине игры (начиная с раунда 3 в игре на 4 игроков или с раунда 4 в игре на 3 игроков) выкладываются и обычные, и элитные отряды.
- ♦ Отряды, которые можно завербовать в монастырях, также можно завербовать в башнях магов. Отряды, которые можно завербовать в деревнях, также можно завербовать в крепостях.
- ♦ Герои не теряют репутацию за штурмы крепостей и башен магов в этом сценарии.
- ♦ Башни магов функционируют не так, как обычно. В этом сценарии, они работают подобно крепостям.

- Когда герой захватывает башню мага, он не получает заклинания, но позже может его купить на этой клетке.
- Захватив башню мага, герой владеет ей, как крепостью. Другие герои могут штурмовать её: они сражаются со случайно вытянутым укрепленным фиолетовым врагом за половину очков славы, округлённую вверх.
- Если ход героя начинается в его башне мага или рядом с ней, он получает одну золотую ману (днём) или чёрную ману (ночью) за каждую контролируемую башню мага.
- ♦ Если герой находится одновременно рядом со своей крепостью и своей башней мага, он получает оба бонуса!
- ♦ Во время второго дня и ночи вы тянете два случайных серых (для крепости) или фиолетовых (для башни мага) жетона врага, когда штурмуете крепости или башни магов, принадлежащие другому герою. Общая слава за победу над ними складывается вместе, а затем делится на два (с округлением вверх).

- ♦ Во время третьего дня и ночи (при игре на 2 игроков) применяется то же правило, только тянутся три жетона врагов.

Правила командной игры

- ♦ Если вы играете вчетвером, применяются командные правила (см. раздел «Общие принципы»).
- ♦ Обратите особое внимание на следующее правило: герой может войти в крепость, принадлежащую союзнику, и завербовать там отряды. Когда он находится в крепости союзника или рядом с ней, его предел руки также увеличивается, но только за принадлежащие герою крепости, если таковые есть.
- ♦ То же самое относится к башням магов и дополнительной мане.

Победитель

Сценарий играется до тех пор, пока не достигнуто предельное количество раундов или пока одна сторона не признает поражение. Каждая крепость, принадлежащая герою, даёт 3 победных очка. Каждая башня мага даёт 2 победных очка. Игрок или команда, набравшая больше всех очков победы, выигрывает игру. Если ничья (то есть, некоторые места остались не захваченными, так как на поле доступны 25 очков), победителя в игре нет.

Оptionальные правила

- ♦ Ради большей роли стратегии в игре можете открыть все земли с самого начала (если только вы не любите это чувство неопределённости).
- ♦ Вы можете играть этот сценарий втроём, но иногда в таком раскладе двое дерутся, а выигрывает третий. Если вы всё равно хотите играть втроём, мы рекомендуем назначить длительность игры в 4 раунда, как в игре 4-х игроков.

ВЕРНЁТСЯ ТОЛЬКО ОДИН

- ♦ **Количество игроков:** от 2 до 4.
- ♦ **Тип:** соревновательный (сильная конкуренция).
- ♦ **Длительность:** четыре раунда (2 дня и 2 ночи).
- ♦ **Описание:** агрессивный сценарий, подходящий для любителей игр на выживание.

Это настоящее испытание вашей силы. Вы направлены в неизвестную часть Империи, и портал за вами закроется. После двух дней и двух ночей портал откроется снова на короткое время. Только один герой, добравшийся до портала, сможет вернуться домой.

Карта (для 2, 3 или 4 игроков)

- ♦ **Поле:** клиновидное (или любое другое по договорённости).
- ♦ **Дикие земли:** 7, 8, 10.
- ♦ **Развитые земли с городами:** 1, 2 или 3 (на одну меньше количества игроков).
- ♦ **Развитые земли без городов:** 1, 2, или 3 (на одну меньше количества игроков).
- ♦ **Города:** каждый обнаруженный город — 3-го уровня.

Особые правила

- ♦ Портал закрывается в конце первого дня (герои и враги на клетке с порталом при этом удаляются из игры). С этого момента портал работает как пустая клетка местности — только один герой может находиться на ней, и на ней можно начать битву (правила принудительного отступления тоже действуют).

Победитель

Сценарий заканчивается по истечении второй ночи. Герой, стоящий на клетке портала в этот момент, выигрывает игру. Если на портале никого не окажется, все герои проигрели. В этом сценарии нет подсчёта очков и слава не имеет значения.

Важно: после объявления конца второй ночи (последнего раунда) битвы героев запрещены. Таким образом, если портал занят в момент объявления конца второй ночи, герой, занимающий его, выигрывает.

Оptionальные правила

Вы можете сыграть в эпическую версию сценария длиной в 3 дня и 3 ночи. Добавьте в игру по одной земле каждого типа и увеличьте уровень городов до 4.

Командный вариант

Играя вчетвером, вы можете разделить на две команды. Применяются все правила командной игры (см. раздел «Общие принципы»). В начале игры каждая команда выбирает случайным образом (или по договорённости, если вы хотите) жетон щита одного из её участников. Теперь этот игрок избранный — именно он должен вернуться. Его товарищ по команде должен помочь ему — в первую очередь, атакуя другую команду. Команда противников не должна знать, какой игрок выбран. Держите оба жетона щита (по одному от каждой команды) скрытыми в надёжном месте.

В конце второй ночи откройте эти жетоны щита. Если один из них принадлежит герою, занимающему клетку с порталом, его команда выигрывает игру. Если клетка портала пуста или на ней стоит другой герой (не избранный), победителей нет.

Настольная игра Mage Knight

Автор игры: Влаада Хватил.

Разработка игры: Влаада Хватил, Дэвид Корейко, Филип Мурмак, Фил Петтифер, Пол Гроган.

Иллюстрации: Джей Лонне, Милан Ваврон, Octographics.net.

Дизайн: Крис Раймо, Филип Мурмак, Скотт Хартман.

Вёрстка оригинальных правил: Филип Мурмак, Скотт Хартман.

Русскоязычное издание

Руководитель проекта: Роман Шамолин.

Главный редактор: Александр Савенков.

Выпускающий редактор: Павел Ильин.

Переводчики: Леонора Коновалова, Павел Ильин, Дамир Ураксин, Екатерина Филоненко.

Верстальщики: Илона Белей, Александр Стрепетиллов.

Корректоры: Алексей Березин, Сергей Резников.

Благодарим Дмитрия Климова и Максима Гребенщикова за помощь в переводе руководства и текстов карт.

ПАМЯТКА

ИГРА

- ♦ Выберите сценарий и опциональные правила.
- ♦ Выберите героев.
- ♦ Выполните подготовку к игре.
- ♦ Играйте раунды до предельного их количества или пока не выполнятся условия окончания сценария.
- ♦ Определите исход игры.

ОДИН РАУНД

- ♦ **Выполните подготовку к раунду** (кроме первого раунда).
 - Переверните планшет дня и ночи и перебросьте кубики в источнике маны.
 - Выложите новые доступные отряды.
 - Обновите доступные особые действия и доступные заклинания.
 - Подготовьте отряды и переверните лицевой стороной вверх жетоны навыков.
 - Перемешайте колоды деяний и доберите карты до предела руки.
- ♦ **Выберите карты тактик.**
 - Владелец героя с наименьшей славой (в случае ничьей — делающий ход позже) выбирает первым.
 - Поменяйте положение жетонов порядка хода.
- ♦ **Выполняйте ходы по очереди**, пока кто-нибудь из вас не объявит конец раунда.
 - Остальные игроки после этого делают по одному ходу, и игра заканчивается.

ОДИН ХОД

- ♦ **Если ваша колода деяний пуста**, вы можете пропустить ход и объявить конец раунда.
 - Если пусты ваша рука и колода одновременно, вы обязаны это сделать.
- ♦ **Обычный ход:** необязательное движение (и/или открытие земли), затем необязательное (иногда обязательное) действие.
 - Битва с врагами (штурм укрепленного места, провоцирование или вызов на битву яростных врагов, вход в место для приключений).
 - Взаимодействие с местными жителями (вербовка, лечение и покупка карт за очки влияния).
 - Битва между героями (если ваш герой зашёл на клетку соперника).
- ♦ **Отдых:** герой не двигается и не выполняет действий.
 - Обычный отдых: сбросьте одну карту (не карту раны) и любое количество карт раны.
 - Медленное восстановление (если у вас в руке остались только карты раны): сбросьте одну карту раны.
- ♦ **В любой ваш ход.**
 - Можно играть любые особые и лечебные эффекты. Последние нельзя играть во время битвы.
 - Можете использовать один кубик маны из источника.

♦ Конец хода.

- Перебросьте и верните в источник маны все использованные кубики. Следующий игрок может начать ходить.
- Выполните принудительное отступление, если ваш герой не находится в безопасном месте.
- Сбросьте сыгранные карты, верните всю неиспользованную ману в резерв, кроме кристаллов.
- Получите награды за битву и повысьте уровень героя, если необходимо.
- Сбросьте любое количество карт с руки (как минимум, одну, если вы не сыграли ни одной карты в этот ход).
- Доберите карты до предела руки (возможно, модифицированного).

БИТВА С ВРАГАМИ

♦ Фаза боя на расстоянии.

- Выполните одну или несколько атак, если желаете. Вы можете победить одного или нескольких врагов в эту фазу.
- Сыграйте дальние и осадные атаки с общим значением, равным или превышающим броню выбранных врагов, чтобы победить их. Против укрепленных врагов вы можете играть только осадные атаки. Если вам не хватает очков атаки, чтобы победить противника, эти очки теряются.
- Получите очки славы за каждого побежденного врага (но не повышайте уровень героя) и сбросьте его жетон.

♦ Фаза блока.

- Сыграйте один или несколько блоков, если желаете. Каждым из них можно заблокировать только одну атаку врага.
- Сыграйте блок с общим значением, равным или превышающим значение атаки выбранного врага, чтобы заблокировать его.

♦ Фаза урона.

- Каждый враг, не побежденный и не заблокированный ранее, наносит урон, равный значению его атаки. Вы выбираете порядок, в котором атакуют враги.
- Сначала вы можете распределить урон на раненые отряды. На карту отряда кладётся карта раны, а урон уменьшается на значение брони отряда.
- Остальной урон получает ваш герой. За каждую карту раны, взятую в руку, урон уменьшается на значение брони героя.

♦ Фаза ближнего боя.

- Выполните одну или несколько атак, если желаете. Вы можете победить одного или нескольких врагов в эту фазу.

- Сыграйте любые атаки (включая дальние и осадные; можете играть карты боком ради «Атаки 1») с общим значением, равным или превышающим броню выбранных врагов, чтобы победить их.
- Герой получает очки славы за каждого побежденного врага (но не повышает уровень до конца хода), и жетон врага сбрасывается.

БИТВА МЕЖДУ ГЕРОЯМИ

♦ Защитник выбирает один из двух вариантов.

- Долгая подготовка к битве — он выполняет ход вне очереди (включая фазу завершения хода). Следующий ход игрок пропустит, но до начала его следующего хода его нельзя будет атаковать повторно.
- Быстрая подготовка к битве — игрок не может использовать кубик маны из источника и навыки (кроме используемых в ход противника), а также любые эффекты фазы завершения хода.

♦ Фаза боя на расстоянии.

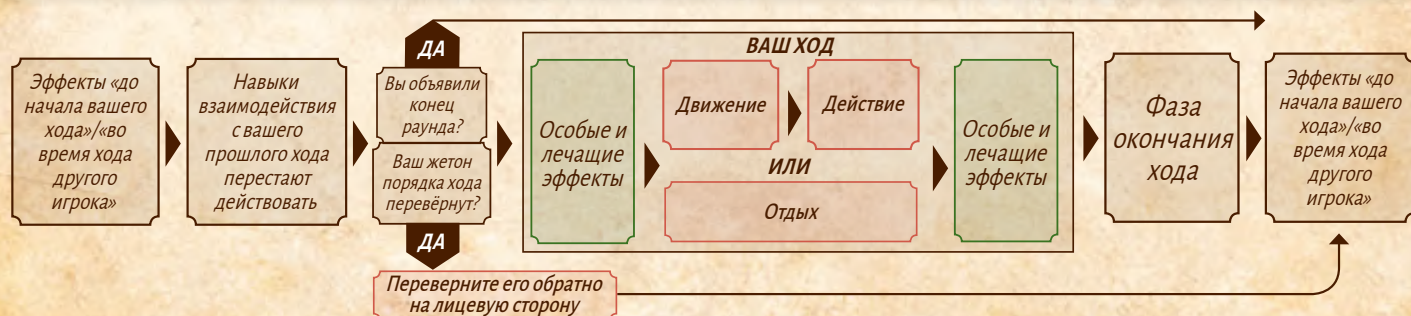
- Игроки поочередно играют дальние и осадные атаки, начиная с защитника, пока оба последовательно не спасуют.
- Атакующий игрок играет любое количество дальних и осадных атак (только осадных, если защитник укреплен).
- Блокирующий игрок может использовать блоки, уменьшая урон от атак на 1 за каждые 2 очка блока.
- Незаблокированные очки атаки считаются уроном, который атакующий игрок должен распределить между отрядами и героем соперника. В отличие от битвы с врагом, герой или отряд получает рану, только если получает урон, равный своей броне.

♦ Фаза ближнего боя.

- Игроки поочередно играют атаки, начиная с агрессора (см. выше) и/или преобразуются в очки движения, с помощью которых можно заставить героя отступить на соседнюю безопасную клетку и/или украсть его артефакты и знамена раненых отрядов (5 очков урона за один артефакт).

- ♦ **Если соперник вынужден отступить**, победивший герой получает славу, только если у него меньше славы, чем у побежденного: 1 очко славы за саму победу и ещё 2 очка за каждый уровень разницы героев.

ОБЗОР ХОДА



СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ И ОТРЯДОВ

НЕСКОЛЬКО АТАК



Разыграйте каждую атаку врага отдельно (блокируйте её или распределяйте урон). Эффекты, лишаящие врага возможности атаковать, прекращают все его атаки. Враг считается «успешно заблокированным», если заблокированы все его атаки.

ТИПЫ АТАК



Огненная атака — только ледяные и огненно-ледяные блоки эффективны против такой атаки (значение остальных делится на 2).



Ледяная атака — только огненные и огненно-ледяные блоки эффективны против такой атаки (значение остальных делится на 2).



Огненно-ледяная атака — только огненно-ледяные блоки эффективно отражают такую атаку (значение прочих делится на 2).



Призыв — в начале фазы блока вытяните случайный коричневый жетон. Он заменяет врага в фазах блока и получения урона, после чего сбрасывается.

ОСОБЕННОСТИ АТАК



Быстрая — блокирование атаки врага требует вдвое больше очков блока, чем обычно.



Жестокая — если враг не заблокирован, он наносит вдвое больше урона, чем его значение атаки.



Ядовитая — отряд получает две карты ран вместо одной от атаки ядовитого врага. За каждую рану, полученную героем от этой атаки, он также кладет одну карту раны в свой сброс.



Парализующая — отряд, получивший рану от такой атаки, немедленно уничтожается. Если герой получает раны от такой атаки, управляющий им игрок немедленно сбрасывает с руки все карты, кроме карт ран.

АТАКУЮЩИЕ



Наёмный убийца — урон от атаки врага не может быть распределён на отряды. Если враг не заблокирован, урон получает только герой.



Неповоротливый — в фазе блока вы можете потратить очки движения, уменьшив значение атаки врага на 1 за каждое потраченное очко движения в этот ход. Атака, уменьшенная до 0, успешно заблокирована.



Вампиризм — броня врага с вампиризмом увеличивается на 1 до конца битвы каждый раз, когда в результате его атаки отряд получает рану или игрок берёт карту раны в руку.

ЗАЩИТНЫЕ



Укреплённый — во время фазы боя на расстоянии против врага можно играть только осадные атаки (нельзя вообще играть атаки, если этот враг находится в укреплённом месте).



Неуловимый — у врага два значения брони. Меньшее значение используется, только в фазе ближнего боя и только если все атаки этого врага были успешно заблокированы. Все модификаторы брони применяются к обоим значениям.



Неукреплённый — игнорируются все местные укрепления, которые могли бы дать врагу защиту.



Защита от магии — на врага не влияют никакие эффекты, кроме атак и блоков. Эффекты, действующие напрямую на атаку этого врага, по-прежнему можно использовать.



Прикрытие — враги с прикрытием защищают себя или других врагов от атак героев и отрядов.

СОПРОТИВЛЕНИЯ



Физическое сопротивление — значение всех физических атак (включая атаки за карты, сыгранные боком) на этого врага уменьшается вдвое.



Сопротивление огню — значение всех огненных атак на врага уменьшается вдвое. Враг игнорирует все эффекты красных карт (кроме атак) и способности отрядов, усиленные красной маной.



Сопротивление льду — значение всех ледяных атак уменьшается вдвое. Враг игнорирует все эффекты синих карт (кроме атак) и способности отрядов, усиленные синей маной.



Сопротивление огню и льду — против врага неэффективны также огненно-ледяные атаки.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ОТРЯДОВ

Битва с врагами:

Если отряд с сопротивлением получает урон от атаки соответствующей стихии, сначала уменьшите урон от неё на значение брони этого отряда (при этом он не получает ран). Если после этого остались очки урона, отряд получает рану и снова уменьшает урон на значение брони (как обычно).

Битва героев:

Если отряд имеет сопротивление хотя бы к одной стихии атаки противника, тот должен потратить в два раза больше очков урона, чем обычно, если хочет ранить этот отряд.



Физическое сопротивление — врагам и другим героям сложнее ранить этот отряд физическими атаками.



Сопротивление огню — врагам и другим героям сложнее ранить этот отряд огненными атаками. Также этот отряд игнорирует все эффекты карт и способности отрядов противника, сыгранные за красную ману (кроме эффектов атак).



Сопротивление льду — врагам и другим героям сложнее ранить этот отряд ледяными атаками. Также этот отряд игнорирует все эффекты карт и способности отрядов противника, сыгранные за синюю ману (кроме эффектов атак).



Сопротивление огню и льду — кроме того, врагам и другим героям сложнее ранить этот отряд огненно-ледяными атаками.

ВЛААДА ХВАТИЛ

MAGE KNIGHT

ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЙ

ПРОПАВШИЙ ЛЕГИОН

Обзор дополнения	2
Компоненты дополнения	3
Волкар	3
Вульфок	3
Новые карты деяний	3
Новые отряды	3
Новые земли	3
Новые жетоны врагов	4
Новые правила	5
Новые особенности земель	5
Новые отряды	5
Новые знамёна	5
Новые способности врагов	6
Репутация как награда	6
Генерал Волкар	7
Компоненты	7
Битва с Волкаром	7
Варианты битв	8
Совместные атаки и защиты	9

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

I. Опциональные правила	10
Лагерь Волкара вместо города	10
Изменение уровня Волкара	10
Больше игроков	11
Контроль над доступными картами	11
Сдерживание лидера	11

Сценарии	12
Возвращение Волкара — эпический сценарий	12
Возвращение Волкара — сокращённый сценарий	14
Поход Волкара	15

КРЭНГ

Компоненты дополнения	18
Новое правило	18
Переворачивание	18
Часто встречающиеся вопросы	18

ТЕНИ ТЕЗЛЫ

Компоненты дополнения	19
Новые правила	20
Новые способности врагов	20
Новые места	21
Жетоны фракций	21
Большие жетоны лидеров фракций	21

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

Сценарии	22
Жизнь и смерть, обзор	22
Жизнь и смерть, соревновательный	22
Жизнь и смерть, кооперативный	23
Жизнь и смерть, одиночный	23
Царство мёртвых, обзор	24

Царство мёртвых, соревновательный	24
Царство мёртвых, кооперативный	24
Царство мёртвых, одиночный	25
Скрытая долина, обзор	25
Скрытая долина, соревновательный	26
Скрытая долина, кооперативный	26
Скрытая долина, одиночный	26
Потерянная реликвия, обзор	27
Потерянная реликвия, соревновательный	27
Потерянная реликвия, кооперативный	27
Потерянная реликвия, одиночный	28

II. Опциональные правила

ДОПОЛНЕНИЯ К НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ MAGE KNIGHT

Автор игры: Влаада Хватил.
Разработка игры: Влаада Хватил, Дэвид Корейко, Филип Мурмак, Фил Петтифер, Пол Гроган.
Иллюстрации: Джей Лонне, Шейд Мэдден, Милан Ваврон, Даллас Уильямс, Донован Вальдес, Джессика Салехи, Тарик Хассан, Джон Камачо, Лора Салливан, Octographics.net.
Дизайн: Крис Раймо, Джон Камачо, Филип Мурмак, Патрисия Верано, Скотт Хартман.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Роман Шамолин.
Главный редактор: Александр Савенков.
Выпускающий редактор: Павел Ильин.
Переводчики: Леонора Коновалова, Павел Ильин, Дамир Ураксин, Екатерина Филоненко.
Верстальщики: Александр Стрелетиллов, Илона Белей.
Корректоры: Алексей Березин, Сергей Резников.

Благодарим Дмитрия Климова и Максима Гребенщикова за помощь в переводе руководства и текстов карт.

WIZKIDS

www.wizkids.com

WizKids/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillside, NJ 07205 USA

GAMING RULES!



ПРОПАВШИЙ ЛЕГИОН

Даже юные Атланты, не видевшие мир до Разлома, слышали истории о генерале Волкаре и его пропавшем легионе. Волкар был символом золотого века Империи атлантов во всём её могуществе, и — шепчут другие — символом заносчивости и высокомерия. Он стоял во главе имперского легиона, его великие победы возвысили народ атлантов над всем остальным миром.

Последним его триумфом стало подавление восстания Чёрного пороха, но не зашёл ли он слишком далеко? Всего за несколько недель до Разлома Волкар не просто разгромил повстанцев, он пронёсся по их землям с невиданной жестокостью, стирая в пыль тех, кто отваживался сопротивляться — чтобы никто больше не посмел подвергнуть сомнению превосходство атлантов.

Никто не знает, что случилось с Волкаром и его верным легионом после этой кампании — они просто исчезли без следа во время Разлома. Одни говорят, что Волкар погиб во взрыве, другие — что земля разверзлась и поглотила его, а третьи считают, что остатки повстанцев воспользовались хаосом и отомстили полководцу. Много легенд сложили о Волкаре и его пропавшем легионе в последующие годы, но все сходятся в одном: Волкар не вернулся из восставших провинций. До сегодняшнего дня.

Когда он появился, жители пограничного города содрогнулись от страха. За тёмной его фигурой следовали остатки исчезнувшей армии. Солдаты легиона выглядели так, словно вышли из преисподней — возможно, так оно и было. Но легион вернулся не один. Страх сменился ужасом, когда вся армия Волкара появилась на горизонте. Орки и драконы виднелись в её рядах. Зеленокожие мародёры, никогда не упускавшие шанса разорить земли атлантов. И новые враги, ужасные рептилии, огромные древние чудовища — Драконумы, наследники Земли. Генерал, которого давно считали мёртвым, вёл их в бой под одним стягом.

Стражи города, скованные страхом, даже не попытались бежать. Великая армия превосходила все отряды грабителей, которые видел этот край, и легко сломала бы сопротивление защитников. Такая сила способна поставить на колени и всю Империю атлантов.

Но Волкар не атаковал. Он разбил лагерь рядом с городом и ждал. Без единого слова, без попыток вступить в переговоры. Испуганные горожане наблюдали за лагерем с городских стен: за внушительными фигурами драконов, свирепыми орками и молчаливыми, терпеливыми легионерами. Чего они ждали?

Затем в город прибыл зонц с новостями о рыцарях-магах — могучие герои вошли в провинцию через портал на побережье и теперь прокладывают путь к городу, собирая по дороге армию. Люди осознали, что армия Волкара — единственная сила между их домом и рыцарями-магами. В подтверждение этих мыслей, лагерь Волкара ожил, стройные шеренги отправились навстречу рыцарям-магам.

В эпической битве на закате рыцари-маги и их сторонники были разбиты. Никто не праздновал победу — той же ночью Волкар и его армия снялись с места. Под покровом темноты они перешли в другую часть Империи. Через несколько дней история повторилась.

Империю атлантов беспокоит её новый молчаливый союзник. Действительно ли он защищает атлантов, или есть цена, которую вскоре придется заплатить? Каковы истинные намерения Волкара? Что случилось с ним и его пропавшим легионом во время Разлома? Где они были последние 32 года? Как он сумел призвать орков и драконумов под своё знамя? Как он узнаёт, куда направлятся рыцари-маги в следующий раз? Действительно ли это Волкар, ведь никто не видел его без доспехов? И если это так — остался ли он смертным человеком?

Слишком много вопросов — и ни одного ответа. Единственное, что можно знать наверняка — когда Пропавший легион выходит в поход, скоро прольётся кровь рыцарей-магов.



ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

Основная тема этого дополнения — устрашающий **генерал Волкар**. В комплект игры входит его фигурка и большой жетон, они используются в **новых сценариях**. Как правило, Волкар выступает в них главным врагом, так же, как защитники городов во многих других сценариях. Волкар передвигается по карте с огромной армией, и герои должны избегать его до тех пор, пока не станут достаточно сильны.

Вторая важная часть дополнения — Вульфок, **новая героиня**. В комплект игры входит её фигурка, колода карт обычных действий (две карты уникальные), набор жетонов навыков и прочие необходимые компоненты.


Игра получила развитие и в других аспектах:

- Добавлены **новые карты деяний** — новые особые действия, заклинания и артефакты, для большего разнообразия в ваших играх.
- Добавлены **новые отряды**, обычные и элитные. Доступность некоторых из них сильно зависит от репутации героя.

- Добавлены **новые земли и новые места**, не встречающиеся на старых землях (подробности — на новых картах описания).
- Появились **новые жетоны врагов**. Некоторые из них обладают новыми боевыми способностями.

В следующей главе все компоненты дополнений описаны подробно, и приведён их полный список.

МЕТКА ДОПОЛНЕНИЯ

Новые карты отмечены маленьким значком  рядом с их номером, чтобы отличать их от карт базовой игры. Новые карты продолжают нумерацию базовой игры.

Новые жетоны врагов не отмечены значками дополнения, но вы всегда можете узнать, относятся ли они к дополнениям, сверившись со стр. 4 этого буклета.



КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЙ

Эта глава поможет вам подготовиться к игре с новыми компонентами.

ВОЛКАР



О Волкаре известно немного. Неясно, на чьей он стороне, преследует ли он высокие цели или жаждет личной выгоды. Волкар станет вашим заклятым врагом в новых кооперативных и одиночных сценариях (в них больше не нужен близкий виртуальный игрок). Также он может добавить остроты в сценарии с завоеванием.

- 1 фигурка Волкара с подставкой
- 1 большой жетон Волкара
- 1 жетон порядка хода Волкара
- 2 карты сценария
- 1 карта лагеря Волкара



Все эти компоненты используются при игре с Волкаром. Вы узнаете о них больше в главе, посвящённой Волкару, и в разделе сценариев этого буклета правил.

НОВЫЕ КАРТЫ ДЕЯНИЙ

Ваши герои могут научиться новым полезным трюкам и приёмам. Для эпических решающих сражений в дополнение включён набор мощных заклинаний, полезных днём и смертоносных ночью. Вам пригодятся и новые мощные артефакты — магия, наполнившая мир после Разлома. Старые реликвии, погребённые в гробницах и хранимые веками под надзором монахов, пробуждаются и обретают потерянную силу.

- 12 новых карт особых действий (от 287 до 298)
- 4 новых карт заклинаний (от 299 до 302)
- 8 новых карт артефактов (от 303 до 310)

Просто замешайте карты в соответствующие колоды базовой игры, и вам станут доступны новые эффекты (и снизится вероятность того, что карты закончатся). Подробнее об эффектах сказано в подразделе «Новые эффекты» на стр. 6.

ВУЛЬФХОК Новая героиня



Вульфхок потеряла родителей в далёком детстве и была воспитана великими воительницами, амазонками лесов Каирус Монса. Она проявила необычайный талант в фехтовании, уже в юном возрасте вступив в армию королевы Кореллы. Её подвиги во время битвы при Нефарус Монсе не остались незамеченными, королева включила её в личную стражу. В последующие несколько лет Вульфхок стала одной из самых близких и верных спутниц королевы.

Когда позднее Вульфхок присягнула загадочным Солонави, ходили слухи, что это был приказ самой королевы. Какова бы ни была истинная причина, Вульфхок двинулась в путь в одиночку, выполняя секретные задания под покровом ночи. Она уходила на месяцы, иногда на годы. Никто не удивился, когда она исчезла после Разлома. Все считали её погибшей в опасном приключении.

Но она вернулась и стала рыцарем-магом. Беспощаднее и быстрее, чем раньше, пронзает её меч каждого, кто встанет у неё на пути. Что убедило преданную сторонницу королевы нарушить присягу Солонави? Мы можем только гадать; Вульфхок всё так же замкнута и молчалива, как и была всегда.

- 1 раскрашенная фигурка Вульфхок
- 1 карта героя Вульфхок
- 16 карт обычных действий
- 1 карта описания навыков
- 10 жетонов навыков
- 6 жетонов уровней
- 20 жетонов щитов
- 1 жетон порядка хода

Вульфхок — новая героиня, доступная для выбора в начале игры. Мы рекомендуем держать относящиеся к ней компоненты игры отдельно от остальных, как обычно.

НОВЫЕ ОТРЯДЫ

Молва о подвигах рыцарей-магов идёт всё дальше, и всё больше местных жителей хотят присоединиться к ним. Некоторые из них не совсем воины — но это не важно. Бескорыстные герои и жадные головорезы, все они могут быть полезными. Следопыты пригодятся посреди глуши, а штурмовые отряды — в жарком бою. Улыбались ли вы о дельфанских заклинателях? Теперь, когда весь магический камень на континенте уничтожен, Дельфана стала сильнейшей магической силой в Империи. Будет отличным ходом убедить её магов присоединиться к вам. Или, если вы устали вести дела с местными, можете положиться на собственную магию и призвать фамильяров.

- 8 новых карт обычных отрядов (от 311 до 318)
 - 8 новых карт элитных отрядов (от 319 до 326)
- Замешайте карты в соответствующие колоды базовой игры. Обратите внимание, на некоторых новых отрядах есть отметки рядом со стоимостью вербовки. Подробнее о них читайте в подразделах «Новые отряды» и «Новые знамёна» этого буклета.



НОВЫЕ ЗЕМЛИ

Вам доступны для исследования новые земли Империи атлантов. Готовьтесь искать проход через длинные стены, брать новые укрепления и сражаться с мародёрами. Вас ждут лабиринты, полные сокровищ и опасностей, и глубокие шахты, полные кристаллов маны. Если вы наткнётесь на лагерь беженцев, то сможете завербовать отряды любых типов.

- 3 дикие (зелёные) земли (12, 13, 14)
- 2 развитые (коричневые) земли без городов (*9, *10*)
- 1 развитая (коричневая) земля с лагерем Волкара (*B*)
- 2 карты описания мест
- 1 карта города с лагерем Волкара

Просто добавьте новые дикие и развитые земли в стопки базовых земель. Карты описаний мест расскажут о новых объектах игрового поля. Подробнее о них можно прочитать в разделе «Новые места».

Используйте лагерь Волкара, только если об этом прямо сказано в сценарии (либо задано его местоположение, либо он используется вместо земли с городом).

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ВРАГОВ

Настали суровые времена для Империи атлантов.

Орочи ханы стали серьёзной угрозой: они продвинулись дальше вглубь страны. Следопыты докладывают: в лагерях орков замечены осадные машины и боевые звери. Теперь они могут атаковать крепости и даже города. Ослабленная армия императора уже оставила несколько крепостей на границе и перебросила солдат на защиту городов.

Обе стороны чувствуют угрозу от рыцарей-магов. Орки хотят избежать прямого столкновения, отвлекая и замедляя вас отрядами следопытов и задира. Атланты же обратились за помощью к заклинателям Дельфаны. Готовьтесь к серьёзному отпору. Магия Дельфаны становится все сильнее после Разлома, и, говорят, она может уничтожить даже рыцаря-мага. Вас ждут и когорты Пропавшего легиона, суровые, закалённые в боях ветераны, которые не боятся ни вашей силы, ни вашей магии.

В пустых крепостях поселились головорезы, и местное население не будет возражать, если вы уничтожите их. Другие крепости заняли храбрые герои, завоевав доверие местных жителей, и теперь они защищают их и от орков, и от рыцарей-магов. Под контролем Империи всё ещё находится много укрепленных мест, охраняемых гарнизонами, а кое-где и штурмовыми отрядами, готовыми прорвать любую осаду.

Маги укрепили свои башни — если они не могут защищать их лично, они призывают на помощь демонических фамильяров.

Новые монстры множатся в подземельях и заброшенных местах, часть их имеет магическое происхождение. Опаснее всех — новые огромные драконы, проснувшиеся в древних гробницах. Они считают себя истинными драконами, но, похоже, народ драконумов удивлён их появлением не меньше атлантов. Кем бы они ни были, они заявляют, что Земля принадлежит им по праву. Если их станет больше, они легко смогут претворить в жизнь свои угрозы.

Пожоже, это и вправду чёрный час Империи атлантов.

Добавьте жетоны в соответствующие стопки из базовой игры. Их особенности подробно описаны в разделе «Новые способности врагов».

• 8 новых зелёных жетонов врагов



Орки-задиры (2x)



Боевые звери орков (2x)



Орки-охотники (2x)



Катапульты орков (2x)

• 4 новых фиолетовых жетона врагов



Чародеи (2x)



Фамильяры (2x)

• 8 новых серых жетонов врагов



Герои (1x)



Герои (1x)



Герои (1x)



Герои (1x)

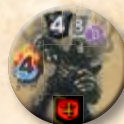


Головорезы (2x)



Штурмовой отряд (2x)

• 6 новых коричневых жетонов врагов



Тень (2x)



Мантикора (2x)



Гидра (2x)

• 6 новых красных жетонов врагов



Дракон бури (2x)



Дракон лавы (2x)



Дракон-призыватель (2x)

• 6 новых белых жетонов врагов



Зловещие легионеры (2x)



Огненная катапульта (1x)



Заклинатели Дельфаны (2x)



Ледяная катапульта (1x)

• 3 новых жетона руин



Руины: враги



Руины: алтарь



НОВЫЕ ПРАВИЛА

НОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЗЕМЕЛЬ

Основные правила для новых мест даны на картах описания. Этот раздел освещает их подробнее.

Стены



Стены всегда располагаются между двумя клетками поля. Переход на соседнюю клетку по другую сторону стены с использованием обычных правил движения

обходится в 1 дополнительное очко движения. Эту надбавку нельзя уменьшить, даже если вы упрощаете движение по всем типам местности с помощью карт. Однако вы можете её игнорировать, если эффект позволяет переместить в конкретную клетку («Подземный ход», «Крылья ветра», «Посох друида», «Полёт», «Портал времени», и др.), а также с помощью эффекта «Изгибов пространства».

Если герой провоцирует яростного врага, атакует героя или генерала Волкара по другую сторону стены, то все противники становятся укреплены (считайте клетку укреплённым местом). Если герой штурмует укреплённое место по другую сторону стены, её защитники укреплены вдвойне (или втрое, если имеют способность **Укреплённый**). Обратите внимание, вы не получаете это преимущество, если Волкар атакует героя через стену, т.к. Волкар игнорирует особенности земель. Яростные враги никогда не атакуют героев через стену. Движение, законченное на клетке, отделенной от яростных врагов стеной, никогда не провоцирует их. Движение, начатое на такой клетке и законченное на клетке, не отделённой стеной от этих врагов, провоцирует их как обычно.

Катакомбы и Лабиринт



Катакомбы и **лабиринт** — новые места для приключений. Как обычно, вы можете игнорировать их, даже если герой стоит на одной клетке с ними.

В качестве действия вы можете объявить, что герой входит в это место. Вы можете выбрать один отряд, сопровождающий его. На протяжении всей фазы действия **нельзя использовать другие отряды** (активировать способности, распределять на них урон) — даже отряд, нанятый с помощью навыка «Узы верности» Нороваса, если только вы не выбрали этот отряд.

Затем вы должны потратить 2, 4 или 6 очков движения. Нельзя использовать очки движения, оставшиеся после фазы движения, вы должны сыграть новые эффекты движения.

Потраченные очки движения определяют, какую награду получает герой. Если вы потратили меньше 2 очков движения, герой не смог даже войти внутрь, и ничего не происходит. В других случаях вы тянете случайный коричневый жетон врага (**в катакомбах**) или красный жетон драконума (**в лабиринте**), и герой сражается с ним. Если он проигрывает битву, он не получает награды. Сбросьте жетон врага. Действие закончено.

Если герой победил, он получает награду, зависящую от потраченных очков движения — см. карту описания места. Если герой получает кристаллы маны, вы не кидаете кубик, а выбираете любые 2 кристалла. После этого положите щит ге-

роя на одно из трёх чисел в соответствии с потраченными очками движения. Ваш герой не может войти повторно в это место, но другие герои смогут, если выберут другой путь (другое число очков движения и, соответственно, другую награду). Если все три пути пройдены, больше никто не может войти в это место.

При финальном подсчёте очков каждые **катакомбы** и каждый **лабиринт** дают по 2 очка славы (для титула Великий искатель приключений) всем героям с щитом на клетке.

ГЛУБОКАЯ ШАХТА



Глубокие шахты похожи на обычные, но когда герой получает кристалл

в конце хода, вы можете выбрать кристалл одного из нескольких цветов (один из двух цветов в пустыне и лесу, один из четырёх основных цветов на болоте). Заметьте, согласно порядку завершения хода вы должны выбрать кристалл до получения боевых наград и повышения уровня.

ЛАГЕРЬ БЕЖЕНЦЕВ



Во время взаимодействия в **лагере беженцев** герой может завербовать любой доступный отряд. Отряд, который можно нанять в **деревне**, нанимается за обычную цену; отряд, который нельзя нанять в **деревне**, но можно нанять в **крепости**, **башне мага** или **монастыре**, нанимается за цену, которая выше обычной на 1; а отряд, который можно нанять только в **городе**, нанимается за цену, которая выше обычной на 3. Это указано на карте описания места.

Применяются все обычные правила взаимодействия (учитывается ваша репутация, герой может нанять более одного отряда и т.п.).

НОВЫЕ ОТРЯДЫ

На картах некоторых новых отрядов есть пометки рядом с их ценой (в левом верхнем углу). Обратите на них внимание.

ВЕРБОВКА ГОЛОВОРЕЗОВ И ГЕРОЕВ



Если рыцарь-маг вербует хотя бы один отряд **Головорезов** в процессе взаимодействия, бонус или штраф за репутацию учитываются наоборот для всего взаимодействия. «Головорезов» проще убедить присоединиться при плохой репутации, и сложнее при хорошей.



Если рыцарь-маг вербует хотя бы один отряд **Героев** во время взаимодействия, бонус или штраф за репутацию удваивается для этого взаимодействия. «Героев» гораздо проще убедить при хорошей репутации, и очень сложно при плохой.

Если герой вербует несколько отрядов «Головорезов» или «Героев» во время одного взаимодействия, этот эффект учитывается только один раз. Нельзя вербовать и «Героев», и «Головорезов» во время одного взаимодействия!

Эти правила не действуют, если отряд завербован не во время взаимодействия, а другим способом (усиленный эффект артефакта «Знамя полководца», заклинание «Призыв к славе» или боевая награда в руинах).

ВЛИЯНИЕ НА ГОЛОВОРЕЗОВ И ГЕРОЕВ

Головорезы не готовы получать урон ради вас, если их не убедить, потратив 2 очка влияния во время битвы.

Герои отказываются участвовать в любом нападении на укреплённое место (**крепость**, **башня мага**, **город**) — если не потратите 2 очка влияния во время битвы, вы не сможете использовать в этой битве их способности. Однако вы можете распределять на них урон.

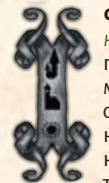
Заклинатели Дельфаны



Заклинатели Дельфаны — очень сильный отряд. Герою нужно быть очень убедительным, если он собирается призвать их в свою армию. Значок ! означает, что отряд можно получить только во время взаимодействия (в **городе** или **лагере беженцев**). Отряд нельзя завербовать с помощью заклинания «Призыв к славе», усиленного эффекта артефакта «Знамя полководца», или выбрать как боевую награду. Также отряд не может стать целью заклинания «Призыв к оружию».

Заклинатели Дельфаны — единственный отряд, который может применить более одной способности при активации. Он становится уставшим, если применяет первую способность, но вы можете добавлять ману на карту для активации других способностей (пока у отряда нет ран). Способности можно применять против одних и тех же или разных целей, но каждая из них доступна лишь один раз.

ФАМИЛЬЯРЫ



Фамильяров можно завербовать в **монастырях** и **башнях магов** по обычным правилам. Также их можно нанять на **магических полянах**; это считается действием, но не взаимодействием с местными жителями — вы просто тратите необходимые очки влияния и получаете карту отряда. Бонусы и штрафы за репутацию не влияют на это действие, и эффекты с отметкой «если использовано во время взаимодействия» не работают.



Рядом с ценой «Фамильяров» изображены два значка. ! означает, что вы можете завербовать их только с помощью взаимодействия. (Они не материальны, их нельзя призвать к оружию или славе и редко можно спасти из плена).

Второй значок пояснён в нижней части карты — наняли ли герой «Фамильяров» на **магической поляне** или в другом месте, он должен потратить одну ману основного цвета. Перед выбором карты тактики игрок должен потратить любой кристалл маны, иначе «Фамильяры» будут удалены из игры.

НОВЫЕ ЗНАМЁНА

«Знамя полководца» можно отдать отряду вместо жетона командования, и у героя будет на один отряд больше, чем обычно. Если отряд потеряет это знамя (например, другой герой выкрадет его, ваш герой даст герою другое знамя или заберёт это в конце раунда), отряд удаляется из игры; ему нельзя назначить жетон командования в этот момент, даже если есть свободные.

«Знамя мужества» позволит вам однократно игнорировать ситуацию, в которой отряд должен получить рану (атака врага, действие другого игрока, способность «Мечников-утемов»), включая особый эффект атаки (паралич, яд). При распределении урона от атаки врага на отряд он не получает раны, но, если урон не снижен до 0 его броней, вы должны продолжить распределение урона. Вы не можете второй раз распределить урон на тот же отряд.

ВРАГИ С НЕСКОЛЬКИМИ АТАКАМИ



Некоторые враги атакуют несколько раз. В фазу блока и фазу урона **эти атаки учитываются в любом порядке** (как будто это атаки разных врагов). Вы не можете объединить их и заблокировать одним эффектом блока. То же самое относится к двойному призыву Дракона-призывателя — он добавляет в битву два коричневых жетона врагов, которых нужно блокировать по отдельности.

Эффекты, запрещающие атаковать, отменяют все атаки врага. Эффекты, действующие на атаку врага, влияют на одну атаку по вашему выбору.

Враг считается успешно заблокированным (для эффектов таких карт, как «Болезнь» и «Контратака») только в том случае, если все его атаки заблокированы.

При расчёте бонусов для защитников города каждая атака рассматривается отдельно. Отряд «Герои» (имеющий и огненную, и физическую атаку) получает бонус только к огненной атаке при защите синего города, а особенность атаки **Жестокая**, которая даётся им при защите красного города, применяется только к физической атаке.

Способности и типы атак

Для некоторых эффектов (навык Вульфхок «Знай свою жертву», карта Тобака «Хладнокровие») необходимо уточнить, какая способность жетона врага будет выбрана при применении эффекта.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ ЖЕТОНОВ ВРАГОВ

Неуловимый



Неуловимые враги хорошо умеют избегать атак. Лучший способ победить их — заблокировать их атаку:

Броня неуловимого врага увеличивает, когда герой пропускает хотя бы одну его атаку. У неуловимого врага два значения брони. В фазе боя на расстоянии всегда используется большее значение. Если герой успешно заблокировал атаку врага (для врага с несколькими атаками — все его атаки), то в фазе ближнего боя используется **меньшее значение брони**. Если герой не блокирует атаку, т.е. позволяет врагу нанести урон (даже если по факту урон не был нанесён), или если атака врага предотвращена каким-либо способом, неуловимый враг продолжает использовать **большее значение брони** до конца битвы. Если значение атаки уменьшается до 0 в фазе блока, она считается успешно заблокированной.

Если броня неуловимого врага изменена (повышена или понижена) каким-то эффектом, бонус или штраф применяется одновременно к обоим значениям.

Наёмный убийца



Наёмный убийца охотится непосредственно на вашего героя. Если атака наёмного убийцы не заблокирована, урон от неё не могут получать отряды — только герой (дополнительные эффекты тоже достаются ему). Такого врага по-прежнему могут блокировать отряды.

Неповоротливый



Неповоротливые враги обычно имеют большие значения атаки, но от них легко вернуться.

В фазе блока вы можете потратить очки движения: за каждое очко **уменьшите значение одной атаки** неповоротливого врага на 1. Уменьшенное значение атаки используется и в фазу блока, и в фазу урона (если атака не была заблокирована). Если оно уменьшается до 0, атака успешно заблокирована.

Важно: нельзя использовать оставшиеся с фазы движения очки в битве с неповоротливым врагом, вы должны использовать новые эффекты движения.

Неукреплённый



Неукреплённые враги никогда не прячутся за стенами, они бросаются на героя в чистом поле, даже когда защищают укреплённое место. Эти враги **не получают бонус за укрепления** (если они стоят в гарнизоне укреплённого места или атакуют через стену).

Защита от магии



На врагов с **защитой от магии** не влияют **никакие эффекты, кроме атак и блоков**, независимо от их источника.

Игнорируйте все эффекты, напрямую уничтожающие врага, предотвращающие его атаки, уменьшающие его броню и т.п. При этом атаки и блоки любых стихий работают как обычно. Если у эффекта есть и атакующая или блокирующая часть, и другая способность, применяется только атака или блок.

Хотя сам враг защищён, его атаки — нет. Если эффект уменьшает атаку врага или действует на неё любым другим способом, его можно использовать против врага с защитой от магии.

Примеры:

Заклинание «Горящий щит» действует на врага с защитой от магии полностью, т.к. его эффекты — только блок и атака. Однако у «Взрывающегося щита» работает только эффект блока, от эффекта уничтожения враг защищён.

Если вы используете усиленный эффект «Удара щитом» для блокирования врага с защитой от магии, блок работает, атака даже теряет особенность **Быстрая** (так как эффект направлен на атаку, а не на врага), но броня врага не снижается.

РЕПУТАЦИЯ КАК НАГРАДА



Победа над некоторыми врагами изменяет репутацию героя на значение, указанное рядом с очками славы на жетоне. Значение репутации изменяется сразу после победы героя, в дополнение к прочим эффектам конца битвы.

Пример: если герой штурмует и захватывает крепость с «Героями» в гарнизоне (-1 к репутации), он в итоге получает -2 к репутации за штурм и победу над отрядом. Если герой не сможет победить их, он получит только -1 к репутации за штурм. В то же время, после штурма и захвата крепости, защищаемой «Головорезами» (+1 к репутации), его репутация не изменится. Если бы жетон героя находился на делении «Х» шкалы репутации, то она бы даже повысилась, так как потеря репутации из-за штурма отражается на шкале до повышения репутации за победу над головорезами.

НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Эффекты, используемые

как действия

Часть новых карт добавляют в игру эффекты, которые можно («Спокойный момент») или даже нужно («Портал времени») использовать вместо действия в ваш ход. Такие карты отмечены значком в левом верхнем углу. Вы можете играть такие эффекты, только если герой не выполнял другое действие во время хода. Разрешено играть только один такой эффект за ход. Во время отдыха эти эффекты недоступны.

Эффекты, увеличивающие

предел руки

Некоторые эффекты увеличивают предел руки «при следующем доборе карт». Такой эффект влияет на добор карт в фазе завершения хода, или, если он сыгран после объявления конца раунда другим игроком (т.е. в ваш последний ход в раунде), на добор карт в начале следующего раунда.



ГЕНЕРАЛ ВОЛКАР

В сценариях этого дополнения участвует генерал Волкар, легендарный полководец атлантов, чья судьба скрыта завесой тайны. Он сумел объединить некогда заклятых врагов в одну армию и стал единственной силой, способной остановить рыцарей-магов. Смогут ли они справиться с вами? В большинстве сценариев с Волкаром применяется ряд общих правил, если в сценарии прямо не указа-

Фигурка Волкара

У Волкара есть собственная фигурка. В зависимости от сценария, она может быть неподвижной (как фигурка города) или перемещаться по полю, следуя определённым правилам. При движении Волкар игнорирует эффекты местности, стены, места и не провоцирует яростных врагов. Он может войти на клетку любого типа; сценарий просто говорит: «Волкар перемещается на одну клетку в этом направлении», и он делает это. (Представьте, что у полководца есть свои тайные способы путешествовать по горам и озёрам). Фигурка Волкара идёт в комплекте с подставкой, похожей на подставки городов — выставляете заданный уровень (согласно сценарию и выбранной сложности), и окошко показывает, сколько жетонов врагов каждого типа имеется в армии Волкара. Если в сценарии не сказано обратное, жетоны войск Волкара кладутся лицевой стороной вниз.



Обычно под началом Волкара находятся несколько белых или серых жетонов (остатки его пропавшего легиона), несколько красных и множество зелёных жетонов (его новые союзники, драконумы и орочи ханы).

На подставке Волкара указаны уровни с 4 по 15. У Волкара никогда не бывает уровня ниже 4. Если вы хотите выставить уровень, которого нет на шкале (особенно в кооперативных сценариях, когда играет больше игроков), установите вдвое меньший уровень и дайте Волкару вдвое больше отрядов, чем указано.

Пример: вы хотите играть с Волкаром 16-го уровня. Выберите на подставке 8-й уровень. Вместо показанных значений (1 2 1 2) используйте удвоенные: (2 4 2 4).

Если вы хотите выбрать ещё больший или нечётный уровень, проявите изобретательность. Настройте сложность, как вам угодно.

Пример: в игре с Волкаром 36-го уровня вы можете, например, выставить ему 12-й уровень и дать генералу втрое больше отрядов, либо сложить отряды для уровней 15, 15 и 6. Результат будет немного отличаться, но уровень сложности будет схожим:

(6 6 18)
(5 2 7 15)

Армия Волкара кажется чертовски сильной. Действительно, сценарии с Волкаром предлагают грандиозные, эпические сражения. Не опускайте руки раньше времени — при тестировании игры мы не раз побеждали армии такого размера.



4	(1) (1) (2)	11	(2) (2) (5)
5	(1) (1) (2)	12	(2) (2) (6)
6	(1) (1) (3)	13	(2) (2) (7)
7	(1) (2) (2)	14	(2) (3) (6)
8	(1) (1) (2) (2)	15	(2) (1) (3) (6)
9	(1) (1) (2) (3)		
10	(1) (1) (2) (5)		

Жетон Волкара



Волкар не только ведёт большую армию, но и сам участвует в сражениях. См. его большой жетон.

В игре с Волкаром держите его жетон рядом с полем. Разместите его войска вокруг большого жетона, они защищают полководца. Вы сможете

победить Волкара только расправившись со всеми его войсками.

Карты поведения Волкара



Для каждого сценария с Волкаром предусмотрена карта, описывающая его поведение. Держите её под рукой.

Земля с лагерем Волкара



В комплект дополнения входит развита земля с лагерем Волкара. В некоторых сценариях она обязательно добавляется в игру. В других вы можете использовать её как землю с городом (см. далее «Лагерь Волкара вместо города»). Во всех остальных случаях удалите эту землю из игры.

Колода деяний Волкара

В некоторых сценариях Волкар использует колоду деяний, которая определяет его действия во время игры. Читайте в описании сценария, как её составить. Хорошо перемешайте её (ради непредсказуемости) и поместите лицевой стороной вниз рядом с жетоном Волкара. Во время игры карты из колоды переворачиваются и кладутся в сброс Волкара, лицевой стороной вверх.



Кубик маны

Некоторые способности Волкара требуют бросать кубик маны. Держите один кубик рядом с жетоном Волкара.

БИТВА С ВОЛКАРОМ

Каждый сценарий оговаривает, при каких условиях герои вступают в битву с Волкаром и его армией. Обычно это происходит в двух случаях — когда Волкар сам атакует героев или когда они атакуют Волкара (штурмуют его лагерь).

Независимо от того, как начинается битва, по структуре она напоминает обычную битву с врагами. В ней те же четыре фазы, подчиняющиеся тем же правилам. Сражаясь с Волкаром, вы противостоите сразу всем жетонам врагов из его армии.

Обратите внимание: в отличие от городов, войска Волкара не укреплены по умолчанию (если вы не атакуете Волкара в укрепленном месте или через стену). Так что в фазе боя на расстоянии вы можете свободно комбинировать дальние и осадные атаки против врагов без способности **Укрепленный** и осадные атаки против всех, кто имеет такую способность.

Атаки Волкара

Волкар принимает личное участие в битве. Перед битвой бросьте его кубик и поместите его на жетон Волкара, рядом с соответствующим символом маны — он показывает, какую атаку предпримет против вас Волкар.

Важно: все атаки Волкара **Жестокие**, и способность **Наёмный убийца** не позволяет распределять урон от них на отряды (см. раздел «Новые способности врагов»). Стихия, значение атаки и её особенности зависят от результата броска кубика.

Волкар атакует вместе со своими войсками, отгрывайте его атаки тем же образом — вы либо блокируете их в фазе блока, либо получаете те или иные раны в фазе урона и, как следствие, страдаете от яда или паралича.

ПОБЕДА НАД ВОЛКАРОМ

Волкар не может стать целью ваших атак ни в фазу боя на расстоянии, ни в фазу ближнего боя. **Чтобы победить Волкара, вы должны победить все его войска.**

Единственный способ избежать атаки Волкара — уничтожить все его войска в фазу боя на расстоянии, в этом случае Волкар немедленно терпит поражение.



ЗАЩИТА ОТ МАГИИ

Обратите внимание на значок защиты от магии на жетоне Волкара. Волкар защищён от всех особых эффектов, уничтожающих его, запрещающих ему атаковать или действующих на генерала любым другим способом.

ОБЗОР БИТВЫ С ВОЛКАРОМ

- Бросьте кубик и определите, как атакует Волкар.
- Фаза боя на расстоянии. Можете сыграть любое количество дальних и осадных атак, направленных на одного или нескольких воинов Волкара (но не на него самого). Если вы уничтожаете всех врагов, Волкар побеждён, и битва закончена.
- Фаза блока. Выжившие враги и сам Волкар атакуют. Вы можете блокировать любые из этих атак, по одной, в любом порядке.
- Фаза урона. Распределите урон от атак, которые не были заблокированы (включая атаки Волкара), по одной, в любом порядке. Не забывая, атаки Волкара — **Жестокие**, и у него есть способность **Наёмный убийца**.
- Фаза ближнего боя. Можете играть любые атаки, направляя их на одного или нескольких воинов Волкара (но не на его самого). Если вы уничтожите всех врагов, Волкар потерпит поражение.

ВАРИАНТЫ БИТВ

Волкар атакует героя

В ряде сценариев Волкар может напасть на героя на соседней клетке. Как и при движении, Волкар может атаковать, не обращая внимания на тип местности и другие особенности клеток, и его атака никогда не провоцирует яростных врагов. При атаке Волкар **игнорирует все укрепленные места**, т.е. если герой атакован Волкаром, не важно, на какой клетке он находится (представьте, что рыцарь-маг, принимая вызов Волкара, выходит на поле боя, покидая городские стены). Сценарии обычно дают игроку два варианта: отойти (и понести определенный ущерб) или сразиться с Волкаром. О первом варианте читайте в описании сценария. Битва с Волкаром описана ниже.

Подготовка к битве

Когда Волкар атакует героя, его владелец может выбрать долгую или быструю подготовку к битве (как при атаке другого героя). Следуйте тем же правилам: если игрок выбирает потратить ход, он переворачивает свой жетон порядка хода и может использовать все возможности хода, а затем выполняет все шаги фазы завершения хода (но тогда он пропустит следующий ход). Если игрок решает не делать ход, он не может использовать кубик маны из источника и навыки, применяемые раз за ход. Фаза завершения хода не выполняется.

Важно: Волкар атакует всегда, когда может. Он даже может атаковать игрока, у которого перевернут жетон порядка хода (после участия в совместном штурме или атаки другого героя). В этом случае игрок не может выбрать долгую подготовку к битве.

Исход битвы

Есть два возможных исхода битвы: либо герой уничтожает все войска Волкара и тем самым побеждает его, либо этого не происходит. В правилах сценариев подробно описаны обе ситуации.

Нападение на Волкара

Второй способ сразиться с Волкаром — напасть на него, используя действие за ход. Для этого герой должен переместиться на клетку с Волкаром, как при атаке на другого героя. Он может даже применить для этого заклинание «Подкоп». Это считается штурмом (например, для отряда «Герои»), но герой не теряет репутацию. Местные жители ещё не поняли, союзник ли для них Волкар, или новая угроза.

Битва проводится по описанным выше правилам, за исключением пары деталей:

• Все яростные враги, спровоцированные движением героя, тоже вступают в битву. Держите их отдельно; если герой не убьёт их, это не повлияет на исход битвы.

• Если Волкар находится в укрепленном месте, или герой атакует через стену (см. «Новые особенности земель»), войска Волкара укреплены.

Исход битвы

Если Волкар не побежден, герой возвращается на клетку, с которой напал. Если это не безопасное место, он совершает принудительное отступление.

Если Волкар побежден, снимите его фигурку с поля и переместите фигурку атаковавшего героя на его клетку.

Что происходит дальше, читайте в описании сценария.

Совместное нападение

Игроки могут договориться о совместной атаке на Волкара так же, как при штурме города. Если не указано иное, применяются все условия совместного штурма города, т.е. все игроки должны согласиться с атакой и предлагаемым количеством врагов, и все, кроме активного игрока, лишаются своего следующего хода. Все герои, участвующие в нападении, должны находиться на клетках, соседних с клеткой Волкара. В сценариях, где Волкар двигается, скоординировать совместную атаку сложнее.

Распределение врагов

Разделите жетоны армии Волкара на две группы. В одну поместите **элитные войска** (белые и красные жетоны), а в другую — **обычные войска** (серые и зеленые жетоны). Посчитайте количество жетонов в каждой группе и затем договоритесь, со сколькими элитными и обычными врагами будет иметь дело каждый герой. Вы должны распределить всех врагов между участниками штурма.

Затем перемешайте каждую группу и случайным образом раздайте жетоны. Игроки не могут выбирать, сколько красных или белых жетонов врагов они получат — они лишь выбирают общее количество элитных войск, с которыми будут сражаться. То же касается и обычных войск.

Ход битвы

Как и при совместном штурме города, игроки проводят битвы независимо друг от друга, по одному, начиная с активного игрока и продолжая согласно порядку хода. Каждый герой должен сначала переместиться на клетку с Волкаром (любое другое движение запрещено) и затем сразиться со своей частью врагов.

Каждая битва считается отдельным сражением в соответствии с правилами выше (т.е. обычной битвой с врагами). Волкар участвует во всех этих сражениях, атакуя каждого героя. Бросьте его кубик только один раз (после распределения врагов, но до начала первой битвы) — он атакует всех героев одинаково.

Может случиться так, что один герой сражается с укрепленными врагами, атакуя их через стену, а другие — нет. Если Волкар находится в укрепленном месте, все герои сражаются с укрепленными врагами. Эффекты, позволяющие герою игнорировать местные укрепления (а также эффекты, влияющие на всех врагов), влияют только на врагов в его битве.

Важно: герой должен сразиться со всеми яростными врагами, спровоцированными его движением. Если два героя спровоцировали одного и того же монстра, сразиться с ним должен тот, кто стоит раньше в порядке хода.

Исход битвы

Чтобы победить Волкара, нужно уничтожить все его войска. Если кто-либо из героев не справится со своими врагами, Волкар пока не побежден, и все герои возвращаются на клетки, с которых атаковали. Если все герои победили в битвах, Волкар побежден общими усилиями. Снимите фигурку Волкара с поля и поместите на её место фигурку героя, начавшего совместный штурм. Остальные герои возвращаются на исходные позиции.

Что происходит дальше в обоих случаях — описано в правилах сценария.

Особый случай

Если герой побеждает всю свою часть врагов в фазу боя на расстоянии, его битва заканчивается. Он не подвергается атаке Волкара, даже если другой герой не справился с задачей, и Волкар остался непобежденным.

Совместная защита

В некоторых кооперативных сценариях Волкар атакует героев на клетках, где битва между героями запрещена, и где могут одновременно находиться несколько фигурок — в городах и на клетке портала. Игроки могут воспользоваться этим и договориться о совместной защите.

Достижение согласия

Защищающиеся игроки должны договориться о распределении врагов. Если они не пришли к соглашению, правила совместной защиты не работают. Сверьтесь с правилами и узнайте, что это значит.

Важно: обычно игрокам удаётся договориться. Может случиться так, что некоторые игроки или группы захотят противостоять Волкару отдельно от остальных. В этом случае первой сражается группа, включающая игрока, чей ход ближе всего к текущему.

Распределение врагов

Игроки распределяют врагов так же, как при совместном нападении — элитные войска отдельно от обычных. Если герою не досталось врагов, он не участвует в совместной защите.

Подготовка к битве

Как и при обычной защите, игрок может выбрать быструю или долгую подготовку к битве (в последнем случае он переворачивает жетон порядка хода лицевой стороной вниз). Если его жетон порядка хода уже перевернут, или на руке нет карт, кроме ран, объявить долгую подготовку нельзя.

Ход битвы

Битва протекает по тем же правилам, что и при совместном штурме, за исключением того, что герои никуда не двигаются и укрепления не играют роли для обеих сторон.



Исход битвы

В описании сценария указано, что происходит, когда герои побеждают Волкара (все герои справились со своими врагами), и что происходит, если они потерпели неудачу.

Совместное планирование

Распределив врагов, бросьте кубик и определите атаку Волкара. Затем все игроки открывают назначенные им жетоны и могут планировать битву. Это сложное испытание, поэтому мы рекомендуем игрокам помогать друг другу советами и не только.

Источник маны

Во время планирования вы можете договориться, кто какой кубик из источника маны будет использовать. Игроки, делающие ход раньше, могут применить эффекты, воздействующие на источник, и помочь остальным. Но не забывайте: кубики не возвращаются в источник до конца хода.

Переигровка

Как обычно, вы можете заранее спланировать всю битву — за исключением случайных эффектов и открытия новой информации. В таких ситуациях переигровка запрещена.

Например, если вы используете эффект, позволяющий перебросить кубик маны, все шаги, которые вы сделали до этого, больше нельзя изменить. Обратите внимание на то, как работает призыв: монстр призывается в начале фазы блока. Атаки фазы боя на расстоянии объявляются до вытягивания из стопки призванного врага.

Описание битвы

Когда первый игрок (согласно порядку хода) заканчивает планирование, он объявляет об этом и играет битву, фаза за фазой, атака за атакой (или враг за врагом в фазы блока и распределения урона). Не забудьте об атаке самого Волкара!

Пока игрок отыгрывает битву, остальным игрокам следует внимательно следить за ним — в таких больших сражениях легко забыть или упустить из виду какую-нибудь способность опасного врага. Если вы противостоите врагам с **Призывом** и не собираетесь атаковать их, можете принять решение отыграть только первую часть битвы (перемещение на клетку Волкара и фаза боя на расстоянии), затем открыть призванных врагов и вернуться к планированию, считая первую фазу сыгранной. Можете отложить в сторону все использованные в ней карты, ману, навыки, а также всех уничтоженных врагов.

Игроку не следует отыгрывать битву, пока все игроки, делающие ходы перед ним, не закончат их.

Примечание: эта битва станет демонстрацией мастерства вашего рыцаря-мага. Вы всё продумали, и теперь просто рассказываете, как используете мощные заклинания, отряды, артефакты, и армии врагов отступают перед вашим натиском. Если добавить немного воображения, получится великолепная история.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О СОВМЕСТНЫХ БИТВАХ

Кооперативные сценарии предполагают, что игроки будут противостоять Волкару сообща. Именно поэтому его армия такая большая. Даже разбитая на несколько групп, она достаточно велика, чтобы представлять серьезную опасность для игроков. Обычно требуется несколько ходов, чтобы победить всех противников (то есть несколько битв).

При распределении врагов перед совместной битвой проанализируйте силы героев. Некоторые герои лучше справятся с элитными врагами, а другие — с полчищами более слабых.

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

В этом дополнении мы предлагаем вам новые сценарии и опциональные правила. Некоторые из них связаны с компонентами дополнения, а другие просто добавляют разнообразия и корректируют механику базовой игры. Если хотите новых впечатлений или желаете настроить игру под вкусы вашей компании, в этой главе вы найдёте множество интересных возможностей.

I. ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ЛАГЕРЬ ВОЛКАРА ВМЕСТО ГОРОДА (ЛЮБОЙ ФОРМАТ ИГРЫ)

Лагерь Волкара — это новая развитая земля. В любом сценарии, где нет Волкара, но присутствуют незахваченные вражеские города (в частности, в «Завоевании» и «Кооперации»), лагерь Волкара можно использовать вместо одного города.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Мы рекомендуем подготовить к игре развитые земли одним из трёх способов:

- Возьмите на одну землю с городом меньше и добавьте лагерь Волкара. Перемешайте все развитые земли. Этот способ рекомендуется **для ваших первых игр с Волкаром** (чтобы гарантировать, что он и его лагерь появятся во время игры).
- Возьмите на одну землю с городом меньше. Перемешайте развитые земли. Добавьте лагерь Волкара под низ стопки. Этот способ рекомендуется **для кооперативных и одиночных сценариев** с высоким уровнем последнего города — лагерь Волкара станет финальным испытанием.
- Перемешайте развитые земли с городами вместе с лагерем Волкара. Отберите нужное количество развитых земель с городами случайным образом. Этот способ рекомендуется **для всех последующих игр** — вы не будете знать наверняка, присутствует ли Волкар в этом сценарии, пока не откроете земли с городами.

ОТКРЫТИЕ ЛАГЕРЯ

Когда открывается земля с лагерем Волкара, возьмите карту лагеря Волкара и поместите её рядом с полем вместе с большим жетоном Волкара. Установите на подставке фигурки Волкара уровень города согласно сценарию (или выбранному вами уровню сложности). Вытяните жетоны врагов, которые показывает подставка, и разместите их вокруг жетона Волкара (см. раздел «Генерал Волкар» этого буклета). Затем поставьте фигурку Волкара на клетку лагеря. Волкар не перемещается, он находится в лагере, пока тот не будет захвачен героями или не наступит конец игры.

Жетоны войск Волкара открываются так же, как жетоны гарнизонов: они лежат лицевой стороной вниз, пока кто-то не окажется в соседней клетке с лагерем (не важно, днём или ночью).

ШТУРМ ЛАГЕРЯ

Герои могут штурмовать лагерь Волкара. Используйте правила штурма города (но при этом герои не теряют репутацию). Можете штурмовать ла-

герь в одиночку или совместно: см. разделы «Битва с Волкаром», «Нападение на Волкара» и «Совместное нападение» выше.

Передвижение на клетку лагеря Волкара обходится в 2 очка движения, как и в случае с городом. Обратите внимание, с некоторых сторон лагерь защищен стенами. Штурм с этих сторон стоит на 1 очко движения больше, и враги (или их часть, назначенная герою, атакующему через стену) считаются **Укреплёнными**.

В дополнение к обычным правилам битвы с Волкаром (не забудьте про атаку самого генерала) сделайте следующее:

- За **каждого красного и белого** побеждённого врага, положите один щит героя на жетон Волкара.
- За **каждые два серых или зелёных побеждённых врага** положите щит героя туда же (с округлением вниз: победа над тремя зелёными врагами даёт право положить только один щит — столько же, сколько победа над двумя зелёными или одним зелёным и одним серым врагами).

Если герои не победили все войска Волкара, ничего не происходит. Герои возвращаются на исходные клетки, оставшихся врагов можно будет победить позднее.

Если все войска Волкара побеждены, генерал взят в плен, и его лагерь захвачен. Предпринявший штурм (или начавший совместный штурм) герой перемещается на клетку лагеря.

Лидер лагеря определяется по количеству жетонов щитов на жетоне Волкара (по тем же правилам, что и лидер города). Заметьте, это не обязательно тот же герой, что переместился в лагерь.

ЗАХВАЧЕННЫЙ ЛАГЕРЬ

Когда лагерь захвачен, это даёт три преимущества (не только на клетке лагеря, но и на соседних):

Предел руки

Если хотя бы один жетон щита героя лежит на жетоне Волкара, его владелец увеличивает предел руки по количеству крепостей героя (если тот стоит в захваченном лагере или на соседней с ним клетке). В этом подсчёте лидер считает лагерь своей крепостью, его предел руки увеличивается на 1 плюс количество принадлежащих ему крепостей на поле всякий раз, когда он находится на соседней клетке с лагерем или любой своей крепостью.

Вербовка

У лагеря Волкара собрались разрозненные отряды. Любой отряд, который можно завербовать в *крепости* или *деревне*, можно завербовать и в лагере. Кроме того, эти отряды можно вербовать на любой соседней с лагерем клетке (включая *деревню*). Герой может начать взаимодействие на этих клетках и вербовать отряды, как если бы находился на клетке лагеря.

Вы можете выкладывать новые доступные отряды в обмен на влияние. Выложите по одному обычному (серебряному) доступному отряду за каждое потраченное очко влияния.

Взаимодействуя в лагере и на соседних клетках, ваш герой получает бонус влияния, равных количеству его щитов на лагере Волкара.

Охота

По охоте блуждают разрозненные отряды орков и драконумов. В лагере или на соседней с ним клетке ваш герой может **начать битву** либо с зелёным, либо с красным врагом. Либо с обоими вместе (по вашему выбору). Вытяните выбранные жетоны, герой сражается с этими врагами. Он не получает ничего, кроме очков славы, за победу над ними. Если побеждён хотя бы один враг, отметьте клетку щитом героя. На этой клетке больше нельзя охотиться.

Подсчёт очков

При подсчёте очков лидер лагеря считается лидером города, а щит на жетоне Волкара считается щитом на карте города.

Каждый щит, помещённый на лагерь или соседние с ним клетки (в результате охоты), добавляет 1 очко славы при определении «Великого завоевателя».

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вы можете использовать Волкара вместе с опциональным правилом «Случайные города»: просто считайте землю с лагерем Волкара ещё одной землёй с городом, а карту лагеря Волкара — ещё одной картой города. Будьте осторожны, Волкара проще победить вне стен, и некоторые города сложно захватить, если они укреплены вдвойне.

Лагерь Волкара не может быть частью мегаполиса (если, конечно, вы не придумаете новые правила для этого). В игре с городами высокого уровня просто повысьте уровень генерала.

ИЗМЕНЕНИЕ УРОВНЯ ВОЛКАРА

(КООПЕРАТИВНАЯ ИЛИ ОДИНОЧНАЯ ИГРА ПРОТИВ ВОЛКАРА)

Это правило можно использовать в кооперативных и одиночных сценариях с Волкаром. Такие сценарии позволяют вам выбрать сложность (уровень Волкара) в начале игры. Однако иногда (после нескольких ходов или раундов игры) вы можете увидеть, что справляетесь гораздо лучше или хуже, чем ожидали, и сценарий окажется либо слишком простым, либо попросту непроходимым.

Вы можете исправить это, **изменив уровень Волкара прямо во время игры**.

В конце каждого раунда игроки могут увеличить или уменьшить уровень Волкара на величину, не превышающую количество реальных игроков в игре. Все игроки должны согласиться с этим, иначе уровень остаётся прежним.

Если уровень меняется, не забудьте скорректировать армию Волкара. Это можно сделать только до первой реальной битвы с Волкаром (т.е. до того, как его войска были впервые открыты). После первой битвы уровень Волкара изменить нельзя.

БОЛЬШЕ ИГРОКОВ (КООПЕРАТИВНАЯ ИЛИ СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА)

С увеличением количества игровых компонентов появилась возможность играть большим составом (впятером в соревновательные сценарии и вчетвером в кооперативные).

Вы можете добавить одного игрока в большинство сценариев базовой игры. Следуйте стандартным правилам сценария (не забудьте добавить один дополнительный кубик в источник маны и одну дополнительную карту доступного отряда для нового игрока).

ЗЕМЛИ

Если количество земель в сценарии зависит от количества игроков, используйте установки для предыдущего максимального количества игроков. Для дополнительного игрока:

- Добавьте 2 дикие земли.
- Добавьте 1 развитую землю без города.
- Добавьте 1 землю с городом (за исключением случая, когда количество городов не зависит от количества игроков). Если в связи с этим вам

потребуется 5 земель с городами, вы должны использовать опциональное правило «Лагерь Волкара вместо города» (см. стр. 10).

ТАКТИКИ В КООПЕРАТИВНЫХ СЦЕНАРИЯХ

Если вы играете кооперативный сценарий вчетвером, не удаляйте тактики из игры, даже если об этом прямо говорится в сценарии.

КОНТРОЛЬ НАД ДОСТУПНЫМИ КАРТАМИ (ОДИНОЧНАЯ ИГРА)

В одиночных сценариях (с виртуальным игроком или Волкаром), доступные заклинания и особые действия меняются очень медленно. Мы рекомендуем использовать этот вариант, чтобы **получить доступ к большому количеству карт** во время игры.

В конце каждого раунда удаляйте из игры самые нижние карты доступных заклинаний и особых действий (после чего переходите к ходу виртуального игрока, если нужно), как описано в базовой игре. Кроме того, вы можете удалить из игры сред-

нюю карту из доступных заклинаний и/или доступных особых действий. Таким образом, вы можете заменить от двух до четырёх карт. Вы должны принять решение о замене до того, как начнёте выкладывать новые карты.

СДЕРЖИВАНИЕ ЛИДЕРА (СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА)

Иногда один из рыцарей-магов вырывается вперед на шкале славы, и остальным трудно его догнать. В кооперативных играх это не такая уж большая проблема. В соревновательных играх это часть игры: если один герой уходит очень далеко вперед, остальные должны сделать всё возможное, чтобы сократить разрыв или хотя бы показать хороший результат. Если лидирующий герой кажется вам проблемой, можете попробовать один из следующих вариантов.

Эти опциональные правила создают **дополнительные сложности для тех, кто впереди на шкале славы, и дают преимущества тем, кто отстал**. Некоторые из них оказывают влияние на игру всё время, другие активируются только тогда, когда кто-то вырывается очень далеко вперед. Выберите наиболее подходящий вариант для вашей группы до выбора героев, так как некоторые рыцари-маги лучше справляются с теми или иными сложностями, чем остальные. Вы можете распределить героев с помощью аукциона.

Помните — сила рыцаря-мага не только в его славе, но и в колоде деяний, отрядах, запасах кристаллов, сети крепостей, взвешенном выборе жетонов навыков и в сочетании этих преимуществ. Быть впереди на шкале славы — ещё не значит выиграть игру.

МАГИЧЕСКИЕ ПЕЧАТИ

Император обеспокоен слухами о рыцарях-магах, ведь вместе со славой растёт и их могущество. Лучшие маги атлантов собрались, чтобы создать магическую печать, которая погасит слухи и сплетни о рыцарях-магах.

Есть две версии этого правила, выберите одну из них в зависимости от того, как сильно вы хотите помешать лидеру по славе.

Слабые печати

В начале игры возьмите по одному жетону маны каждого из основных цветов и поместите их в случайном порядке на начальные деления 3, 5, 7 и 9 ряда шкалы славы. Пока жетоны лежат на этих делениях, игроки не могут класть жетоны щита на этот ряд; они просто остаются на последнем делении предыдущего ряда.

Каждый игрок может в любой момент удалить ближайший к началу шкалы блокирующий жетон, потратив одну ману соответствующего цвета. Разумеется, игроки, находящиеся позади на шкале славы, охотно предоставят эту возможность лидеру.

Сильные печати

Правила те же, что описаны выше, с той разницей, что вы берете по два жетона каждого цвета и кла-

дете их в случайном порядке на начальные деления с 3 по 10 ряды. Помимо этого, поместите один жетон золотой маны на начальное деление 2-го ряда. Он работает так же, но для её удаления можно потратить ману любого цвета.

Важно: усиленные печати хорошо работают с аукционом героев. Штраф в одно-два очка славы уже не кажется неприятностью, если кому-то другому придется разбираться с первым блокирующим жетоном.

ЗАВИСТЬ И СОЧУВСТВИЕ

У славы есть и обратная сторона. Местные жители (и, возможно, сама Земля) крайне враждебны к самым прославленным рыцарям-магам. В то же время наименее известный герой может рассчитывать на сочувствие.

В конце каждого дневного раунда владелец героя с наибольшей славой добавляет одну рану в свою колоду деяний (в случае ничьей никто этого не делает). В конце каждого ночного раунда владелец героя с наименьшей славой может удалить одну рану из своей колоды (в случае ничьей это делают все).

Усложнённый вариант

В конце каждого раунда владелец героя с наибольшей славой добавляет одну рану в свою колоду деяний (в случае ничьей никто этого не делает). Владелец героя с наименьшей славой может удалить одну рану из своей колоды (в случае ничьей это делают все).

АТАКИ ПРИЗРАКОВ

Когда могущество и слава захватчиков растут слишком сильно, просыпаются тайные магические силы самой Земли, чтобы их остановить.

Опции «Магические печати» и «Зависть и сочувствие» оказывают влияние на игру с самого начала. Это правило вступает в силу только тогда, когда один герой сильно вырывается вперед по славе, или когда один или несколько игроков сильно отстают.

Подготовка

В начале игры положите коричневый и красный жетоны врагов на шкалу славы лицевой стороной вниз. Вы можете держать их прямо на шкале славы, чтобы не забыть об атаке призраков.

Проверка при повышении уровня

Каждый раз, когда герой получает новый уровень, проверьте, насколько он опережает других героев. Все в порядке, если его уровень:

- не превышает уровня любого другого героя бо-

лее чем на 1, и не превышает уровня самого отстающего героя более чем на 2.

В остальных случаях он подвергается атаке (выберите худший для него вариант):

- на 2 выше уровня любого другого героя или на 3 выше уровня самого отстающего героя — атакует коричневый монстр;
- на 3 выше уровня любого другого героя или на 4 выше уровня самого отстающего героя — атакует красный монстр;
- на 4+ выше уровня любого другого героя или на 5+ выше уровня самого отстающего героя — атакуют оба врага.

Важно: герой не может подвергнуться атаке при первом повышении уровня (если у какого-либо героя слава отрицательная, считается, что его уровень равен 1). Во время второго повышения уровня его атакуют, только если никто из остальных героев ещё не повысил уровня. При третьем повышении уровня — если никто не получил двух уровней, или если есть герой, который ещё ни разу не повысил уровня. Если никто из остальных героев ещё не повышал уровень, его атакует красный враг, и т.д. Призраки могут атаковать нескольких героев за ход.

Атака

Условие проверяется, когда герой собирается получить уровень. Как только он заканчивает фазу завершения хода (включая повышение уровня), открывается один или оба жетона врага со шкалы славы и выкладываются перед владельцем героя. На шкалу славы тут же выкладываются новые жетоны, разместите их лицевой стороной вниз.

Перед следующим ходом игрока, согласно жетонам порядка хода, враги атакуют его героя. Он может выбрать долгую или быструю подготовку к битве, на тех же условиях и с теми же ограничениями и выгодами, как при атаке Волкара. Особо отметим: если жетон порядка хода героя лежит лицевой стороной вниз, он не может выбрать долгую подготовку.

Выполните первые три фазы битвы. Заблокированные и убитые в фазу боя на расстоянии враги исчезают. Остальные исчезают после того, как нанесут урон (с учётом особых способностей). Фаза ближнего боя пропускается, очки славы и другие награды не присуждаются, даже если игрок побеждает врага или уничтожает его каким-либо эффектом.

Примечание: призрачные атаки вынуждают героя или героев, слишком сильно опередивших остальных на шкале славы, тратить ресурсы или получать раны без каких-либо выгод. Это должно немного их замедлить.

II. СПИСОК СЦЕНАРИЕВ

Главная тема этого дополнения — генерал Волкар и его пропавший легион. Новые сценарии делают акцент на противостоянии Волкара и рыцарей-магов.

«Возвращение Волкара» — самый эпичный сценарий, в который вы только можете сыграть. Герои должны объединить усилия и захватить большой укрепленный город, а затем победить величай-

шую армию в мире игры Mage Knight. Волкар исследует земли наравне с героями, стремясь добраться до города первым. У этого сценария есть и сокращённая версия.

В «Походе Волкара» форма поля определена заранее, и Волкар двигается по нему в сторону ваших героев. Вам нужно будет уклоняться от встречи с ним, накопить достаточно сил, завоевав окрест-

ности, а после — преследовать и победить генерала до того, как он войдет в портал.

Все эти сценарии разработаны для кооперативной или одиночной игры. Если вы хотите противостоять Волкару в соревновательной игре, попробуйте вариант «Лагерь Волкара вместо города», описанный в разделе «Оptionальные правила».

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВОЛКАРА — ЭПИЧЕСКИЙ СЦЕНАРИЙ

- **Количество игроков:** от 1 до 4.
- **Тип:** одиночный или кооперативный.
- **Длительность:** шесть раундов (3 дня и 3 ночи).
- **Описание:** сложный сценарий с эпическими битвами, захватом и защитой города. Вместо виртуального игрока вас ограничивает генерал Волкар.

Всё начиналось обычно — вы вошли в провинцию, готовясь найти и захватить её столицу. Но вы стремились к этому не один. Ужасный генерал Волкар встал лагерем неподалёку от вас и готовится к маршу. Несмотря на его огромную армию из орков и драконумов, атланты приветствуют его, а некоторые даже присоединяются к его войскам. Что ждать от столь странного союза?

Кем бы ни был Волкар, что бы ни позволило ему получить такую силу, вернувшегося полководца нужно остановить до того, как его войска объединятся с гарнизоном столицы.

Поспешите и захватите город раньше Волкара — и ждите гостей. Приготовьтесь к самой эпичной битве, которую знала Земля!

СЛОЖНОСТЬ СЦЕНАРИЯ

- Сложность сценария определяется двумя параметрами:
 - Уровень битвы определяет, насколько сложны битвы с Волкаром и городом. Выбирайте высокий уровень, только если вы готовы иметь дело с масштабными битвами в конце сценария и достаточно опытни, чтобы в них победить.

- Уровень гонки определяет, какое давление оказывает на вас Волкар, и как быстро вы должны действовать. Выбирайте высокий уровень, если вы хотите напряжённой гонки, и более низкий, если хотите игру поспокойнее.
- Эти два аспекта независимы, и вы можете выбрать любую комбинацию. Обратите внимание: даже при выборе низких уровней вам предстоит очень непростая игра, победить Волкара всегда сложно.

- После выбора обеих уровней используйте значения в соответствующих строках и столбцах приведённых ниже таблиц при подготовке к игре.
- **Важно:** значения в таблицах — всего лишь рекомендации. Вы можете изменять их или самостоятельно настроить сложность, взяв числа между указанными уровнями, ниже или выше их.

Уровень битвы	Уровни городов				Уровень Волкара			
	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Смельчак	4	6	8	10	5	10	15	20
Герой	6	9	12	16	8	16	24	32
Легенда	10	14	18	22	12	24	36	48

Уровень гонки	Раны в колоде Волкара				Трусливые отряды			
	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Шаг	18	18	18	18	1	2	3	4
Рысь	15	15	15	15	2	3	4	5
Галоп	12	12	12	12	3	4	5	6

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Карта (для 1, 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** открытое, с ограничением в 4 ряда, с лагерем Волкара на месте крайней левой из начальных земель (см. рисунок).
- **Дикие земли:** 7, 8, 10 или 12 (дополнительно к лагерю Волкара).
- **Развитые земли без городов:** 1, 2, 3 или 4.
- **Развитые земли с городами:** 1, всегда внизу стопки земель.
- **Уровень города:** см. таблицу сложности сценария.
- **Карты и навыки:** удалите из игры четыре соревновательных заклинания (номера 109–112). Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных. В одиночной игре выберите наугад одного из оставшихся героев — добавляйте один навык этого героя в зону общих навыков после каждого повышения уровня героя.

Волкар

- Волкар заменяет виртуального игрока в этом сценарии. Он учитывается при подсчёте количества игроков, так что вы имеете один дополнительный кубик в источнике маны и один дополнительный доступный отряд (количество реальных игроков плюс 3).
- Используйте карту сценария «Возвращение Волкара» как памятку. На ней кратко описано поведение Волкара в этом сценарии. Положите её рядом с полем так, чтобы ориентация картинки на ней точно соответствовала ориентации поля (см. рисунок).
- Положите рядом с полем жетон Волкара, а на него — один кубик маны.
- Посмотрите в таблице сложности уровень Волкара. Поместите соответствующее количество жетонов врагов лицом вниз рядом с жетоном Волкара. Можете сделать это перед первой битвой с Волкаром, чтобы вам хватило жетонов на остальную игру.
- Приготовьте колоду Волкара. Она должна включать:
 - 16 карт обычных действий не участвующего в игре героя;
 - 4 заклинания взаимодействия, удалённые из колоды заклинаний;
 - определённое количество ран согласно таблице сложности.

- **Важно:** перемешайте колоду Волкара и поместите её рядом с жетоном Волкара.
- Поставьте фигурку Волкара на клетку лагеря. Генерал готов отправиться в путь.
- Клетка лагеря Волкара считается пустой в этом сценарии.

Доступные отряды

- Во время игры некоторые колеблющиеся отряды могут присоединиться к Волкару.
- Посмотрите в таблице сложности, сколько отрядов колеблется в этом сценарии. Возьмите такое же количество кристаллов разных основных цветов из резерва (цвета не имеют значения). Пометьте первые несколько мест для доступных отрядов этими кристаллами, так, чтобы за каждым из этих мест был закреплён один цвет.
- При открытии карт отрядов в начале каждого раунда первые карты кладутся на отмеченные места, а остальные — в неотмеченные.
- Отряды, которые могут быть выложены во время раунда (благодаря навыку «Узы верности» или взаимодействию в белом городе), не помещаются в отмеченные слоты, и, как следствие, за ними не закреплён никакой цвет.
- Земля с лагерем Волкара не считается развитой землёй при выкладывании отрядов: вы не добавляете элитные отряды к доступным отрядам до тех пор, пока не будет открыта другая развитая земля.

Ход игры

Выбор тактики (для одиночной игры)

- Вы всегда выбираете карты тактики первым. Затем Волкар берёт случайную карту тактики из оставшихся.
- В конце каждого дня или ночи удалите использованную вами карту тактики из игры. Карта тактики Волкара остаётся в игре.

Выбор тактики (для кооперативной игры)

- Игроки всегда выбирают карты тактики первыми. Затем Волкар берёт случайную карту тактики из оставшихся.
- Карты тактики не удаляются из игры.

Фигурка Волкара

- Фигурка Волкара перемещается по полю.
- Клетка с Волкаром считается небезопасной. Когда герой входит на неё, его движение сразу прекращается и он атакует Волкара (см. ниже).

Ход Волкара

- Когда наступает ход Волкара, откройте первую карту его колоды. Карта определяет его действие в этот ход.



- Когда открывается **карта раны**, Волкар делает привал. Повсюду летит молва о его силе. Бросьте кубик маны Волкара. Если один из доступных отрядов находится в месте, отмеченном кристаллом выпавшего цвета, удалите этот отряд из игры. Солдаты присоединяются к Волкару, и их уже нельзя завербовать. Место для карты остаётся пустым до следующего раунда.

- Каждый раз, когда так удаляется доступный отряд, добавьте серый жетон врага к армии Волкара.

- Если открыта **не карта раны (карта заклинания или действия)** любого цвета, посмотрите на источник маны. Если там есть кубики того же цвета, перебросьте один из них. В дневном раунде, если кубиков того же цвета нет, но имеется золотой кубик, перебросьте его.

- Затем (если вытянута не карта раны) Волкар перемещается. Его поведение зависит от фазы игры:

- Вначале он пытается исследовать земли и обнаружить город.
- После обнаружения города (им или игроками) Волкар следует к нему кратчайшим путем.
- Если Волкар добирается до города, он либо выигрывает (если герои ещё не захватили город), либо атакует его (если они захватили город и теперь защищают его).

Движение Волкара — первая фаза (исследование)

Первая фаза длится от начала игры до обнаружения города. Следующим следующим правилам:

- Если открыта **зелёная, синяя или белая карта действия**, переместите Волкара на одну клетку в направлении, показанном на карте сценария.
 - Фигурка Волкара игнорирует все особенности местности.
 - Если движение ведёт за границы поля, откройте верхнюю землю из стопки и поставьте на неё фигурку Волкара.
 - Волкар перемещается во всех случаях. Если он должен переместиться за пределы, заданные формой поля, переместите его в ближайшем направлении в границах поля.

- Если Волкар переместился на клетку с героем, он атакует его. Если Волкар не побеждён, он остаётся на новой клетке, а герой должен отступить — см. ниже раздел «Волкар атакует героя».

- Если открыта **зелёная, синяя или белая карта заклинания**, Волкар ведёт себя так, будто последовательно открылись две карты действия того же цвета (перебрасывается только один кубик маны в источнике), т.е. он перемещается дважды.

- Если первое перемещение привело к обнаружению города, второе перемещение подчиняется правилам второй фазы (бросок к городу).

- Двойное перемещение может привести к битвам с двумя героями, если они оба на пути Волкара.

- **Исключение:** если первое перемещение вызвало битву, а затем Волкар движется дальше, атакованный герой не отступает.

- Если открыта **красная карта действия**, Волкар не движется. Вместо этого он смотрит вокруг и ищет рыцаря-мага для нападения. Если на соседних клетках есть герой, Волкар его атакует. Если их несколько, атакован герой с наибольшей славой (при ничьей — тот, кто выше в порядке хода).

- Волкар не перемещается на клетку героя, и тот не отступает при любом исходе битвы.

- Если открыта **красная карта заклинания**, Волкар действует так же, как и при открытой красной карте действия, но если на соседних клетках никого нет, Волкар ищет битвы на расстоянии двух клеток, после чего возвращается обратно.

Движение Волкара — вторая фаза (бросок к городу)

Волкар меняет поведение, как только открывает город (последняя земля). Правила такие же, как для первой фазы, за некоторыми исключениями:

- При движении Волкар всегда перемещается ближе к городу — он никогда не остаётся на том же расстоянии и не отдаляется от города.

- Расстояние измеряется по прямой, включая неисследованные земли.

- Волкар больше не открывает новые земли. Если кратчайший путь к городу пролегает через неисследованную область, перемещайте Волкара по воображаемым клеткам, как если бы там были открытые земли.

- Если есть два варианта для перемещения (т.е. две клетки, перейдя на которые, Волкар приблизится к городу), Волкар делает выбор на основе цвета вытянутой карты (выбирается направление, ближайшее к соответствующему цвету карты).

- **Важно:** если вытянуто заклинание, Волкар может передвинуться в двух разных направлениях.

- Во время этой фазы Волкар перестаёт искать схватки и движется **даже при открытии красной карты**. Если открыта красная карта действия или заклинания, считайте её синей (но в источнике перебрасывается красный, а не синий кубик). Волкар по-прежнему отдыхает (и вербует отряды) при открытии карты раны.

Движение Волкара — третья фаза (битва за город)

Когда Волкар стоит рядом с городом и должен переместиться (открыта не карта раны), он атакует город. Возможны несколько вариантов:

- **Город ещё не захвачен игроками.** В этом случае город открывает перед Волкаром ворота. Генерал вступает в город и выигрывает сценарий.

- Город захвачен игроками, но они **не находятся в городе или пока не готовы защищать его** (например, если они планируют совместную защиту и не успели собраться вместе). В этом случае Волкар разрушает стены города и грабит его окрестности вместо движения — переверните карту города лицом вниз. С этого момента в этом городе нельзя взаимодействовать (нанести отряды, пользоваться уникальными возможностями города). Игроки, участвовавшие в захвате города, больше не увеличивают предел руки, когда их герои находятся в городе или вблизи него.

- Если это происходит повторно (т.е. если город разграблен, и никто не хочет защищать его), Волкар занимает город и выигрывает сценарий.

- Если один или несколько игроков готовы защищать город, происходит битва с Волкаром. Игроки могут договориться о совместной защите.

- Если Волкар теряет в битве меньше жетонов, чем количество реальных игроков в игре, его атака не отбита, он берёт город и выигрывает сценарий.

- Если он теряет хотя бы столько же жетонов, сколько реальных игроков в игре (неважно, кто из героев уничтожил этих врагов), он должен отодвинуться на одну клетку от города в направлении, противоположном тому, откуда он атаковал (т.е. он оказывается на расстоянии двух клеток от города). В свой следующий ход он продолжает следовать тем же правилам (т.е. он должен открыть две карты действия или одну карту заклинания перед новой атакой на город).

- **Примечание:** если открывается карта заклинания, сыграйте каждый шаг по отдельности. Например, Волкар может приблизиться к городу и затем атаковать его, или разграбить город и затем выиграть игру, атаковав его снова, или атаковать город и после отражения атаки сразу вновь перейти на клетку, соседнюю с городом.

Ярость (окончание колоды)

- Если колода Волкара закончилась до завершения сценария, не собирайте новую колоду из сброса: считайте, что Волкар каждый раз открывает карту заклинания (т.е. дважды перемещается или атакует). Считайте, что это карта синего цвета. Не перебрасывайте кубики маны, если Волкар в ярости.

Конец раунда

- Волкар никогда не объявляет конец раунда.
- Когда игрок объявляет конец раунда, другие игроки делают ещё по одному ходу, но Волкар больше не ходит.
- Колода Волкара никогда не перетасовывается. В следующем раунде вы продолжаете открывать по одной карте в каждый ход Волкара.

Волкар атакует героя

- Если герой атакован Волкаром вне города (после открытия красной карты во время первой фазы игры или если Волкар зашёл на его клетку), он имеет две возможности:

- **Отступить.** В этом случае битва не происходит (игрок не выбирает долгую или короткую подготовку и просто берёт в руку карты раны):

- » 2 раны во время первого дня или ночи;
- » 3 раны во время второго дня или ночи;
- » 4 раны во время третьего дня или ночи.

- **Сражаться.** В этом случае герой вступает в битву со всей армией Волкара и ним самим, следуя правилам раздела «Генерал Волкар» (включая выбор долгой или короткой подготовки).

В обоих случаях, если Волкар завершает ход на клетке с героем, тот должен отступить. Можно выбрать любую безопасную клетку по соседству, кроме той, с которой пришел Волкар. Это перемещение не требует очков движения.

Если Волкар завершает ход в другом месте (он либо атаковал с помощью красной карты во время первой фазы, либо ушёл с клетки героя из-за открытой карты заклинания), герой не отступает.

Атака или совместная атака Волкара

Герои могут атаковать Волкара в одиночку или совместно, используя обычные правила атаки Волкара, описанные выше.

Волкар никогда не перемещается и не замедляется в результате атаки героев.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий может закончиться одним из следующих исходов:

- Волкар входит в город до того, как его захватили герои. **Герои проигрывают.**
- Волкар атакует город, захваченный героями дважды без оказания сопротивления героями. **Герои проигрывают.**
- Завершается шестой раунд, и герои не победили всю армию Волкара. **Герои проигрывают.**
- Армия Волкара полностью уничтожена. **Герои выигрывают.**
 - Если вы хотите подсчитать победные очки, каждый игрок может сделать ещё один ход, но, скорее всего, большинство игроков просто перевернёт жетоны порядка хода обратно и не сможет ничего сделать.

Подсчёт очков

Ваша цель — победа над Волкаром любой ценой. Если вы хотите подсчитать очки, используйте правила других кооперативных сценариев:

- Возьмите наименьшее значение славы среди всех героев.
- В каждой категории посчитайте очки лучшего игрока (игрока с наибольшим количеством карт ран для «Великого поражения»). Не присуждайте титулы.
- Прибавьте 20 очков, если вы захватили город.
- Если герои победили Волкара, вы получаете:
 - Бонус в 30, 40 или 50 очков (в зависимости от выбранного уровня битвы).
 - Добавьте к нему по 2 очка за каждую карту, оставшуюся в колоде Волкара.
 - Затем умножьте результат на 1, 1.5 или 2, в зависимости от выбранного уровня гонки.

Несколько советов:

- В этом сценарии вы должны торопиться, особенно если выбран высокий уровень гонки.
 - Иногда лучше сыграть хорошие карты боком и замедлить Волкара на один ход.
 - В кооперативной игре один игрок может решить не играть оставшиеся в руке карты и закончить раунд раньше, если все остальные готовы сыграть последний ход.

- И всё же не торопитесь. Вам нужно накопить сил, чтобы сначала захватить город, а потом справиться с Волкаром.
 - Постарайтесь закончить третью ночь раньше, чем Волкар прибудет к воротам города.
 - Чувство времени — ключ к успеху. Внимательно следите за продвижением Волкара. Вы должны быть в зените славы, когда Волкар прибудет к городу. Плохо, если генерал появится у ворот сразу после вашего захвата города, или если у вас закончилась колода, и вы должны сбрасывать отличные карты, ожидая Волкара. (Помните, каждый ход вы должны сыграть или сбросить хотя бы одну карту).
 - Будьте готовы к нескольким битвам с Волкаром. Если первое столкновение произойдет в конце последней ночи, вам может не хватить сил и времени, чтобы добить Волкара.

- Подумайте, где лучше открыть город. Вы знаете, что это последняя земля в стопке земель.
 - Вам не стоит открывать город слишком рано, после этого Волкар направится прямо к нему.
 - Но вам следует захватить его как можно раньше, до последней ночи. Вряд ли у вас будет достаточно сил, чтобы сразиться за одну ночь и с гарнизоном города, и с Волкаром.
 - Выбор хорошего места для города — ключ ко всему. Сделав это правильно, вы сильно замедлите Волкара.
 - В кооперативных сценариях Mage Knight совместные усилия значат больше, чем в других кооперативных играх. У города высокий уровень, и его сопротивление проще сломить сообща. Договоритесь, в каком месте поля вы поставите землю с городом, так, чтобы хотя бы двое или трое из вас успели туда добраться для совместного штурма.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ВОЛКАРА — БЫСТРЫЙ СЦЕНАРИЙ

Этот сценарий следует тем же правилам, что и эпический, за некоторыми исключениями:

- Ограничение по времени — всего два дня и две ночи.
- Форма поля та же, но выставляется меньше земель.
- Таблица сложности меняется.

Применимы все быстрые правила быстрых сценариев «Завоевания» (добавляется один кубик и один отряд, вы начинаете с репутацией +2 и 1 очком славы у героя, также ваши подопечные получают 1 очко славы каждый раз, когда повышают уровень).

Карта (для 1, 2, 3 или 4 игроков)

- Форма карты:** такая же, как в эпическом варианте.
- Дикие земли:** 5, 6, 8 или 10 (дополнительно к лагерю Волкара).
- Развитые земли без городов: 1, 1, 2 или 3.
- Развитые земли с городами: 1, всегда внизу стопки земель.

Уровень битвы	Уровни городов				Уровень Волкара			
	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Смельчак	3	4	5	6	4	8	12	16
Герой	4	6	8	10	6	12	18	26
Легенда	5	8	11	14	8	16	24	32

Уровень гонки	Раны в колоде Волкара				Трусливые отряды			
	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Шаг	16	16	16	16	1	2	3	4
Рысь	13	13	13	13	2	3	4	5
Галоп	10	10	10	10	3	4	5	6

ПОХОД ВОЛКАРА

- **Количество игроков:** от 1 до 4
- **Тип:** одиночный или кооперативный
- **Длительность:** шесть раундов (3 дня и 3 ночи)
- **Описание:** сложный сценарий, в котором вы должны сначала уклоняться от встречи с Волкаром, а затем остановить его до того, как он войдёт в портал.

Вы были направлены в эту часть Империи с чёткой задачей — найти загадочного генерала Волкара и уничтожить его. Но, похоже, Волкар был готов к вашему прибытию — как только портал открылся, и вы ступили на землю, его огромная армия двинулась прямо к вам.

Вы ещё не готовы противостоять ему! Но погодите... его цель — вовсе не вы. Он держит курс прямо на портал. Видимо, он просто ждал кого-то, кто откроет ему дорогу.

Сложность сценария

- Сложность сценария определяется двумя параметрами.
 - Уровень битвы определяет, насколько сложны битвы с Волкаром и городом. Выбирайте более высокий уровень, только если вы ждёте масштабных битв в конце сценария и достаточно опытны, чтобы в них победить.
 - Уровень гонки определяет, какое давление оказывает на вас Волкар и как быстро вы должны действовать. Выбирайте более вы-

сокий уровень, если вы хотите напряжённой гонки, и более низкий, если хотите игру спокойнее.

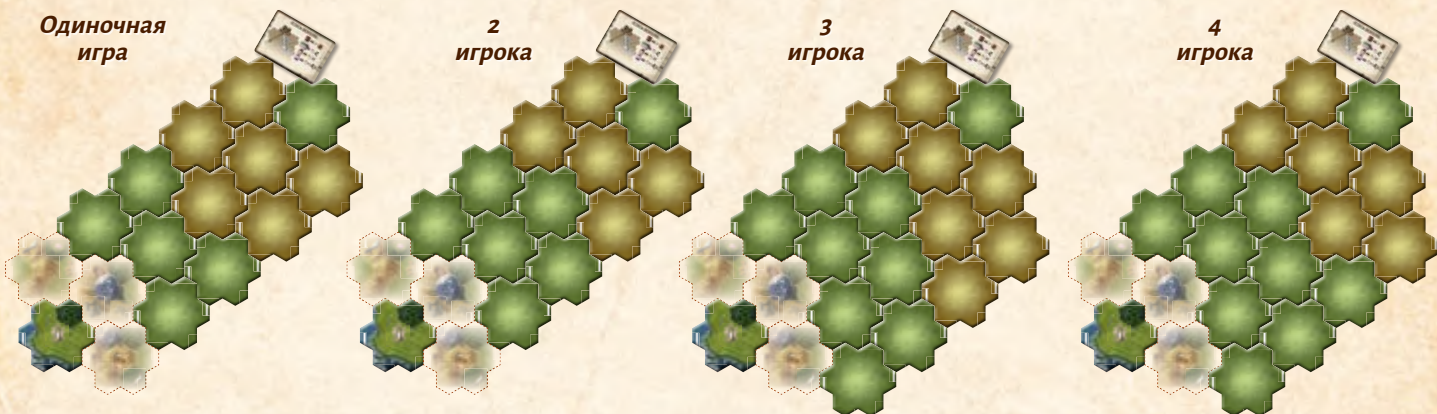
- Эти два аспекта независимы, и вы можете выбрать любую комбинацию. Даже при выборе двух низких уровней вам предстоит очень непростая игра, победить Волкара всегда сложно. Для победы на самых сложных уровнях нужны исключительное умение и толика удачи.
- После выбора обоих уровней используйте значе-

ния в соответствующих строках и столбцах приведённых ниже таблиц при подготовке к игре.

- **Важно:** значения в таблицах — всего лишь рекомендации. Вы можете изменять их или самостоятельно настроить сложность, взяв числа между указанными уровнями, ниже или выше их.

Уровень битвы	Уровни городов				Уровень Волкара				Уровень гонки	Раны в колоде Волкара				Трусливые отряды			
	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока		1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Смельчак	3	4	4	5	8	14	20	26	Шар	20	20	20	20	1	2	3	4
Герой	4	4	5	5	10	18	26	34	Рысь	16	16	16	16	2	3	4	5
Легенда	4	5	5	6	14	26	38	50	Галоп	12	12	12	12	3	4	5	6

Подготовка к игре



Карта (для 1, 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** заданное, с лагерем Волкара на противоположной стороне (см. рисунок). Все земли лежат рубашкой вверх, кроме лагеря Волкара, земли с порталом и трёх соседних земель.
- **Дикие земли:** 8, 9, 11 или 12.
- **Развитые земли с городами:** 2, 2, 3 или 3 (в дополнение к лагерю Волкара).
- **Развитые земли без городов:** 4, 3, 4 или 3.
- **Уровни городов:** см. таблицу сложности сценария.
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных. В одиночной игре выберите наугад одного из оставшихся героев — добавляйте один навык этого героя в зону общих навыков после каждого повышения уровня героя.

Волкар

- Волкар заменяет виртуального игрока в этом сценарии. Он учитывается при подсчёте количества игроков, так что вы имеете один дополнительный кубик в источнике маны и один дополнительный доступный отряд (количество реальных игроков плюс 3).

- Используйте карту сценария «Поход Волкара» как памятку. На ней кратко описано поведение Волкара в этом сценарии. Положите её рядом с полем так, чтобы ориентация картинки на ней точно соответствовала ориентации поля (см. рисунок).
- Положите рядом с полем жетон Волкара, а на него — один кубик маны.
- Посмотрите в таблице сложности уровень Волкара. Поместите соответствующее количество жетонов врагов лицом вниз рядом с жетоном Волкара.
 - **Примечание:** если уровень Волкара очень высок, можете не складывать рядом с ним все жетоны с самого начала, чтобы их хватило на остальную игру. Вы можете выложить их перед первой битвой с Волкаром.
- Приготовьте колоду Волкара. Она должна включать:
 - 16 карт обычных действий не участвующего в игре героя;
 - 4 заклинания взаимодействия, удалённые из колоды заклинаний;
 - определённое количество ран согласно таблице сложности.
- **Важно:** тщательно перемешайте колоду Волкара, чтобы раны и заклинания не группировались вместе. Поместите её рядом с жетоном Волкара.

- Поставьте фигурку Волкара на клетку лагеря. Генерал готов отправиться в путь.

Доступные отряды

- Во время игры некоторые доступные отряды могут испугаться Волкара.
- Посмотрите в таблице сложности, сколько отрядов могут впасть в панику. Возьмите такое же количество кристаллов разных основных цветов из банка (цвета не имеют значения). Отметьте первые несколько мест для доступных отрядов этими кристаллами, так, чтобы за каждым из них был закреплён один цвет.
- При открытии карт отрядов в начале каждого раунда первые отряды выкладываются на отмеченные места, а остальные — в неотмеченные.
- Отряды, которые могут быть выложены во время раунда (благодаря навыку «Узы верности» или взаимодействию в белом городе), не помещаются в отмеченные слоты, и, как следствие, за ними не закреплён никакой цвет.
- Земля с лагерем Волкара не считается развитой землёй при выкладывании отрядов: вы не добавляете элитные отряды к доступным отрядам до тех пор, пока не будет открыта другая развитая земля.

Ход игры

Выбор тактики (для одиночной игры)

- Вы всегда выбираете карты тактики первым. Затем Волкар берёт случайную карту тактики из оставшихся.
- В конце каждого дня или ночи удалите использованную вами карту тактики из игры. Карта Волкара остаётся в игре.

Выбор тактики (для кооперативной игры)

- Игроки всегда выбирают карты тактики первыми. Затем Волкар берёт случайную карту тактики из оставшихся.
- Карты тактики не удаляются из игры.

Фигурка Волкара

- Фигурка Волкара перемещается по полю.
- Клетка с Волкаром считается небезопасной. Когда герой входит на неё, его движение сразу прекращается, и он атакует Волкара (см. ниже).
- Когда Волкар оказывается на расстоянии 3 клеток от портала, Совет Пустоты закрывает портал. Все герои в портале выбывают из игры. С этого момента клетка портала работает как любая другая — на ней может находиться только 1 игрок и на ней можно атаковать Волкара.

Ход Волкара

- Когда наступает ход Волкара, откройте первую карту его колоды. Карта определяет его действие в этот ход.



- Если открывается **карта раны**, Волкар делает привал. Повсюду летит молва о его силе. Бросьте кубик маны Волкара. Если один из доступных отрядов находится в месте, отмеченном кристаллом выпавшего цвета, удалите этот отряд из игры. Солдаты испугались силы Волкара и не желают помогать героям. Место для карты остаётся пустым до следующего раунда.
- **Важно:** не добавляйте жетоны к армии Волкара, когда это происходит.
- Если открывается карта **заклинания или действия (не карта раны)** любого цвета, посмотрите на источник маны. Если там есть кубики того же цвета, перебросьте один из них.

В дневном раунде, если кубиков того же цвета нет, но имеется золотой кубик, перебросьте его.

Затем, если открыта **зелёная, белая или синяя карта действия**, Волкар перемещается на одну клетку в направлении, показанном на карте сценария.

- Фигурка Волкара игнорирует все особенности местности.
- В этом сценарии Волкар передвигается по клеткам неоткрытых земель, не исследуя их.
- Волкар неотвратно стремится к portalу. Если его движение ведёт за пределы поля, вместо этого переместите его на одну клетку ближе к portalу.
- **Исключение:** если Волкар стоит рядом с клеткой portalа, он всегда перемещается на эту клетку, независимо от того, была ли открыта зелёная, синяя или белая карта. Если Волкар уже стоит на клетке portalа, открытие зелёной, синей или белой карты означает, что он выиграл, а герои проиграла — см. ниже.
- Если Волкар переместился на клетку, где находится герой, он атакует его. Если Волкар не побеждён, он остаётся на новой клетке, а герой должен отступить — см. ниже раздел «Волкар атакует героя».

Если открыта **зелёная, синяя или белая карта заклинания**, Волкар ведёт себя так, будто последовательно открылись две карты действия того же цвета (перебрасывается только один кубик маны в источнике), т.е. он перемещается дважды.

- Может случиться так, что Волкар за ход подвигается в две разные стороны (если после первого перемещения он окажется рядом с порталом или если одно из его перемещений будет вести за пределы поля).
- Если Волкар стоит рядом с порталом, он может выиграть (первым перемещением он войдёт на клетку с порталом, а второе перемещение принесёт ему победу).
- Движение Волкара может вызвать две битвы с героями за один ход.
- **Исключение:** если первое перемещение вызвало битву, а затем Волкар движется дальше, атакованный герой не отступает.
- Если открыта **красная карта действия**, Волкар не двигается. Вместо этого он смотрит вокруг и ищет рыцаря-мага для нападения. Если на соседних клетках есть герой, Волкар его атакует. Если их несколько, атакован герой с наибольшей славой (при ничьей — тот, кто выше в порядке хода).

- Волкар не перемещается на клетку героя, и тот не отступает при любом исходе битвы.
- Если открыта **красная карта заклинания**, Волкар действует так же, как и при открытой красной карте действия, но если на соседних клетках никого нет, Волкар ищет битвы на расстоянии двух клеток, после чего возвращается обратно.

Конец раунда

- Волкар никогда не объявляет конец раунда.
- Когда игрок объявляет конец раунда, другие игроки делают ещё по одному ходу, но Волкар больше не ходит.
- Колода Волкара никогда не перетасовывается. В следующем раунде вы продолжаете открывать по одной карте в каждый ход Волкара.

Волкар атакует героя

- Если герой атакован Волкаром вне города (после открытия красной карты во время первой фазы игры, или если Волкар зашёл на его клетку), он имеет две возможности:
 - **Отступить.** В этом случае битва не происходит (игрок не выбирает долгую или короткую подготовку и просто берёт в руку карты ран):
 - » 2 раны во время первого дня или ночи;
 - » 3 раны во время второго дня или ночи;
 - » 4 раны во время третьего дня или ночи.
 - **Сражаться.** В этом случае герой вступает в битву со всей армией Волкара и ним самим, следуя правилам раздела «Генерал Волкар» (включая выбор долгой или короткой подготовки).
- В обоих случаях, если Волкар завершает ход на клетке с героем, тот должен отступить. Можно выбрать любую безопасную клетку по соседству, кроме той, с которой пришел Волкар. Это перемещение не требует очков движения.
- Если Волкар завершает ход в другом месте (он либо атаковал с помощью красной карты во время первой фазы, либо ушёл с клетки героя из-за открытой карты заклинания), герой не отступает.

Нападение на Волкара

- Герои могут нападать на Волкара в одиночку или совместно, используя обычные правила атаки Волкара, описанные выше (не забывайте, что Волкар тоже участвует в сражении). Волкар всё время движется, совместное нападение не так легко спланировать.

Исход битвы

- Если все войска Волкара уничтожены, герои выигрывают.
- Если Волкар потерял вдвое больше жетонов, чем игроков в игре (или еще больше), он замедляется (независимо от того, кто начал битву). Переверните его жетон порядка хода лицевой стороной вниз (если тот ещё не перевернут). Когда наступит его следующий ход, он перевернёт жетон порядка хода обратно, и на этом его ход закончится.
 - Если вы убили меньше врагов, можете отложить их жетоны в сторону — если другой игрок будет атаковать Волкара до его следующего перемещения, добавьте их к уничтоженным следующим героем врагам. Таким образом, вы можете замедлить Волкара совместными усилиями. Жетоны убитых врагов сбрасываются, когда наступает ход Волкара.
 - Это означает: если игрокам удастся уничтожить вдвое больше войск Волкара, чем количество игроков в игре, до того, как наступит ход Волкара, он пропустит свой следующий ход. Лишние убитые враги не переносятся в следующие ходы, игроки должны накопить другой набор жетонов, если хотят замедлить Волкара в следующие ходы.



КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий может закончиться одним из следующих исходов:

- Волкар входит на клетку с порталом и двигается ещё один раз. **Герои проигрывают.**
- Армия Волкара полностью уничтожена. **Герои выигрывают.**
 - Если вы хотите подсчитать победные очки, каждый игрок может сделать ещё один ход, но, скорее всего, большинство игроков просто перевернёт жетоны порядка хода обратно и не сможет ничего сделать.

Подсчёт очков

Ваша цель — победа над Волкаром любой ценой. Если вы хотите подсчитать очки, используйте правила других кооперативных сценариев:

- Возьмите наименьшее значение славы среди всех героев.
- В каждой категории посчитайте очки лучшего игрока (игрока с наибольшим количеством карт ран для «Великого поражения»). Не присуждайте титулы.
- Начислите по 5 очков за каждый захваченный город. Обратите внимание, захват городов не входит в цели этого сценария.
- Если герои победили Волкара, вы получаете:
 - Бонус в 30, 40 или 50 очков (в зависимости от выбранного уровня битвы).
 - Добавьте к нему по 2 очка за каждую карту, оставшуюся в колоде Волкара.
 - Затем умножьте результат на 1, 1,5 или 2, в зависимости от выбранного уровня гонки.

Несколько советов

- Этот сценарий чуть более прямолинеен, чем «Возвращение Волкара».
 - Сила Волкара фиксирована (его армия не прорастает дополнительными серыми жетонами).
 - Путь Волкара более предсказуем и занимает примерно одинаковое количество ходов в каждой игре; вы не можете замедлить его с помощью умелого размещения новых земель.
 - **Примечание:** в колоде Волкара достаточно карт для победы. Если ему не удаётся достичь портала и совершить последний шаг, вы, вероятно, где-то ошиблись.
- Уровень городов в этом сценарии невысок. Их захват не является целью, однако они могут помочь вам повысить уровень героев и завербовать сильные отряды.
- Волкар продвигается достаточно быстро, поэтому вам нужно торопиться, особенно если вы выбрали высокий уровень гонки.
 - Иногда лучше сыграть хорошие карты боком и замедлить Волкара на один ход.
 - В кооперативной игре один игрок может решить не играть оставшиеся в руке карты и закончить раунд раньше, если все остальные готовы сыграть последний ход.
- Успешная стратегия в этом сценарии — повысить уровень героев и набраться сил, избегая сражения с Волкаром до поры до времени, а затем суметь его догнать до того, как тот войдёт в портал.

- Чувство времени — ключ к успеху. Большая армия бесполезна, если вы не сможете вовремя привести её на защиту портала.
- Хорошие карты движения будут очень полезны. С ними у вас будет больше времени на разграбление богатых мест в развитых землях. Вы можете заранее спланировать возвращение назад и оставить некоторые места незахваченными, чтобы сэкономить время, а на обратном пути повышать уровень героя и нанимать отряды.
- Убедитесь, что накопили достаточно сил перед битвой. Даже с низким уровнем битвы вам может понадобиться несколько попыток, чтобы победить Волкара.
 - Если вы готовились к одной большой битве, но вам не удалось уничтожить все войска Волкара, и ваша рука и колода пусты, вы проигрываете.
 - Если вы позволите Волкару достичь портала, вы должны будете постоянно атаковать его, чтобы его жетон порядка хода лежал лицевой стороной вниз. Если вы позволите ему сделать ход, и он откроет зелёную, белую или синюю карту, вы проиграете.
 - Вы можете нападать на Волкара в одиночку, но хотя бы в первый раз мы рекомендуем делать это с поддержкой других героев.



КРЭНГ

Крэнг немного помнит о времени до Разлома. Обрывки воспоминаний. Слова. Смятение и боль.

Когда-то он был шаманом хаоса; память о пыли магического камня, проникающей в лёгкие, еще не исчезла полностью. Был разговор с Советом Пустоты, умоляющим отказаться от этого пути. Слова давно забыты, но они были убедительны, не так ли? Зато воспоминания о болезненном очищении никуда не делись. Крэнгу повезло. Разлом мог уничтожить его. Крэнгу сильно повезло.

В последующие годы он учился другой магии у самых лучших, кого мог предложить Совет. Он использовал все преимущества своего происхождения. Могучий орк стал совершенным воином.

Теперь его направили навести порядок на землях Империи атлантов. Он повернулся спиной к своим сородичам-оркам. Его истинное обличье скрыто от местных жителей с помощью Совета, мастеров уловок и обмана.

Впервые за многие годы он чувствует уверенность внутри себя.

Крэнг справится.



КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

- 1 карта героя Крэнга
- 1 жетон героя Крэнга
- 16 карт обычных действий
- 20 жетонов щитов Крэнга
- 2 карты навыков Крэнга
- 6 жетонов командования Крэнга
- 11 жетонов навыков

Метка дополнения

Новые карты отмечены значком рядом с номером карты. Номера новых игровых компонентов продолжают нумерацию «Пропавшего легиона».

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

В: Сыграв «Хаотичный сбор маны», можно ли сначала открыть гарнизон, а потом решить, какую карту сбросить?

О: Нет. Вы должны принять решение при перемещении на клетку, а гарнизоны открываются после.

В: Как работает навык «Кукловод» против врагов со способностями?

О: Учитываются только броня, атака и её стихия. Защита от магии не действует, бонус от способности Неуловимый тоже.

В: Как навык «Кукловод» действует на призывателей?

О: Если вы атакуете с помощью призывателя, откройте случайный жетон и используйте его атаку(и). Если вы хотите блокировать, используйте броню самого призывателя.

В: Что, если у цели «Кукловода» несколько атак?

О: Вы можете совершить все атаки против одного и того же врага, либо распределить их по вашему желанию.

В: Если вы не использовали «Мастера магии хаоса» в последнем ходу предыдущего раунда и ходите первым в текущем раунде, можно ли сначала добрать карты, а потом решить, двигать ли щит?

О: Да. Как и в случае с «Мотивацией».

В: Можете ли вы только лишь заплатить красную ману, чтобы вытянуть карту с помощью регенерации?

О: Нет, вы должны также удалить карту раны, чтобы вытянуть карту.

В: Что означает «блок любого типа» в описании навыка «Духи-проводники»?

О: Этот навык либо дает +1 к блоку сыгранной вами карты или к блоку от использованного вами навыка, либо добавляет +1 к значению блока отряда, использованного вами для блокирования.

НОВОЕ ПРАВИЛО

Три новых навыка («Боевая ярость», «Ритуал шамана», «Скрытое обличье») не относятся к типам навыков, описанным на стр. 4 буклета правил базовой игры.

ПЕРЕВОРАЧИВАНИЕ

Один раз за ход вы можете перевернуть обратно использованный навык с таким значком (выполнив определённое условие). После этого вы снова сможете его использовать. Эти навыки также переворачиваются в начале раунда, по тем же правилам, что и остальные.

БОЕВАЯ ЯРОСТЬ

Один раз за ход: «Атака 2». Вы можете перевернуть этот жетон и получить вместо этого «Атаку 4». Можете перевернуть этот жетон обратно, когда ваш герой отдыхает.



ШАМАНСКИЙ ОБРЯД

Переверните этот жетон, чтобы получить жетон маны любого цвета. Можете перевернуть этот жетон навыка, потратив действие хода.



СКРЫТОЕ ОБЛИЧЬЕ

Один раз за ход: «Влияние 2», или переверните жетон и игнорируйте репутацию вашего героя до конца хода. Можете перевернуть этот жетон обратно, потратив зелёную ману в любой ход.



☞ ТЕНИ ТЕЗЛЫ

Тезла был величайшим из живших магов. Он мог делать то, что не удавалось никому другому, и одинаково владел магией стихий и некромантией. Неудовлетворенный этим, он создал третью школу, используя силу магического камня, возвысив Империю атлантов над остальным миром. Разлом положил конец силе этой школы, и Империя пришла в упадок.



Но сам Тезла умер задолго до Разлома. После его смерти четыре фракции заявили, что обладают его духом, заключенным в аватар. Аватар Империи атлантов, питаемый силой магического камня, был уничтожен во время Разлома. Остались только аватары элементалистов и Тёмного легиона, а также Призрак Тезлы, аватар загадочных и коварных Солонави.

Элементалисты — это альянс разных рас, давших клятву защищать природу от тех, кто пытается использовать её в своих интересах. Их направляет Дух Тезлы.

Тёмный легион — это некроманты и нежить, которые поклоняются Кровавой богине, Тёмной Тезле.

Бравалар был грозным друидом и служил элементалистам. Разочарованный бездействием своих братьев, Бравалар стал искать другой путь. Его поиски закончились одной ночью, когда из темноты леса с ним заговорил голос. Он сказал ему, что действительно есть другой путь для тех, кто готов сделать всё, что потребуется, для победы над врагами; путь Совета Пустоты. Хотя обучение было тяжелым, Бравалар никогда не терял решимости. Его хитрость и превосходное знание дикой местности стали его козырями. Постепенно его взгляды изменились, он уже не столь ярый защитник природы, как раньше. Теперь он служит Совету.



~ КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ ~

- 1 карта-памятка жетонов фракций
- 5 жетонов кладбищ
- 1 жетон некрополя
- 1 жетон тайной долины
- 32 жетона врагов
- 24 жетона фракций (по 12 на фракцию)
- 2 жетона лидеров фракций
- 1 карта описания места
- 1 карта героя
- 1 жетон порядка хода
- 16 карт обычных действий
- 2 карты описаний навыков
- 11 жетонов навыков
- 6 жетонов уровней
- 20 жетонов брони
- 1 покрашенная фигурка Бравалара



МЕТКА ДОПОЛНЕНИЯ ☞

Новые карты отмечены маленьким значком ☞ рядом с номером. Новые игровые компонентов продолжают нумерацию дополнения «Крэнг».



НОВЫЕ ПРАВИЛА

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ВРАГОВ

На зелёных, коричневых и красных жетонах врагов этого дополнения есть символы фракций (справа от значка с очками славы).

Сортировка жетонов врагов по фракциям

Некоторые сценарии требуют, чтобы жетоны врагов были рассортированы по фракциям. Во всех таких случаях разделите соответствующие жетоны врагов на отдельные стопки. Вы можете поместить жетон маны рядом со стопкой, чтобы показать, к какой фракции она относится, так как обратная сторона жетонов врагов фракций такая же, как у других жетонов врагов. Используйте обычные жетоны врагов в этих сценариях, если не оговаривается обратное.

Жетон врага со способностью **Призыв** призывает жетоны своей фракции.

Жетон врага из случайной фракции

Иногда сценарий может потребовать поместить куда-то жетон врага из случайной фракции. В этом случае бросьте кубик маны, чтобы определить эту фракцию. Если выпал золотой, зелёный или белый цвет — разместите жетон элементалистов, чёрный, красный или синий — жетон Тёмного легиона.

Исчерпание жетонов врагов из фракций

Если в какой-то момент все жетоны врагов фракции определённого цвета задействованы в игре, используйте вместо них обычные жетоны врагов того же цвета. Считайте их относящимися к соответствующей фракции, но вы не получаете жетон фракции после победы над ними.

Варианты для других сценариев

В других сценариях фракционные жетоны врагов можно смешивать с обычными, использовать вместо них или исключать из игры — по вашему желанию. В некоторых сценариях используется только одна фракция. В этом случае вы можете перемешать жетоны врагов из другой фракции с обычными жетонами врагов, если хотите.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ

Прикрытие

Враги с **Прикрытием** будут защищать себя или других врагов, когда герой их атакует. Первый враг, которого атакует герой в битве (либо в фазе боя на расстоянии, либо в фазе ближнего боя), увеличивает броню на значение способности **Прикрытие** до конца этой битвы.

Если вам противостоят несколько врагов с **Прикрытием**, способность нужно применить к разным врагам. Владелец сражающегося героя может сам определить, на каких врагов действует способность. Если враг с **Прикрытием** побеждён до активации способности, она игнорируется.

Пример: Вам противостоят двое «Духов кристаллов» и один «Эльф-защитник». Вы решаете дать один из двух бонусов «**Прикрытие 1**» «Эльфам-защитникам», а второй — одним из «Духов кристаллов», и побеждаете их вместе в фазе дальней атаки, используя дальнюю атаку 8. Оставшиеся «Духи кристаллов» не могут воспользоваться «**Прикрытием 2**», поскольку «Эльфы-защитники» были побеждены.

ЭЛЕМЕНТАЛИСТЫ



Элементаль воздуха (1х)



Элементаль земли (1х)



Элементаль огня (1х)



Элементаль воды (1х)



Дикий дракон (2х)



Грозовой дракон (2х)

ТЁМНЫЙ ЛЕГИОН



Скелеты-воины (2х)



Орда зомби (2х)



Воющие гули (2х)



Жрецы-отступники (1х)



Некроманты (1х)



Гневный призрак (1х)



Мумия (1х)



Вампир (1х)



Демон крови (1х)



Дракон смерти (2х)



Дракон-вампир (2х)

Вампиризм

Враги-вампиры высасывают жизненную силу из своих жертв. Враг с **Вампиризмом** увеличивает броню на 1 за каждую рану, которую он нанёс отряду или герою в этой битве.

Засада

Враги в **Засаде** могут атаковать вашего героя на расстоянии как одной, так и двух клеток от него. Провоцируя врага в засаде:

- Ваш герой должен переместиться с клетки, находящейся не далее 2 клеток от врага, напрямую на другую клетку, находящуюся не далее 2 клеток от того же врага.
- Клетка, на которую перемещается ваш герой, должна быть либо соседней с врагом, либо между ней и вашим героем должна быть открытая клетка, не содержащая гор или озер.
- Если вы играете с дополнением «Пропавший легион», то путь от врага до вашего героя (одна или две клетки) не может пересекать стену.

Правила вызова на битву яростного врага со способностью «**Засада**» не меняются — это может быть сделано только с соседней с врагом клетки. Любое перемещение героя, которое не провоцирует яростных врагов (например, эффект «Крыльев ветра»), не провоцирует врагов в засаде.

Преследование

Враг с **Преследованием** будет гнаться за героем, а затем атаковать его. Чтобы показать, что враг преследует героя, поместьте жетон врага шитом героя. В правилах сценариев указано, когда и какого героя будет преследовать монстр.

Движение преследующих врагов

Всякий раз, когда преследуемый герой завершает фазу движения, каждый преследующий его враг перемещается на 1 шаг на ближайшую к этому герою клетку, где нет другого героя или укреплённого места; «ближайшая» означает, что жетон врага

и героя разделяет наименьшее количество клеток. Враги могут перемещаться на клетки с горами и озёрами.

Если ближайших клеток две или более, то игрок, чьего героя преследуют, решает, на какую из этих клеток переместится жетон врага.

Когда преследующие враги атакуют

Если преследующий враг уже находится на соседней с героем клетке, он атакует героя (как если бы тот сражался с яростным врагом).

Если герой штурмует укреплённое место, преследователи присоединяются к битве так же, как яростные враги. Если могут атаковать несколько преследующих врагов, они делают это все вместе. Герой избегает атаки, если на его клетке есть:

- Укреплённое место, которое он не штурмует в этот ход.
- Место, где возможно взаимодействие (т.е. сожжённые монастыри и магические поляны позволяют монстрам атаковать).

Непобеждённые преследующие враги остаются на своей клетке, но переворачиваются. В следующий раз, когда они должны будут двигаться или атаковать, жетоны вместо этого переворачиваются обратно. В последующие ходы игрока они продолжают преследование.

Опциональные правила

Вы можете использовать способности **Засада** и **Преследование** в других сценариях.

Засада

Все яростные враги, кроме находящихся на начальных землях, получают способность **Засада**.

Преследование

Все яростные враги, кроме находящихся на начальных землях, получают способность **Преследование** применительно к герою, открывшему соответствующую землю.

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ МЕСТ



Жетон скрытой долины

Жетон скрытой долины работает так же, как магическая поляна. Герой может передвинуться в скрытую долину, потратив 2 очка движения.



Жетоны кладбищ и некрополя

Днём на кладбище и в некрополе действуют ночные правила. Ночью, если герой начинает здесь ход, он получает **чёрный жетон маны**.



Очки движения для перемещения на кладбище определяются типом местности под ним. Ночные правила, действующие на кладбище, не влияют на затраты очков движения (перемещение в лес с кладбищем днём будет по-прежнему требовать 3 очка движения).

Герой может передвинуться в некрополь, потратив 2 очка движения.

ЖЕТОНЫ ФРАКЦИЙ

На жетонах врагов из этого дополнения есть символы фракций справа от значка очков славы. Победив такого врага, герой получит небольшой магический предмет с одноразовой способностью.

В начале игры перемешайте два набора жетонов по отдельности и сложите их в две стопки лицевой стороной вниз, по одной для каждой фракции.

Когда герой побеждает врага из фракции, возьмите верхний жетон соответствующей стопки как награду. Поместите этот жетон лицевой стороной вверх в игровую зону. Эффект каждого жетона описан на карте-памятке. Если не указано обратное, вы можете использовать жетоны фракций только в свой ход. Вы не можете использовать несколько жетонов с одинаковым названием в одном ходу. После использования поместите жетон в стопку сброса. Если какая-либо стопка жетонов фракции закончилась во время игры, перемешайте сброшенные жетоны этой фракции и соберите новую.

Вместо использования жетона вы можете сбросить



его при взаимодействии и получить 1 очко славы или 3 очка влияния.

Так же, как и жетоны навыков, жетоны фракций можно использовать, если герой потерял сознание.

За каждый неиспользованный жетон фракции, оставшийся у вас в конце игры, вы получаете 1 очко славы в финальном подсчёте.

Только слава

Вы можете играть без жетонов фракций. В этом случае просто добавляйте 1 дополнительное очко славы при победе над врагом вместо того, чтобы взять жетон. Символ фракции справа от очков славы напоминает вам об этом.

БОЛЬШИЕ ЖЕТОНЫ ЛИДЕРОВ ФРАКЦИЙ

В дополнение включены два больших жетона лидеров фракций, по одному для каждой фракции, представляющие аватары Тезлы. Начальный уровень лидера фракции задан в сценарии и должен быть отмечен кристаллом маны в начале игры — это маркер уровня лидера. Текущие значения брони и атаки лидера фракции зависят от его уровня, как показано на жетоне. Оба лидера обладают **Защитой от магии**.

Лидеров фракций сопровождает свита: несколько жетонов врагов в соответствии с правилами сценария. Используйте только жетоны врагов из соответствующей фракции.

Лидеры фракций считаются жетонами врагов для эффектов карт, например «Огненной волны».



Битва с лидерами фракций

Лидеров фракций можно атаковать и блокировать так же, как и других врагов. Если лидер успешно атакован, его уровень понижается на 1. Если уровень становится ниже 1 — лидер повержен.

Нападение на лидера фракции

Чтобы понизить уровень лидера фракции на 1, герой должен выполнить атаку с общим значением, равным или превышающим его броню. Если герой добился успеха, отметьте текущий уровень лидера фракции его жетоном щита. Не перемещайте его маркер уровня на этом этапе.

Вы можете понизить уровень лидера фракции больше, чем на 1, сыграв атаку, в несколько раз превышающую значение его брони. Отметьте каждый потерянный уровень, начиная с текущего, одним из ваших жетонов щитов. Вы должны объединить все эффекты атаки, сыгранные против лидера фракции в одной фазе битвы, в одну атаку.

Вы можете сделать и других врагов целью атаки, направленной на лидера фракции. Если какой-либо лидер фракции или хотя бы один из других врагов имеет способность **Укреплённый**, либо **сопротивления**, они учитываются в обычном порядке.

Блокирование лидера фракции

Лидеры фракций атакуют так же, как другие враги. Вы должны блокировать их в фазе блока, или вам придётся получить урон в фазу урона в обычном порядке. Атаки лидера фракции определяет положение его маркера уровня.

Если 1-й уровень отмечен жетоном щита игрока, лидер фракции не атакует.

Когда битва окончена

Маркер уровня лидера фракции перемещается только после окончания битвы. Как только битва с лидером фракции завершена, переместите его маркер уровня вниз на следующий уровень, не отмеченный жетоном щита героя. Это покажет значения брони и атаки лидера фракции, которые будут использоваться в следующей битве с ним. Если жетоном щита отмечен 1-й уровень, то аватар побеждён; удалите маркер уровня с жетона лидера фракции.

Набор жетонов врагов зависит от начального уровня лидера фракции в начале сценария. При понижении уровня лидера новые враги не добавляются.

Герои получают славу, указанную на жетоне, в зависимости от уровня лидера, которого они победили. При победе над лидером герой не получает жетона фракции.

Совместное нападение на лидера фракции

Игроки могут договориться о совместной атаке на лидера фракции (как при штурме города). Действуют все условия совместного штурма города, если не оговорено иное, т.е. все игроки должны согласиться с предлагаемым распределением врагов, и все, кроме активного игрока, пропускают следующий ход. Все герои, присоединяющиеся к нападению, должны находиться на клетках, соседних с лидером фракции.

Как при совместном штурме города, герои проводят свои битвы независимо друг от друга, по одному, начиная с активного игрока и продолжая согласно порядку хода. Каждый герой должен сначала встать на клетку лидера фракции (другое движение запрещено) и затем сразиться со своей частью врагов. Каждый герой может атаковать лидера фракции, но он не обязан делать это. Все герои подвергаются атакам лидера фракции в обычном порядке. Маркер уровня лидера фракции перемещается только после того, как все участники совместного нападения завершат свои битвы.

Если лидер фракции побеждён во время совместной атаки, снимите его фигурку с поля. Все герои, участвовавшие в атаке, возвращаются на клетки, где они стояли ранее.

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

В этом разделе приведены общие описания сценариев и дополнительные правила для соревновательного, кооперативного и одиночного режимов.

I. СПИСОК СЦЕНАРИЕВ

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ, ОБЗОР

- **Длительность:** шесть раундов (3 дня и 3 ночи).
- **Описание:** длинный сценарий, в котором вы столкнётесь с силами жизни и смерти. Элементалисты и Тёмный легион воюют друг с другом. Совет Пустоты желает, чтобы вы воспользовались этой возможностью, прорвались на вражескую территорию и уничтожили аватары великого мага.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны врагов

Рассортируйте по фракциям зелёные, коричневые и красные жетоны врагов.

При размещении яростных врагов берите жетоны из стопки Тёмного легиона для северных земель и жетоны из стопки Элементалистов для южных земель. Если земля лежит посередине между севером и югом, поместите на неё жетон врага из случайной фракции. Рисунки вверху страницы показывают, какие земли северные (N), какие южные (S), а какие посередине между ними.

Магические поляны

Каждый раз, когда магическая поляна открывается на южной земле, поместите на неё зелёный и коричневый жетоны врагов из фракции Элементалистов лицевой стороной вверх.

Каждый раз, когда магическая поляна открывается на северной земле, поместите поверх неё жетон кладбища, а на него зелёный и коричневый жетоны врагов из фракции Тёмного легиона лицевой стороной вверх.

Каждый раз, когда магическая поляна открывается на земле между севером и югом, **бросьте кубик маны**, чтобы определить, враг из какой фракции и какое место там находятся.



Клиновидное поле



Полностью открытое поле



Открытое поле с ограничением в 4 ряда

Освобождение мест

Чтобы освободить магическую поляну или кладбище, нужно потратить действие на этой клетке и сразиться с обоими врагами. Если герой не побеждает обоих, выжившие враги остаются на клетке. Их можно будет атаковать снова в последующие ходы.

Когда герой побеждает последнего врага, место освобождается. В награду ему достаётся артефакт, если это магическая поляна, или заклинание, если это кладбище. Отметьте клетку жетоном щита героя, он получает +1 к репутации.

Ночные правила действуют на кладбище и в некрополе, но остальные эффекты этих мест не действуют, пока их не освободили. После их освобождения эффекты места работают как обычно.

Города

Земля с зелёным городом не может быть размещена на севере, а земля с красным городом — на юге. Если что-то из указанного должно произойти, вместо этого вытяните и разместите следующую развитую землю, а землю с городом замешайте об-

ратно в оставшиеся развитые земли. Если земля с городом — последняя развитая земля, то герой может открыть её только в подходящей части поля. Остальные правила размещения земель применяются как обычно.

Когда размещается земля с зелёным городом, поместите жетон скрытой долины поверх клетки города. Когда размещается земля с красным городом, поместите жетон некрополя поверх клетки города.

Жетоны лидеров фракций

В скрытой долине находится лидер Элементалистов, а в некрополе — Тёмного легиона. Когда открывается одно из этих мест, поместите на него жетон соответствующего лидера фракции вместе с жетонами врагов его свиты (согласно его уровню), лицевой стороной вверх.

Герой должен переместиться на клетку скрытой долины или некрополя, чтобы атаковать лидера. Эти клетки не считаются безопасными местами.

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ, СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** соревновательный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** клиновидное, клиновидное или открытое с ограничением в 4 ряда.
- **Дикие земли:** 7, 9 или 11 (из них ровно 3, 4 или 5 с магической поляной).
- **Развитые земли с городами:** 3 (земли с зелёным и красным городами и еще одна).
- **Развитые земли без городов:** 1, 2 или 3 (равно количеству игроков минус 1).
- Жетоны лидеров Элементалистов и Тёмного легиона (оба с начальным уровнем, равным количеству игроков плюс 2).
- Третий используемый город — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Конец сценария

Когда оба лидера фракции побеждены, игроки делают по одному ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Герои празднуют победу, если смогут победить обоих лидеров фракций. В любом случае применяется стандартный подсчет достижений. Кроме того: посчитайте щиты героев на магических полянах и жетоне лидера Элементалистов. Герой с наибольшим количеством щитов получает дополнительные 5 очков славы, став величайшим врагом этой фракции.

Посчитайте щиты героев на кладбищах и жетоне лидера Тёмного легиона. Герой с наибольшим количеством щитов получает дополнительные 5 очков славы, став величайшим врагом этой фракции.

В обоих случаях ничья разрешается в пользу игрока, чей жетон щита лежит на более высоком уровне жетона лидера фракции.



ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ, КООПЕРАТИВНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** кооперативный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** полностью открытое.
- **Дикие земли:** 7, 9 или 11 (ровно 3, 4 или 5 должны содержать магическую поляну).
- **Развитые земли с городами:** 3 (земли с зелёным и красным городами и ещё одна).
- **Развитые земли без городов:** 2, 3 или 4 (равно количеству игроков).
- Жетоны лидеров Элементалистов и Тёмного легиона (оба с начальным уровнем, равным количеству игроков плюс 4).
- **Виртуальный игрок:** в игре участвует один обычный виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите из колоды четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112). Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.
- Третий используемый город — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- При выборе тактик сначала виртуальный игрок берёт случайную карту, а затем тактики выбирают игроки.
- Применяются командные правила, при этом все игроки считаются одной командой (см. раздел «Правила командной игры» на стр. 15 буклета правил базовой игры).

Конец сценария

Когда оба лидера фракции побеждены, все игроки (кроме виртуального) делают один последний ход. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если героям удалось одолеть обоих аватаров, они победили. Если нет, они проиграли. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы оказались успешны.

Победные очки общие для всей команды. За основу берётся самое низкое значение славы среди всех героев. Затем по обычным правилам посчитайте достижения всех героев.

- В каждой категории учитывается только игрок с наивысшим счётом (или с наибольшим

количеством отрицательных очков в случае «Великого поражения»).

- Титулы не присуждаются.
- Затем считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.
- Начислите 10 очков за каждого побеждённого аватара и дополнительные 15 очков, если вы победили обоих.
 - Начислите 10 очков, если каждый герой положил жетон щита хотя бы на один жетон лидера фракции из двух, и дополнительные 15 очков, если каждый герой положил жетон щита на оба жетона лидеров.
 - Если ваша игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
 - Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
 - Если конец раунда не был объявлен в последнем раунде, начислите дополнительные 5 очков.

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ, ОДИНОЧНЫЙ

- **Количество игроков:** 1
- **Тип:** одиночный

Подготовка к игре

- **Поле:** клиновидное.
- **Дикие земли:** 6 (из них ровно 3 с магической поляной).
- **Развитые земли с городами:** 3 (земли с зелёным и красным городами и ещё одна).
- **Развитые земли без городов:** 2.
- Жетоны лидеров Элементалистов и Тёмного легиона (оба с начальным уровнем, равным 6).
- **Виртуальный игрок:** в игре участвует один обычный виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.

- Третий город — дружественный. Поместите жетоны щита вашего героя и героя виртуального игрока на его карту. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- Вы всегда выбираете карту тактики первым. Затем виртуальный игрок берёт случайную карту из оставшихся.
- В конце каждого дня и ночи удаляйте обе использованные карты тактики из игры. Каждую карту тактики можно выбрать только один раз в течение игры.

Конец сценария

Когда оба лидера фракции побеждены, вы делаете последний ход (виртуальный игрок больше не ходит).

Подсчёт очков

Если ваш герой одолел обоих лидеров фракций, он победил. Если нет — он проиграл. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы оказались успешны.

За основу берутся очки славы вашего героя. Следуйте обычным правилам подсчёта очков, титулы при этом не присуждаются.

Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.

- Начислите 10 очков за каждого побеждённого аватара, и дополнительные 15 очков, если побеждены оба.
- Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.



ЦАРСТВО МЁРТВЫХ, ОБЗОР

- **Длительность:** четыре раунда (2 дня и 2 ночи).
- **Описание:** герои должны победить великого некроманта и очистить Землю от его злодеяний.

Многие земли были разорены после Разлома. В провинции, оставленной лордами атлантов, появился могущественный некромант, черпающий энергию из жертв чумы и голода. Он загрязняет землю мощной магией смерти и поднимает легионы мертвецов себе на службу. Собирая силы, он готовит ужасный ритуал превращения в лича, стремясь к вечной жизни.

Орды нежити и злые духи наводнили земли, соседние с утраченной провинцией, сея ужас и панику. Совет, обеспокоенный растущей угрозой, приказал вам выследить и уничтожить некроманта и очистить землю от его порчи, пока ещё не слишком поздно.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны врагов

- Соберите жетоны врагов из фракции Тёмный легион в отдельные стопки.
- При размещении яростных врагов берите жетоны из стопки Тёмного легиона. Если яростный враг размещается после открытия земли героем (а не в начале игры), поместите один жетон щита этого героя на жетон врага. Начиная со следующего хода, данный враг приобретает способность **Преследование** и гонится за этим героем. Правила провокации яростного врага продолжают работать на всех героев.

Магические поляны

- Каждый раз, когда магическая поляна открывается на дикой земле, положите поверх неё жетон кладбища. Поместите на него жетоны врагов лицевой стороной вниз, в соответствии с очередностью его размещения. На первое кладбище поместите два зелёных жетона. На второе — зелёный и коричневый жетоны. На третье — красный жетон. На четвертое — зелёный и красный жетоны. На пятое — коричневый и красный жетоны. Во всех случаях жетоны врагов берутся из стопки Тёмного легиона.

Освобождение мест

- На кладбище всегда действуют ночные правила. Никакие другие эффекты этого места не работают, пока оно не освобождено.
- Чтобы освободить кладбище, нужно войти в него с его же клетки (потратив действие хода) и сразиться со всеми находящимися там врагами. Если герой не побеждает их всех, непобежденные враги остаются на клетке. Их можно атаковать снова в следующие ходы.
- Если герой побеждает последнее врага, он освобождает кладбище. Получите награду в соответствии с очередностью размещения этого кладбища: **особое действие**, если это первое кладбище; **заклинание**, если второе; **отряд**, если третье (следуя правилам получения отряда от жетона руин); **артефакт**, если четвертое; **артефакт** и **особое действие**, если пятое.
- Когда кладбище освобождено, любой герой

на его клетке может запечатать ворота в Царство мёртвых, чтобы предотвратить возвращение порчи. Для этого нужно потратить одну ману. Это не считается действием хода. Герой отмечает запечатанное кладбище жетоном щита и получает +1 к репутации. Каждое кладбище можно запечатать лишь один раз. Герой не может запечатать кладбище, если на его клетке стоит другой герой.

Города

- При размещении земли с синим городом положите жетон некрополя поверх клетки города. Поместите туда жетон лидера фракции Тёмного легиона вместе с соответствующими жетонами врагов, лицевой стороной вверх, согласно уровню лидера фракции. Герой должен передвинуться на клетку некрополя, если хочет атаковать некроманта и его сподвижников; эта клетка не считается безопасным местом.

Дополнительные особые правила

- Герои начинают игру с 1 очком славы. Каждый раз, когда жетон щита переходит на новый ряд шкалы славы, герой получает 1 дополнительное очко славы.
- Герои начинают игру с репутацией +2 (т.е. у вас с самого начала есть бонус +1 для взаимодействия).
- В источнике маны на один кубик больше, и выкладывается на один доступный отряд больше, чем обычно.

ЦАРСТВО МЁРТВЫХ, СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** соревновательный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** клиновидное, клиновидное или открытое с ограничением в 4 ряда.
- **Дикие земли:** 5, 7 или 9 (из них ровно 2, 3 или 4 с магической поляной).
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с синим и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 2, 3 или 4 (равно количеству игроков).

- **Жетон лидера Тёмного легиона:** он изображает некроманта (с начальным уровнем, равным количеству игроков плюс 3).
- Зелёный город — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Конец сценария

Когда все кладбища запечатаны и некромант побеждён, все игроки делают один последний ход. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если герои запечатали все кладбища и уничтожили некроманта, они победили. В любом случае посчитайте очки за достижения как обычно. Кроме того:

- Посчитайте, сколько жетонов щитов каждый герой положил на кладбища и жетон лидера Тёмного легиона. Герой с наибольшим количеством щитов получает дополнительные 5 очков славы, став величайшим врагом этой фракции. Ничья разрешается в пользу героя, чей жетон щита лежит на более высоком уровне жетона лидера фракции.

ЦАРСТВО МЁРТВЫХ, КООПЕРАТИВНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** кооперативный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** полностью открытое.
- **Дикие земли:** 6, 8 или 10 (из них ровно 3, 4 или 5 с магической поляной).
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с синим и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 2, 3 или 4 (равно количеству игроков).
- **Жетон лидера Тёмного легиона:** он изображает некроманта (с начальным уровнем, равным удвоенному количеству игроков плюс 4).
- **Виртуальный игрок:** в сценарии участвует один виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.
- Зелёный город — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- При выборе тактик сначала виртуальный игрок берёт случайную карту, а затем тактики выбирают игроки.
- Применяются командные правила, при этом все игроки считают одной командой (см. раздел «Правила командной игры» на стр. 15 буклета правил базовой игры).

Конец сценария

- Когда все кладбища запечатаны и некромант побеждён, все игроки (кроме виртуального) делают один последний ход. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если все кладбища запечатаны и некромант повержен, герои победили. Если нет, герои терпели неудачу. Победные очки общие для всей команды. За основу берётся самое низкое значение славы среди всех героев. Затем по обычным правилам посчитайте достижения всех героев, учтя следующее:

- В каждой категории учитывается только игрок с наивысшим счетом (или с наибольшим количеством отрицательных очков в случае «Великого поражения»).
- Титулы не присуждаются.
- Затем считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.
- Начислите 5 очков за каждое запечатанное кладбище и 10 очков за победу над некромантом. Начислите дополнительные 10 очков, если запечатаны все кладбища и некромант побеждён.
- Начислите 20 очков, если каждый герой положил хотя бы один жетон щита на жетон лидера фракции.
- Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.

ЦАРСТВО МЁРТВЫХ, ОДИНОЧНЫЙ

- **Количество игроков:** 1
- **Тип:** одиночный

Подготовка к игре

- **Поле:** клиновидное.
- **Дикие земли:** 5 (из них ровно 2 с магической поляной).
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с синим и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 1.
- **Жетон лидера Тёмного легиона:** он представляет некроманта (с начальным уровнем 4).
- **Виртуальный игрок:** в сценарии участвует один виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.

- Зелёный город — дружелюбный. Вы и виртуальный игрок кладёте на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- Вы всегда выбираете карту тактики первым. Затем виртуальный игрок берёт случайную карту из оставшихся.
- В конце каждого дня и ночи удаляйте обе использованные карты тактики из игры.

Конец сценария

- Когда оба кладбища запечатаны и некромант побежден, вы делаете последний ход (виртуальный игрок больше не ходит).

Подсчёт очков

Если вашему герою удалось запечатать оба кладбища и одолеть некроманта, он одерживает победу. Если нет, он потерпел неудачу. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы оказались успешны.

За основу берутся очки славы вашего героя. Следуйте обычным правилам подсчёта очков, титулы при этом не присуждаются.

Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.

- Начислите 5 очков за каждое запечатанное кладбище и 10 очков за победу над некромантом. Начислите дополнительные 10 очков, если ваш герой запечатал оба кладбища и победил некроманта.
- Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.



СКРЫТАЯ ДОЛИНА, ОБЗОР

- **Длительность:** четыре раунда (2 дня и 2 ночи).
- **Описание:** найти скрытую долину и победить верховную жрицу.

До Совета дошли вести о верховной жрице Элементалистов, собирающей войско. Все слухи сходятся в одном: скрытая от посторонних глаз долина, известная лишь по легендам, и вправду существует. Даже Совет Пустоты не может найти её. Очевидно, в деле замешана мощная магия. Вы должны отыскать скрытую долину и победить верховную жрицу.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны врагов

- Соберите жетоны врагов из фракции Элементалистов в отдельные стопки.
- При размещении яростных врагов берите жетоны из стопки Элементалистов. Все они получают способность **Засада** (кроме выставленных на начальных землях).
- Каждый раз, победив в битве яростного врага из Элементалистов, герой может открыть новую землю. Эта земля не обязана прилегать к клетке, на которой находится герой.

Открытие долины

- Долину сложно найти — здесь явно замешана какая-то магия. Открытие земель стоит втрое больше обычного количества очков движения. Любые способности, изменяющие стоимость открытия в очках движения, можно применить до этого трёхкратного увеличения. Расспросы местных жителей и попытки разобраться в ситуации могут принести пользу, поэтому очки влияния можно использовать как очки движения при открытии земель.

Города

- Размещая землю с белым городом, положите жетон скрытой долины поверх клетки города. Поместите туда жетон лидера фракции Элементалистов вместе с соответствующими жетонами врагов, лицевой стороной вверх, согласно уровню лидера фракции. Герой должен переместиться на клетку скрытой долины, чтобы атаковать верховную жрицу и её сподвижников; эта клетка не считается безопасным местом.
- Крепость на земле с белым городом защищается 2 зелёными жетонами врагов из фракции элементалистов вместо обычного серого жето-

на врага. Если она атакована героем после того, как её захватил другой герой, то в качестве защитника используется случайный серый жетон врага, как обычно.

Освобождение мест

- Эффекты скрытой долины нельзя использовать, пока она не освобождена. После освобождения эффекты работают как обычно.

Дополнительные особые правила

- Герои начинают игру с 1 очком славы. Каждый раз, когда они переходят на следующий ряд шкалы славы, они получают 1 дополнительное очко славы.
- Герои начинают игру с репутацией +2 (т.е. у вас с самого начала есть бонус +1 для взаимодействия).
- В источнике маны на один кубик больше, и выкладывается на один доступный отряд больше, чем обычно.

СКРЫТАЯ ДОЛИНА, СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** соревновательный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** клиновидное, клиновидное или открытое с ограничением в 4 ряда.
- **Дикие земли:** 5, 7 или 9.
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с белым и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 2, 3 или 4 (равно количеству игроков).
- **Жетон лидера Элементалистов:** изображает верховную жрицу (с начальным уровнем, равным количеству игроков плюс 3).

- Зелёный город — дружелюбный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Конец сценария

Когда верховная жрица побеждена, все игроки делают по одному последнему ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Герои выполняют задание, когда побеждают верховную жрицу. В любом случае посчитайте очки за достижения как обычно. Кроме того:

- Посчитайте, сколько жетонов щитов каждый герой положил на жетон лидера Элементалистов. Герой с наибольшим количеством щитов получает дополнительные 5 очков славы, став величайшим врагом этой фракции. Ничья разрешается в пользу героя, чей жетон щита лежит на более высоком уровне жетона лидера фракции.

СКРЫТАЯ ДОЛИНА, КООПЕРАТИВНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** кооперативный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** полностью открытое.
- **Дикие земли:** 6, 8 или 10.
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с белым и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 2, 3 или 4 (равно количеству игроков).
- **Жетон лидера Элементалистов:** изображает верховную жрицу (с начальным уровнем, равным удвоенному количеству игроков плюс 4).
- **Виртуальный игрок:** в сценарии участвует один виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.
- Зелёный город — дружелюбный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- При выборе тактик сначала виртуальный игрок берёт случайную карту, а затем тактики выбирают игроки.
- Применяются командные правила, при этом все игроки считаются одной командой (см. раздел «Правила командной игры» на стр. 15 буклета правил базовой игры).

Конец сценария

- Когда верховная жрица побеждена, все игроки (кроме виртуального) делают по одному последнему ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если герои победили верховную жрицу, они справились с заданием. Если нет, они потерпели неудачу. Победные очки общие для всей команды. За основу берётся самое низкое значение славы среди всех героев. Затем по обычным правилам посчитайте достижения всех героев, учтя следующее:

- В каждой категории учитывается только герой с наивысшим счётом (или с наибольшим количеством отрицательных очков в случае «Великого поражения»).
- Титулы не присуждаются.
- Затем считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.
- Начислите 20 очков за победу над верховной жрицей.
- Начислите 20 очков, если каждый герой положил хотя бы один жетон щита на жетон лидера фракции.
- Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец раунда не был объявлен в последнем раунде, начислите дополнительные 5 очков.

СКРЫТАЯ ДОЛИНА, ОДИНОЧНЫЙ

- **Количество игроков:** 1
- **Тип:** одиночный

Подготовка к игре

- **Поле:** клиновидное.
- **Дикие земли:** 5.
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с белым и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 1.
- **Жетон лидера Элементалистов:** изображает верховную жрицу (с начальным уровнем 4).
- **Виртуальный игрок:** в сценарии участвует один виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.
- Зелёный город — дружелюбный. Вы и виртуальный игрок кладёте на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- Вы всегда выбираете карту тактики первым. Затем виртуальный игрок берёт случайную карту из оставшихся.
- В конце каждого дня и ночи удаляйте обе использованные карты тактики из игры.

Конец сценария

- Когда верховная жрица побеждена, вы делаете последний ход (виртуальный игрок больше не ходит).

Подсчёт очков

Если вашему герою удалось одолеть верховную жрицу, он одержал победу. Если нет, он потерпел неудачу. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы были успешны. За основу берутся очки славы вашего героя. Следуйте обычным правилам подсчёта очков, титулы при этом не присуждаются. Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.

- Начислите 20 очков за победу над верховной жрицей.
- Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.

ПОТЕРЯННАЯ РЕЛИКВИЯ, ОБЗОР

- **Длительность:** два раунда (1 день и 1 ночь).
- **Описание:** герои должны найти все части древней реликвии в руинах старых городов.

Годы назад, по неизвестной причине, древняя реликвия была разделена на части, которые отвезли в разные города. Совет хочет найти фрагменты реликвии и узнать секреты, которые они хранят. Ваша задача — не из легких. Похоже, драконумов тоже притягивает сила реликвии.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны врагов

- Вместо яростных врагов-драконумов на разбитых землях выставляются зелёные жетоны яростных врагов.

Карты

Удалите из игры все элитные отряды, которые могут быть завербованы только в городах.

Города

- Все города разрушены. Не используйте фигурки и карты городов. Герои всё ещё могут войти на клетку с городом за 2 очка движения (на этой клетке может находиться только один герой). В каждом разрушенном городе находится одна часть реликвии.

- Когда обнаруживается разрушенный город, поместите красный жетон драконума лицевой стороной вниз на эту клетку. Каждый раз, когда герой находится на соседней с ней клетке (днём или ночью), переверните жетон драконума. Это не яростный враг, но, когда герой входит в город, он сражается с этим драконумом; в случае успеха он забирает реликвию из сокровищницы и отмечает клетку своим щитом.
- В источнике маны на один кубик больше, и выкладывается на один доступный отряд больше, чем обычно.

Дополнительные правила

- Каждый герой начинает игру с 3-м уровнем. Используйте опциональное правило «Старт с высоким уровнем» (см. далее).
- Герои начинают игру с 9 очками славы. Каждый раз, когда жетон щита героя переходит на следующий ряд шкалы славы, он получает 1 дополнительное очко славы.
- Герой получает 1 очко славы каждый раз, когда открывает новую землю. Если на ней есть разрушенный город, он получает ещё 1 очко славы.



ПОТЕРЯННАЯ РЕЛИКВИЯ, СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** соревновательный

Подготовка к игре (для 2, 3, 4 игроков)

- **Поле:** открытое с ограничением в 3 ряда, открытое с ограничением в 4 ряда, полностью открытое.
- **Дикие земли:** 6, 7, 8.
- **Развитые земли с городами:** 2, 3, 4 (равно количеству игроков).
- **Развитые земли без городов:** 1, 2, 3 (на 1 меньше количества игроков).

Конец сценария

- Когда все части реликвии собраны, все игроки (включая того, кто нашел последнюю часть) делают по одному последнему ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Посчитайте очки за достижения как обычно. Также герои получают по 4 очка славы за каждую найденную часть реликвии. Герой, собравший больше всех частей, получает дополнительные 4 очка славы и получает титул «Великий охотник за древностями» (2 очка славы в случае ничьей).

Если герои нашли все части реликвии, они выполнили задание Совета. Независимо от исхода, герой с наибольшим значением славы выигрывает сценарий.

ПОТЕРЯННАЯ РЕЛИКВИЯ, КООПЕРАТИВНЫЙ

- **Количество игроков:** 2-4
- **Тип:** кооперативный

Подготовка к игре (для 2, 3, 4 игроков)

- **Поле:** открытое с ограничением в 4 ряда, полностью открытое, полностью открытое.
- **Дикие земли:** 7, 8, 9.
- **Развитые земли с городами:** 3, 4, 5 (на 1 больше количества игроков). При игре четвером используйте лагерь Волкара в качестве пятого разрушенного города.
- **Развитые земли без городов:** 2, 3, 4 (равно количеству игроков).
- **Виртуальный игрок:** в игре участвует один обычный виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.

Особые правила

- Применяются командные правила, при этом все игроки считаются одной командой.
- При выборе тактик сначала виртуальный игрок берёт случайную карту, а затем тактики выбирают игроки.

Конец сценария

- Когда все части реликвии собраны, все игроки, кроме виртуального, делают по одному последнему ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если героям удалось найти все части реликвии, они одержали победу. Если нет, они потерпели неудачу. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы были успешны.

Победные очки общие для всей команды. За основу берётся самое низкое значение славы среди всех героев. Затем по обычным правилам посчитайте достижения всех героев, учитывая следующее:

- В каждой категории учитывается только игрок с наивысшим счётом (или с наибольшим количеством отрицательных очков в случае «Великого поражения»).
- Титулы не присуждаются.
- Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.
- Начислите 5 очков за каждую часть реликвии, которую вы нашли.
- Начислите дополнительные 5 очков, если каждый герой нашел хотя бы одну часть реликвии.
- Начислите дополнительные 10 очков, если герои нашли все части реликвии.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.

ПОТЕРЯННАЯ РЕЛИКВИЯ, ОДИНОЧНЫЙ

• **Количество игроков:** 1

• **Тип:** одиночный

Подготовка к игре

• **Поле:** открытое с ограничением в 3 ряда.

• **Дикие земли:** 6.

• **Развитые земли с городами:** 2.

• **Развитые земли без городов:** 1.

• **Виртуальный игрок:** в игре участвует один обычный виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).

• **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.

Особые правила

• Вы всегда выбираете карту тактики первым. Затем виртуальный игрок берёт 1 случайную карту из оставшихся.

• В конце каждого дня и ночи удаляйте обе использованные карты тактики из игры.

Конец сценария

• Когда все части реликвии собраны, вы делаете последний ход (виртуальный игрок больше не ходит). Если при этом раунд завершается, игра прекращается.

Подсчёт очков

Если вашему герою удалось найти все части реликвии, он одержал победу. Если нет, он потерпел неудачу. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы были успешны.

За основу берутся очки славы вашего героя. Следуйте обычным правилам подсчёта очков, титулы при этом не присуждаются.

Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.

• Начислите 5 очков за каждую часть реликвии, которую нашёл ваш герой.

• Начислите дополнительно 10 очков, если найдены все части реликвии.

• Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.

• Если конец раунда не был объявлен в последнем раунде, начислите дополнительные 5 очков.

II. ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Старт с высоким уровнем

Эти правила используются в сценарии «Потерянная реликвия», но их можно адаптировать и для использования в других сценариях или для предоставления форы новым игрокам.

До подготовки к игре (в том числе до выкладывания земель и доступных отрядов) игроки развивают своих героев. Для каждого нечётного уровня после первого каждый игрок тянет 2 навыка, выбирает один и кладёт второй в доступные общие навыки. Стартуя с 3-м уровнем, проделайте это 1 раз. Начиная с 5-м уровнем, проделайте это 2 раза, и т.д.

Начальный уровень определяет и количество жетонов командования.

Каждый игрок также получает 2 кристалла цветов, изображённых внизу его карты героя.

Раздайте каждому игроку карты из соответствующих колод в количестве, указанном в таблице ниже.

Каждый игрок может взять (бесплатно) по одному особому действию за каждый нечётный уровень после первого (одно при 3-м уровне, два при 5-м уровне и т.д.). Также каждый игрок имеет по 6 очков влияния за уровень, которые может тут же потратить на покупку любых карт по своему выбору по указанной цене.

Если у игрока останутся очки влияния, его герой получает 1 очко славы (вне зависимости от количества оставшихся у него очков влияния).

Когда все игроки закончат, замешайте все карты, не выбранные игроками, в соответствующие колоды и выполните остальные шаги подготовки к игре как обычно.

Разместите все купленные отряды в зонах отрядов героев, остальные купленные карты замешайте в колоды деяний. Затем игроки набирают карты до предела руки, как обычно.

Пример: начав игру с 3-м уровнем, игрок может потратить 18 очков влияния на покупки и вытягивает из колод 5 особых действий, 4 отряда, 3 заклинания и 2 артефакта. Он забирает 1 особое действие бесплатно и затем тратит очки влияния, чтобы купить следующее: отряд «Крестьяне» (4), заклинание (9) и кристалл. За оставшиеся 2 очка влияния герой игрока получает 1 очко славы.

КОРРЕКТИРОВКА СЛОЖНОСТИ

Скорректируйте количество очков влияния, получаемых за каждый уровень. Увеличьте его для более легкой игры и уменьшите для более сложной. Вы можете даже стартовать с более высоким или более низким уровнем. Смело экспериментируйте.

ТИП КАРТЫ	ВЫЛОЖИТЕ ПЕРЕД СОБОЙ	СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ ВЛИЯНИЯ
Особое действие	Уровень героя +2	6 очков (часть карт — бесплатно)
Обычный отряд	Уровень героя +1	Стоимость отряда
Заклинание	Уровень героя	9 очков или 7 очков и кристалл того же цвета
Артефакт	Уровень героя -1	12 очков
Кристалл	—	3 очка

ВЛАДА ХВАТИЛ

МАГОВ КНИЖНИК

ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

РУКОВОДСТВО К ИГРЕ

Думали ли так называемые Герои, опустошая потерянный город Врата Дракона, что их деяния уничтожат привычный мир? Лишь тогда поняли они истинный смысл древнего названия, когда под горами обломков показались настоящие магические врата. Следуя зову глупости, герои открыли их... обрекая на смерть себя и многих других. Взрыв магического камня, самого насыщенного волшебной силой вещества в известном мире, стёр с лица земли миллионы людей и целые государства.

Событие это нарекли Разломом. Даже сейчас, 32 года спустя, многие пытаются вернуть былую силу. Некогда могучая Империя атлантов собирает отделившиеся провинции, готовясь отражать нашествие орочьих ханов. Орки привыкли грабить пограничные области, но слухи о новых могучих созданиях в армии атлантов вносят панику в их ряды — лёгкая добыча может закончиться. Крепости сдаются неистовым армиям ханов, но поговаривают, что император, страшась нападения на важнейшие города страны, усилил их

защиту и обратился за помощью к старым и ныне безмолвным союзникам.

В забытых гробницах, затерянных в подземельях Империи, готовятся треснуть коконы драконумов. Целое поколение могучей расы скоро покинет древние инкубаторы. Мир успел забыть этих созданий, кровавых завоевателей минувших эпох. Они провели во сне долгие века и очнулись в день, назначенный пророчеством. Едва явившись на свет, они принялись уничтожать, грабить и захватывать всё вокруг.

Пока земля стонала от орочьих набегов, а драконумы выбирались из подземных инкубаторов, на сцене появилась третья сила. Крестьяне назвали их рыцарями-магами — и в бою, и в колдовстве они были одинаково сильны. Никто не знает, кто послал их и зачем. Одни привечают их как героев-освободителей и стремятся вступить в ряды их армий, надеясь, что их мощь принесёт стране долгожданный покой. Многие боятся их, закрывают ворота городов. Людей можно понять: рыцари-маги загадочны и скрывают свои истин-

ные намерения. Всего за несколько дней горстка рыцарей-магов отбила земли, за безуспешное завоевание которых погибли целые армии. Ясно только одно: они спешат к столице. И сегодня вечером они достигнут её стен...

Вы — рыцарь-маг, отправленный в Империю атлантов по воле Совета Пустоты. Ваше прошлое давно забыто, вы обменяли свободу на силу, сравнимую с мощью богов. Взамен Совет просил только верности; и теперь вам отдают приказы, которые нельзя подвергать сомнениям. Наградой за повиновение станут слава, власть, знания и сокровища. Найденную во время задания добычу вы можете оставить себе. Вы вольны действовать вместе с другими рыцарями-магами или враждовать с ними — главное, следуйте приказам Совета.

Возможно, вы ещё пожалеете о решении присоединиться к последователям Пустоты, но прямо сейчас вы шагаете к силуэту города на горизонте.

I. ВВЕДЕНИЕ

Цель этого руководства — ускорить ваше знакомство с игрой. Руководство подробно иллюстрировано, правила снабжены примерами и вводятся постепенно, по необходимости. Прочитав это руководство, вы получите представление об игре. Также вы можете играть первую партию прямо во время чтения. Помимо руководства, в комплекте игры есть буклет правил, в котором систематизированы все нюансы игры. В правилах нет иллюстраций и примеров — предполагается, что вы уже прочли руководство и знаете игровые механики. Правила используются как справочник, для уточнения непонятных игровых моментов.

СЦЕНАРИИ

Перед началом игры вы должны выбрать один из сценариев (Книга сценариев находится в конце буклета правил). Сценарии — это не жёсткие шаблоны и руководства к действию, они просто задают начальную расстановку и цели игры. Каждая партия непохожа на другую: вам встретятся новые земли и враги, будут доступны другие карты. Вы можете попробовать все сценарии или раскладывать каждый раз наиболее интересный для вас.

ПЕРВАЯ ВЫЛАЗКА

«Первая вылазка» — это сценарий, рекомендуемый для знакомства с игрой. Также по этому сценарию рекомендуется проводить все игры с новичками.

Этот сценарий позволит вам освоить правила прямо в процессе игры. Он не займёт много времени, даже если вы не будете торопиться. Игровые понятия и правила вводятся постепенно, по необходимости. Попытка освоить правила других сценариев за один присест может запутать новых игроков, игра может занять несколько часов даже с участием опытных игроков.

«Первая вылазка» станет первым заданием вашего рыцаря-мага. Вам приказано отправиться в неизвестную часть Империи атлантов, нанести её на карту и отметить местонахождение столицы. Это все указания Совета Пустоты. Сокровища, знания, слава — всё найденное богатство станет вашим по праву.

Первый сценарий разработан для игры от 2-х до 4-х человек, но, если хотите, можете играть в одиночку. Прочитайте раздел «Одиночная игра» в Книге сценариев буклета правил.

Это не соревновательный сценарий; задание будет выполнено, когда любой герой найдёт город. Тем не менее, вы не обязаны помогать друг другу — рыцари-маги склонны к соперничеству и недоверию (что разумно для столь могучих существ). Каждый из вас ведёт собственное исследование, ища славы и великой добычи.

СОВЕТЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ

Один из вас должен прочитать это руководство. Дочитав его, вы можете (но не обязаны) прочесть буклет правил и убедиться, что всё поняли верно и увидели полную картину игры. В руководстве описаны некоторые моменты, не описаны ситуации, с которыми вы вряд ли столкнётесь во время первой игры.

Прочитав руководство, вы сможете начать играть по сценарию «Первая вылазка», объясняя остальным правила по мере необходимости. Следуйте нашим указаниям:

Начинайте игру!

Не нужно объяснять остальную часть правил, разложите игровые компоненты и читайте Главу VI «Давайте начнём!» Если во время игры случится что-то необычное, найдите нужный раздел

в этом руководстве (например, Главу VII «Открытие новых земель» или Главу VIII «Другие важные события»).

♦ В какой-то момент игры (лучше всего во время второго раунда) вам следует объяснить правила финального подсчёта очков (Глава IX «Конец игры»). Перейдите к этой главе, когда игра завершится.

♦ Закончив первый сценарий, вы будете готовы к полной игре. Отличия от вводного сценария описаны в Главе X «Следующие игры».

Мы рекомендуем вам не мешать друг другу в первом сценарии. Его цель — обучение основам игры всех игроков. Будет полезно рассмотреть наиболее сложные ситуации (особенно битвы) сообща, играя с открытыми руками, чтобы все поняли механику игры и свои возможности.

Битвы между героями

Настоятельно рекомендуем не использовать правила битвы между героями в первом сценарии. Враги на поле и остальные правила и без того требуют пристального внимания. По нашему опыту герои обычно не сражаются друг с другом в первой игре, и вам не нужно объяснять, как это делается. Намного легче будет поправить сразиться героями после знакомства с основными механиками игры. В первом сценарии можете поступить как вам удобнее. В следующих играх вы должны обязательно ввести эти правила (если вы не играете кооперативный сценарий и не знакомите с игрой новичков) — опытный рыцарь-маг должен ждать нападения со всех сторон!

II. ОБЗОР ИГРЫ

Каждый игрок управляет героем, рыцарем-магом. Игроки получают фигурки героев, жетоны нескольких типов и колоду деяний, состоящую из 16 карт действий. На столе размещаются открытые с начала игры земли — магический портал и окружающие территории.

Раунды и ходы

Игра делится на раунды. Каждый раунд — это один день или одна ночь. Первый раунд сценария обычно проходит днём, за ним следует ночь, затем вновь наступает день и т.д.

Первый сценарий должен уложиться в три раунда, т.е. день, ночь и ещё один день. Вы должны выполнить цель (найти город) до конца третьего раунда.

В начале каждого раунда игроки перемешивают колоды деяний и берут по пять карт (это количество может увеличиться в ходе игры). Затем игроки выбирают карты тактики на текущий раунд, они определяют очерёдность хода и предоставляют некоторые преимущества. Игроки делают ходы в порядке, определённом их картами тактики.

За ход игрок может сыграть одну или несколько карт из руки (или все), управляя рыцарем-магом — переместить героя по полю, открыть новую

землю (добавить её к уже находящимся на столе), взаимодействовать с местными жителями, сразиться с врагами и осадить укрепления атлантов. В конце хода игрок добывает карты из колоды в руку до 5. Освоившись с правилами, игроки должны научиться играть карты эффективно и планировать на несколько ходов вперёд, пока действуют другие — так игра будет проходить быстрее.

Если у игрока закончились карты в колоде деяний, он может пропустить ход и объявить конец раунда. Тогда все остальные игроки совершают по одному ходу, а затем раунд заканчивается, и начинается новый.

Развитие героев

В течение игры герой может стать сильнее несколькими способами:

♦ Герой может найти могущественные артефакты, изучить новые заклинания и научиться особым действиям. Все эти возможности добавляют новые карты в колоду деяний. Обычно их можно использовать в том же раунде, когда они были получены. В последующих раундах они доступны тоже, так как остаются в колоде.

♦ В поселениях герой может вербовать различные отряды: ополченцев, солдат, големов и магов. Для многих из них рыцари-маги — вестники порядка, спасающие их родину от врагов и невзгод, и понадобится лишь немного убеждения, чтобы привлечь их на вашу сторону. Отряды дают игроку новые возможности, особенно они полезны в бою.

♦ Деяния вашего героя (в основном, битвы с врагами) приносят ему славу. Когда герой набирает достаточно очков славы, он переходит на следующий уровень, изучает новый навык и получает особое действие или увеличивает характеристики. Герой высокого уровня может вести за собой больше отрядов.

Конец игры

Первый сценарий заканчивается, как только любой герой открывает землю с городом. После этого каждый игрок может сделать ещё один ход (включая владельца героя, обнаружившего город).

В конце игры присуждаются дополнительные очки славы за различные достижения. Герой, набравший больше всех очков славы, побеждает.

III. КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

В этой главе описаны все необходимые компоненты для первого сценария и их расстановка. Они изображены на стр. 3. Рисунок в разделе «Игроки» показывает, как должна выглядеть игровая зона каждого игрока.

ЗЕМЛИ



На землях представлены территории, которые исследуют герои. Каждая земля состоит из семи шестиугольных клеток.

Перед игрой земли нужно разделить согласно обратным сторонам:

Начальная земля (двусторонняя)

На каждой стороне начальной земли изображён магический портал и береговая линия (они разные на двух сторонах). Нужная вам сторона определяется сценарием. Герои не могут перемещаться по клеткам моря. Для первого сценария выберите сторону, отмеченную буквой «А» в нижнем углу.

Дикие земли (зелёная рубашка)

11 диких земель — это пустоши и слабо заселённые территории. В первом сценарии последовательность их открытия задана. Рассортируйте земли по числам в нижнем углу и сложите их в стопку, лицевой стороной вниз, так, чтобы земля с номером 1 оказалась на вершине.

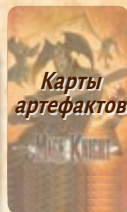
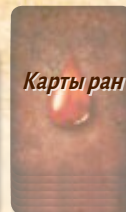
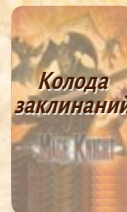
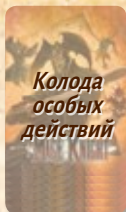
- ♦ Если игроков двое, уберите три нижние земли из стопки и верните их в коробку.
- ♦ Если игроков трое, уберите две нижние земли из стопки.
- ♦ Если игроков четверо, всё остаётся как есть.

Развитые земли

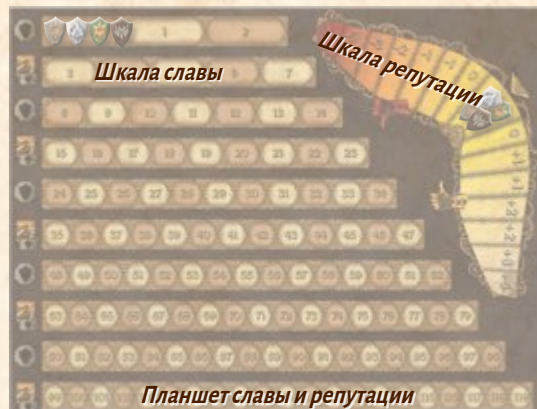
(коричневая рубашка)

8 развитых земель — это наиболее цивилизованная часть страны, с большими городами и сложными испытаниями для героев. В центре четырёх земель находятся города, на остальных — городов нет, но у всех 8 земель одинаковая рубашка.

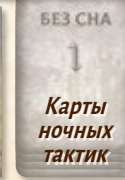
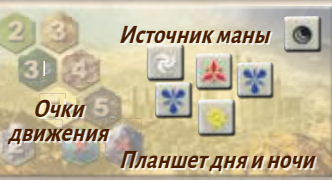
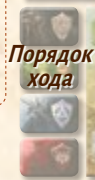
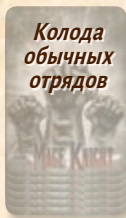
Для подготовки к первому сценарию разделите развитые земли на две стопки (с городами и без) и перетасуйте каждую. Возьмите одну случайную землю с городом и две случайные земли без городов, перетасуйте их вместе. Поместите стопку диких земель поверх этих трёх. Город, который вы ищете, находится в одной из последних трёх земель, внизу стопки.



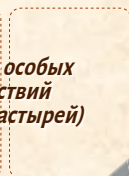
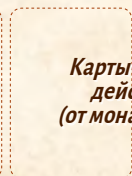
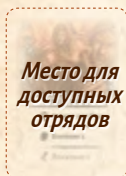
Доступные особые действия



Доступные заклинания



Карты описаний мест и подсчёта очков



Кубик маны (Mana die)



Резерв (Reserve)



Жетоны маны (Mana tokens)



Карты дневных тактик



Открытые земли

Поле (Field)

Начальная расстановка

Откройте первые две земли (с номерами 1 и 2) и приставьте их к начальной земле (А) согласно рисунку.



Важно: на углах земель указаны символы. Если земли расположены правильно, они соединяются друг с другом, образуя полный круг или звезду.

Постарайтесь оставить достаточно места на столе для новых земель. Учитывайте направления, в которых поле будет расширяться.



Все земли должны выкладываться так, чтобы их номер был ориентирован так же, как буква «А» на начальной земле.

Эти три земли формируют начальную область поля: магический портал, несколько деревень, шахта и т.д. Во время игры герои будут открывать новые земли.

На начальной земле есть береговая линия. Мысленно представьте, как она ограничивает поле. Вы не можете выставлять новые земли за эту границу. Таким образом, во время игры поле будет похоже на рисунок справа.



ЖЕТОНЫ ВРАГОВ И РУИН

Эти жетоны обозначают разные объекты на поле: крупные жетоны — врагов и монстров, шестиугольные — сокровища древних руин. В начале игры разделите их на семь стопок по цвету, перемешайте каждую и поставьте рядом с полем.



ПЕРВЫЕ ЯРОСТНЫЕ ВРАГИ

На начальных землях изображены два символа «Орочьих ханов». Возьмите два жетона из стопки с такими же символами и поместите лицевой стороной вверх на отмеченных местах.

Опустошающие земли орки-мародёры и драконумы:



Монстры, живущие в подземельях и других тёмных местах:



Гарнизоны крепостей, башен магов и городов.



Сокровища, сокрытые в руинах:



КАРТЫ ДЕЯНИЙ



Термин «карты деяний» относится ко всем картам, способным стать частью колоды игрока. У всех карт деяний одинаковые рубашки, чтобы их нельзя было различить в одной колоде.

В начале игры разные типы карт необходимо рассортировать по лицевым сторонам и разложить в отдельные стопки. Мы рекомендуем размещать эти стопки как показано на рисунках на стр. 3. Привыкнув к такой раскладке, вы сможете быстро находить нужные карты, несмотря на то, что у них одинаковые рубашки.

Существует несколько видов карт деяний:



КАРТЫ ОБЫЧНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Каждый герой начинает игру с колодой из 16 карт обычных действий. Они отмечены его значком щита в правом верхнем углу.

Набор обычных действий у всех игроков одинаковый, кроме двух уникальных карт. На рисунках этих карт изображены сами герои-владельцы колоды. Правила игры никак не выделяют эти карты из остальных карт обычных действий.



КАРТЫ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ

В игре есть 28 карт особых действий. Они дают больше возможностей, чем карты обычных действий. Вы пополните ими колоду в процессе игры. Золотая рамка и отсутствие значков в правом верхнем углу отличает карты особых действий от карт обычных действий.

Примите во внимание: не все особые действия используются в первом сценарии. Выберите карты с номерами от 65 до 80 для первой игры; остальные карты верните в коробку. Перетасуйте 16 оставшихся карт и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. В других сценариях используются все карты особых действий.



КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Карты заклинаний представляют собой могущественное колдовство, которому герои могут обучиться во время игры. Эти карты с фиолетовой рамкой разделены на верхнюю и нижнюю части, каждая со своим названием. На нижней части указана усиленная версия заклинания, которой можно воспользоваться только во время ночного раунда.



КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Артефакты — это могущественные предметы, которые герой может получить в ходе сценария. Это карты с золотой рамкой и двумя различными эффектами. Усиленный эффект на тёмной части карты — одноразовый, он разрушает артефакт.



КАРТЫ РАН

Карты ран отмечают ранения отрядов и засоряют руку игрока, когда его герой ранен. Они учитываются при проверке условия на превышение предела руки. Карты ран в руке уменьшают эффективность героя, занимая место полезных карт деяний. Все карты ран одинаковы (с тёмно-красным рисунком), так что вы можете разместить их на столе лицевой стороной вверх.

Особенности терминологии:

Всякий раз, когда любой текст говорит о карте «действия», имеются в виду карты обычных и особых действий.

Всякий раз, когда любой текст говорит о «любимой» карте, имеется в виду карта действия, заклинания или артефакта, но не карта раны, если только не сказано иного. Таким образом, термин «сбросить карту» означает «сбросить любую карту за исключением карты раны».

ДРУГИЕ КАРТЫ

Другие типы карт можно отличить по рубашкам:

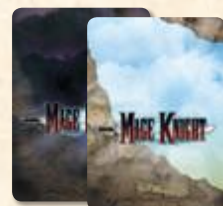


КАРТЫ ОБЫЧНЫХ И ЭЛИТНЫХ ОТРЯДОВ

В игре встречаются два типа карт отрядов: обычные (с серебряной рубашкой) и элитные (с золотой рубашкой). В первом сценарии используются только обычные (серебряные) карты отрядов. Перетасуйте их и поместите стопку лицевой стороной вниз на обозначенное место. Оставьте элитные отряды в коробке.

Выложите в зону доступных отрядов столько карт обычных отрядов, сколько игроков в игре, а затем добавьте ещё 2 карты (например, для 4 игроков выложите 6 обычных отрядов), как изображено на рисунке на стр. 3.

Важно: в первой игре среди доступных отрядов должен быть хотя бы один отряд со значком деревни на левой стороне карты. В противном случае тасуйте карты и выкладывайте новые, пока условие не выполнится.



КАРТЫ ТАКТИК

В игре используются два вида карт тактик: дневные и ночные. Расортируйте их по рубашкам. Поместите карты ночных тактик лицевой стороной вниз в стопку рядом с планшетом дня и ночи, а дневные тактики положите в центре стола, не перетасовывая.



КАРТЫ ОПИСАНИЯ МЕСТ

В игре семь двусторонних карт описания мест. На них приведены краткие правила для объектов игрового поля.

Если вы открываете незнакомый вам объект, найдите его на одной из карт описания и узнайте, какие возможности он предлагает. Карта описания остаётся на столе, чтобы все игроки могли быстро решить, стоит ли побывать в этом месте.

В начале игры найдите карты описаний для объектов на начальных землях: деревни, магической поляны/кристальной шахты (они описаны на одной карте) и орков-мародёров. Карты описания мест помогут вам не забыть их особенности.



КАРТЫ ГОРОДОВ

В игре четыре карты городов, по одной для каждого города. В первой игре они не используются — верните их в коробку.



КАРТА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

На этой карте приведены правила подсчёта победных очков в конце игры. Нет нужды сразу показывать её игрокам, лучше объяснить правила после хотя бы одного сыгранного раунда.

ИГРОКИ



У каждого героя есть набор жетонов щитов с уникальным символом. Этим же символом отмечены остальные игровые компоненты, связанные с этим героем.

Для первой игры вы можете сами выбрать понравившихся героев или распределить их в случайном порядке. Раздайте игрокам все игровые компоненты выбранных героев.

Мы рекомендуем хранить компоненты игры для разных героев (включая стартовые колоды) отдельно. Если в игре участвуют меньше четырех человек, верните неиспользованные компоненты назад в коробку.



КАРТА ГЕРОЯ

Карта с изображением героя лежит перед игроком во время всей игры. Она используется не только для обозначения владельца героя, но и как инвентарь. Складывайте на неё жетоны уровней и кристаллы маны. См. подробности в разделе «Мана».

Важно: три кристалла внизу карты героя используются, только если героем управляет виртуальный игрок в кооперативной и одиночной игре.



ФИГУРКА

Игровая фигурка — это и есть ваш герой. В начале игры она находится перед вами на столе — герой ещё не выставлен на поле. В ваш первый ход поместите фигурку на портал, и можете начать приключения.



ЖЕТОН ПОРЯДКА ХОДА

Жетоны порядка хода определяют последовательность, в которой игроки совершают ходы во время раунда. В первом раунде перемешайте их и выложите столбиком слева от планшета дня и ночи, как изображено на стр. 3.

ЖЕТОНЫ УРОВНЕЙ

У каждого героя есть шесть восьмиугольных жетонов уровня, отмеченных его значком на обратной стороне. На пяти из них, внизу, есть пара чисел, 1–2, 3–4, 5–6, 7–8, 9–10. Рассортируйте их по этим числам и соберите в стопку, сложив лицевой стороной вверх так, чтобы жетон с числами 9–10 находился внизу стопки, а жетон с числами 1–2 наверху. Поместите стопку в отмеченную зону на карте вашего героя. У шестого жетона уровня лицевая сторона пустая. Поместите его в свою зону отрядов символом щита вверх. Это ваш первый жетон командования.



Число жетонов командования определяет ваш предел командования. В начале игры у вас только один жетон командования, и вы можете контролировать только один отряд. Верхний жетон стопки уровней показывает характеристики вашего героя — броня 2 и предел руки 5. Это значения для уровней славы 1 и 2 (обозначение 1–2 внизу жетона).

Когда герой достигнет 3-го уровня, вы снимете верхний жетон со стопки уровней, перевернёте его стороной со значком щита и поместите рядом с вашим первым жетоном командования. Ваш предел командования увеличится до 2 (два жетона позволяют завербовать два отряда), характеристики героя тоже изменятся (жетон 3–4 увеличит броню).





ЖЕТОНЫ ШИТОВ

Соберите жетоны щита героя в кучку рядом с игровой зоной. Во время игры два из них будут показывать положение героя на шкалах славы и репутации, а остальные — будут отмечать успехи на поле — захваченные укрепления и завершённые приключения, а в последующих сценариях — и участие в завоевании города.



ЖЕТОНЫ НАВЫКОВ

У каждого героя есть набор из 11 жетонов навыков — уникальных способностей этого персонажа. Перемешайте их и сложите в стопку лицевой стороной вниз.

У каждого героя есть два навыка взаимодействия. Один из них — кооперативный (символ , используется в одиночных и кооперативных сценариях), другой — соревновательный (символ , используется в соревновательных сценариях).

Вы можете заранее убрать в коробку неиспользуемые навыки или сбрасывать их и брать новые во время игры.

Перемешайте жетоны навыков и сложите их в стопку лицевой стороной вниз.



КАРТЫ ОПИСАНИЯ НАВЫКОВ

У каждого героя есть 2 карты описания навыков. На каждой изображены 10 навыков. Одна карта используется в соревновательной игре, другая — в одиночной и кооперативной. Держите нужную карту рядом, герой получит первый навык уже достигнув 2-го уровня.

КОЛОДА ДЕЯНИЙ

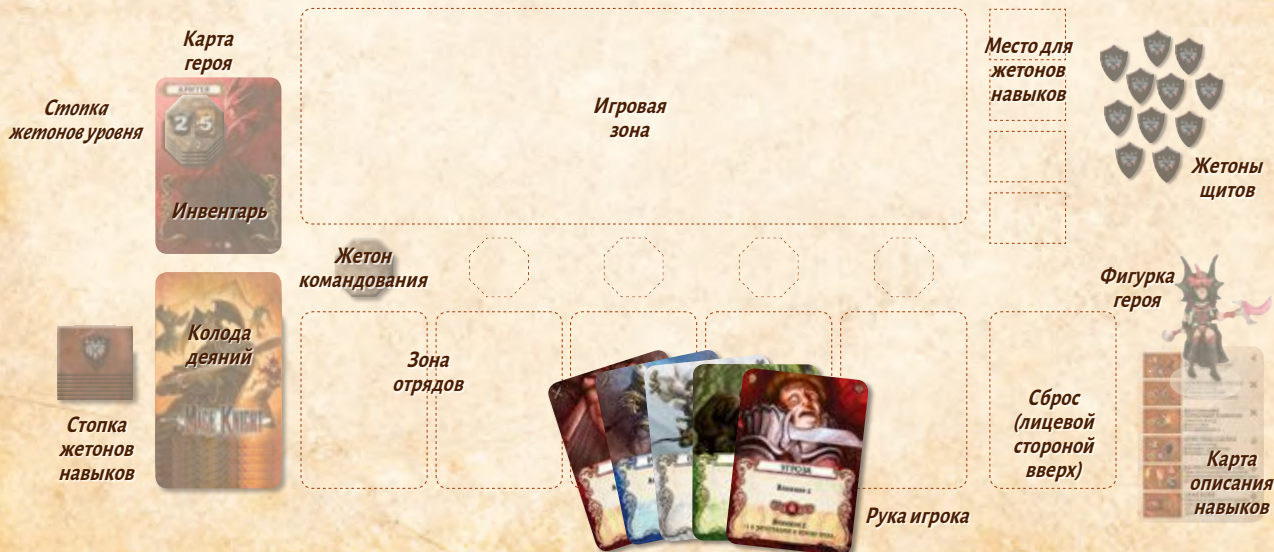
Как описано в разделе «Карты деяний», у каждого игрока есть своя колода из 16 карт. Перетасуйте их и сложите в стопку лицевой стороной вниз — это и есть ваша колода деяний.

Возьмите с верха колоды деяний пять карт. Это ваша начальная рука. Заметьте, число карт в вашей руке указано на верхнем жетоне уровня. Как только герой достигнет 5-го уровня, предел руки увеличится до 6.

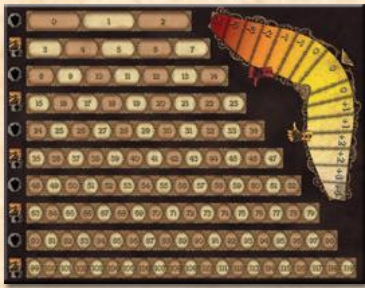
ОБЛАСТЬ ИГРОКА

На рисунке показано, как должна выглядеть область игрока перед началом игры.

Важно: колода деяний располагается слева, лицевой стороной вниз, а место для сброса — в отдалении (чтобы карты из колоды не перепутались со сбросом). Между ними находится место для завербованных отрядов (максимальное их число определяется жетонами командования). Игровая зона — это область, куда игрок выкладывает разыгрываемые им карты и эффекты в свой ход. В стопке навыков слева находятся пока не участвующие в игре навыки. Навыки, полученные героем, выкладываются справа.



ПЛАНШЕТ СЛАВЫ И РЕПУТАЦИИ



ШКАЛА СЛАВЫ

Большая шкала показывает значение славы игроков. Каждый ряд — это один уровень славы.

В начале игры у героев нет очков славы — они помещают по одному жетону щита на деление «0» шкалы славы. Герои начинают игру с жетоном в первом ряду, на 1-м уровне.

Всякий раз, когда герой получает очки славы, перемещайте его жетон щита по шкале на нужное количество делений. Если жетон перемещается в следующий ряд, уровень героя увеличивается. (Для 2-го уровня нужно получить по крайней мере 3 очка славы, для 3-го уровня — 8 очков славы и т.д.).

В начале каждого ряда есть изображение жетона навыка или уровня. Когда жетон щита достигает ряда, отмеченного жетоном навыка, игрок получает жетон навыка и карту особого действия (позже об этом будет рассказано подробнее). Если жетон достигает ряда, отмеченного жетоном уровня, верхний жетон уровня героя становится жетоном командования, и характеристики героя увеличиваются (см. подраздел «Жетоны уровней» на стр. 5).

Линии с жетонами навыков и уровней чередуются. Каждый четный уровень герой получает новый навык и особое действие, а каждый нечетный уровень увеличивает предел командования и характеристики.

ШКАЛА РЕПУТАЦИИ

Меньшая шкала, расположенная в правом верхнем углу планшета отражает репутацию героев. Если слава может только расти со временем, репутация может и расти, и падать — это зависит от того, насколько благородны деяния героя, и не брезгает ли он грабежом.

В начале игры все игроки помещают один жетон щита героя на центральную клетку шкалы репутации — местные жители относятся к рыцарям-магам нейтрально. Благородные деяния (убийство орков-мародёров и драконумов) двигают жетон к более яркой области. Жестокие действия двигают жетон к красной области.

Репутация изменяет влияние героя на местных жителей (см. раздел «Взаимодействие с деревней» на стр. 9).

ПЛАНШЕТ ДНЯ И НОЧИ

Двусторонний планшет дня и ночи показывает текущее время суток — день или ночь. Этот сценарий начинается днём, и планшет остаётся в этом положении на протяжении всего первого раунда. Затем, когда раунд закончится, планшет нужно перевернуть на ночную сторону.



На левой стороне планшета большими цифрами указаны затраты в очках движения для каждого типа местности. Синие числа меньшего размера на клетках леса и пустыни показывают, что в этой местности другие затраты на движение ночью. Перемещение в город всегда требует 2 очка движения.

Пустую зону с правой стороны планшета называют источником маны.

МАНА

В игре 6 цветов маны, 4 основных цвета и 2 особые. Тратить ману можно тремя различными способами: использовать жетон маны, кристалл маны или кубик маны из источника.

Основные цвета маны

В игре четыре основных цвета маны, каждый связан с одной из стихий.

- Красный — энергия огня. Её суть — огонь, разрушение и ярость.
- Синий — энергия воды. Её суть — лёд, магия и кристаллы.
- Зелёный — энергия земли. Её суть — природа, защита и лечение.
- Белый — энергия ветра. Её суть — дух, скорость и разум.

Мана основных цветов может существовать в нестабильной, сырой форме, но иногда принимает более устойчивую форму кристаллов, которые удобно хранить.

Особые цвета маны

Мана двух особых цветов существует только в нестабильной форме и никогда не образует кристаллы.

- Золотой — энергия Солнца. Её можно использовать только днём, в качестве маны любого другого цвета (это «джокер» маны).
- Чёрный — энергия Тьмы. Её можно использовать только ночью. Чёрная мана сама не излучает силу, она поглощает остальные цвета и позволяет использовать мощнейшие заклинания.

Золотая мана облегчает использование заклинаний в течение дня, а чёрная — позволяет использовать ночью их более мощные версии.

Жетоны и кристаллы маны

Соберите в одном месте все жетоны маны. В игре 15 жетонов каждого из основных цветов (красных, синих, зелёных и белых) и по 4 жетона каждого особого цвета (золотых и чёрных).



Жетоны маны представляют нестабильную ману, пока не находятся в инвентаре героя. Попав туда, они считаются кристаллами.

Всякий раз, когда текст карты или другой эффект говорит игроку получить жетон маны, он кладётся в игровую зону и может быть использован в любое время в течение хода. Если жетон не был использован за ход, он возвращается в резерв.

Если карта или другой эффект позволяет получить кристалл маны, то жетон маны помещается не в игровую зону, а в инвентарь героя. Кристаллы можно превратить в ману соответствующего цвета в любой момент хода — просто используйте кристалл вместо жетона или кубика маны. Игрок не может превращать жетоны маны в кристаллы, если карта или эффект прямо не указывают на это.

Важно: по этой причине в игре немного золотых и чёрных жетонов. Мана основных цветов может храниться в инвентаре героя несколько ходов или даже раундов, а золотая и чёрная мана существуют только один ход. Затем эти жетоны возвращаются в резерв и становятся доступными для остальных игроков.

Три кристалла одного цвета: вместе кристаллы маны одного цвета теряют стабильность. Игроку не разрешается иметь больше трёх кристаллов одного цвета в инвентаре героя. Если вы получаете четвёртый кристалл того же цвета, разместите его как обычный жетон маны в игровой зоне. Таким образом, в инвентаре не может быть больше 12 кристаллов — по три каждого из основных цветов.

Кубики маны

В игре восемь кубиков маны. На шести грани каждого кубика изображена мана разных цветов. В игре используется столько же кубиков, сколько участвует игроков плюс ещё 2 (6 кубиков при игре вчетвером и т.д.). Бросьте кубики и поместите на свободный участок планшета дня и ночи. Этот участок и кубики в нём называют **источником маны**.

В начале каждого раунда все кубики источника перебрасываются. По крайней мере половина

из них должна показывать основные цвета (красный, синий, зелёный и белый). Перебрасывайте кубики с чёрными и золотыми значениями (вместе), пока это условие не выполнится.

Держите остальные кубики маны в резерве, они понадобятся, если эффект заставит вас бросить кубик маны.

Кубики в источнике маны — это энергия, наполняющая мир и доступная для всех героев. В свой ход игрок может использовать один кубик маны из источника как жетон маны соответствующего цвета. Если он делает это, то повторно кидает кубик и возвращает его в источник в конце хода, чтобы он был доступен другим игрокам. Некоторые эффекты позволяют взять кубик маны из источника. Используя такой эффект, игрок не теряет права использовать другой кубик в свой ход, как обычно.

Цвета маны в источнике изменяются в течение раунда. Днём нельзя использовать чёрную ману. Если на переброшенном кубике маны выпадает чёрный цвет, нельзя использовать этот кубик до конца раунда, и он не перебрасывается. Кубик маны истощён — обозначьте это, поместив его в тёмную зону источника маны.

В источнике маны может быть несколько чёрных (истощённых) кубиков уже в начале раунда. Всякий раз, когда игрок выбрасывает чёрный цвет, ещё один кубик истощается. Обычно, когда день близится к концу, большая часть кубиков в источнике (может, даже все) — истощена.

Когда день заканчивается, начинается ночь — все кубики в источнике перебрасываются. Ночью нельзя использовать золотую ману, кубики золотой маны считаются истощёнными.



IV. ПЕРВЫЙ РАУНД ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

Вы готовы начать первый раунд после этапа подготовки к игре, вам не нужно делать что-либо ещё.

ВЫБОР ТАКТИК

В этой фазе каждый игрок выбирает одну из карт тактики. (Не делайте этого сейчас — мы вернёмся к тактикам после разбора других правил). Всё, что пока нужно запомнить: тактики определяют порядок хода для этого раунда.

Большая цифра на каждой карте тактики указывает на очерёдность хода в этом раунде — игрок с наименьшим числом на карте ходит первым.

После выбора карт тактики жетоны порядка хода около поля дня и ночи переключаются так, что жетон порядка хода игрока с наименьшим числом на карте тактики будет в самом верху, а жетон игрока с самым большим числом — в самом низу.

ХОДЫ ИГРОКОВ

Игроки делают ходы в порядке очереди, начиная с того, чей жетон порядка хода находится на верхней позиции, и так пока раунд не закончится.

Во время хода можно играть карты с руки и применять их эффекты. Если под командованием героя есть отряды, можно активировать их и использовать их способности. Позже, когда герой изучит навыки, можно будет использовать и их.

V. ОДИН ХОД

Когда до вас доберётся ход, вы можете либо выполнить обычный ход, либо отдохнуть. Вам не нужно отдыхать в первые несколько ходов игры, поэтому сначала мы расскажем об обычном ходе.

В первый ход поставьте фигурку героя на магический портал. После этого герой может двигаться по землям и действовать.

Карты действий можно усилить, потратив ману обозначенного цвета. В свой ход игрок может использовать один кубик маны из источника. Можно также превратить в ману кристаллы или получить её, разыграв подходящие карты.

Детально процесс хода рассмотрен далее.

Когда игрок заканчивает ход, первое, что он должен сделать — вернуть использованные кубики маны в источник. Кубики перебрасываются и помещаются в источник уже с новым выпавшим цветом. Любой кубик на котором выпал чёрный цвет, помещается в тёмную зону в верхнем правом углу планшета — этот кубик маны истощён.

ПРАВО ХОДА ПЕРЕДАЁТСЯ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ. Напомните следующему игроку, что наступила его очередь, пока текущий игрок заканчивает ход.

Заканчивая ход, игрок делает следующее:

- ◆ Кладёт все карты, которые он сыграл, лицевой стороной вверх в сброс.
- ◆ Возвращает все использованные и неиспользованные жетоны маны в резерв. Игрок оставляет себе только кристаллы в инвентаре героя.
- ◆ Добирает карты из колоды деяний до предела руки. Этот предел — 5 карт в начале игры (как указано на первом жетоне уровня), он может увеличиться, если герой получит больше славы в процессе игры. Некоторые эффекты могут временно повысить предел руки.

Прежде чем вытянуть новые карты из колоды, игрок может отказаться от любого количества оставшихся карт на руке (кроме карт ран). Карты ран нельзя сбросить, пока специальные правила или эффекты явно не позволят это сделать.

СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК

Следующий игрок совершает ход точно таким же образом. Закончив действовать и перебросив кубики маны, он сообщает третьему игроку, что тот может начать ходить, а сам завершает ход и добывает карты. Как только все игроки совершили по ходу, первый игрок ходит снова и т.д.

КОНЕЦ РАУНДА

Если у игрока не осталось карт в колоде деяний к началу его хода, он может либо играть с любыми оставшимися на руке картами, либо объявить о конце раунда. Если он объявляет конец раунда, его ход пропускается. Затем все остальные игроки делают по последнему ходу, и после этого раунд заканчивается.

Если у игрока нет карт ни в колоде деяний, ни в руке к началу хода, он обязан объявить конец раунда. (Если другой игрок не объявил его раньше — в этом случае он просто пропускает свой ход).

ОБЫЧНЫЙ ХОД

Обычный ход состоит из двух частей. Сначала вы можете передвинуть фигурку на несколько клеток поля. Затем, в зависимости от того, где герой закончил движение, он может выполнить одно действие (в большинстве случаев это битва или взаимодействие с местными жителями) или ничего не делать. Во время хода можно:

- ◆ Переместиться на другую клетку, а затем вступить в битву или начать взаимодействие.
- ◆ Остаться на месте, вступить в битву или начать взаимодействие.

- ◆ Переместиться и ничего не делать.

- ◆ Ничего не делать.

Во время хода нельзя, например:

- ◆ Переместиться на другую клетку, вступить в битву или начать взаимодействие, а потом переместиться ещё раз.
- ◆ Вступить в битву или начать взаимодействие, а затем переместиться.
- ◆ Вступить в битву и начать взаимодействие в одном ходу.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Все карты действий похожи друг на друга. У каждой карты есть:

- ◆ Тип (указан в левом верхнем углу)
- ◆ Название
- ◆ Значок героя (вверху справа), если это карта обычного действия
- ◆ Иллюстрация
- ◆ Основной эффект (текст прямо под иллюстрацией)
- ◆ Усиленный эффект (текст ниже обычного эффекта)
- ◆ Стоимость усиленного эффекта. (Цветной драгоценный камень между двумя блоками текста. Заметьте, его цвет совпадает с фоном или цветом фона карты. «Цвет карты действия» — это именно он).



В любое время вы можете играть особые карты — обычно они усиливают другие действия или имеют уникальные эффекты. Карты лечения тоже можно играть в любой момент, но не во время битвы.

Иногда, из-за другой карты или эффекта, вы захотите сыграть карту движения не для перемещения или карту влияния не для взаимодействия с местными жителями. Это допускается правилами, но обычно лишено смысла.

ПРИМЕНЕНИЕ КАРТ

Используя карту, вы кладёте её из руки в игровую зону лицевой стороной вверх, а затем выбираете основной или усиленный эффект. Последний требует потратить одну ману (цвет указан на карте) — можете использовать подходящий кубик маны из источника (не больше одного кубика за ход), кристалл или жетон маны этого цвета. Вы также можете использовать золотой кубик или жетон маны во время дневного раунда, они могут заменить ману любого цвета.

Если вы тратите ману при розыгрыше карты, используется только усиленный эффект (проигнорируйте основной эффект карты). Если вы не делаете этого, применяется основной эффект.

НАЛОЖЕНИЕ КАРТ

Эффекты большинства карт просты: «Движение X» (обеспечивает X очков движения), «Влияние X» (обеспечивает X очков влияния), «Атака X» или «Блок X» (обеспечивает X очков атаки или блока).




Вы можете играть похожие карты вместе, их эффекты складываются. В таком случае выкладывайте сыгранные карты столбиком как на рисунке. Следующие два примера показывают, как получить «Движение 6»:

В первом примере три карты с «Движением 2» (это их основной эффект) сыграны вместе для получения «Движения 6». Во втором примере одна карта была усилена синей маной и сыграна как «Движение 4», к ней добавлена другая карта с «Движением 2» за основной эффект.



ТИПЫ КАРТ

Значок в верхнем левом углу определяет, когда эта карта может быть сыграна.

Во время движения вы можете играть карты, отмеченные значком движения , взаимодействуя с местными жителями — отмеченные значком влияния , в битве — отмеченные значком битвы .

РОЗЫГРЫШ КАРТ БОКОМ

Иногда вам необходимо выполнить действие (совершить движение, получить влияние, провести атаку или сделать блок и т.д.), но у вас в руке нет достаточного количества карт нужного типа.

Любую карту (кроме карты раны) можно сыграть как «Движение 1», «Влияние 1», «Атаку 1», или «Блок 1». Если вам это нужно, просто положите карту боком к столбику из сыгранных остальных. Сыгранные боком карты нельзя усилить маной.

На рисунке ниже показаны пять способов получить «Движение 5»:



Важно: во втором примере золотая мана используется для усиления карты движения (золотая мана играет как синяя мана).

В четвертом примере нет ни одной карты движения, только пять других, сыгранных боком как «Движение 1» — вы все ещё можете двигаться, даже не имея карт движения. Обратите внимание, среди сыгранных карт есть карты артефактов и заклинаний — боком можно сыграть любую карту, кроме раны, и получить «Движение 1», «Влияние 1», «Атаку 1» или «Блок 1».

В последних двух примерах получено 6 очков движения, так как одна из карт усилена зелёной маной. Вы можете потратить 5 из них, шестое останется неиспользованным.

ОСОБЫЕ КАРТЫ

Как уже было сказано, особые карты можно играть в любое время для усиления остальных сыгранных карт. Предположим, что вам нужно 8 очков движения. Четыре примера справа показывают, как достичь такого результата используя особые карты. Даже карты стартовой колоды можно применить множеством способов:

В первом примере карта «Концентрация» усилена зелёной маной и используется ради эффекта карты «Стойкость» с бонусом ради «Движения 6». Карта «Поход» даёт ещё 2 очка движения, и в сумме получается 8 очков движения.

Во втором примере карта «Приток маны» позволяет вам использовать дополнительный кубик маны

из источника, таким образом можно усилить две карты одновременно.

В третьем примере использован усиленный эффект карты «Приток маны». Вы берёте дополнительный кубик из источника и используете его как зелёный. Затем вы получаете 2 зелёных жетона маны для использования в этом ходу.

В последнем примере для усиленного эффекта карты «Импровизация» («Движение 5») используется красная мана. Вместе с картой «Стойкость» и ещё одной картой, разыгранной боком, получается 8 очков движения. Обратите внимание, для розыгрыша «Импровизации» необходимо сбросить другую карту.

Важно: вам не нужно объяснять все эти примеры игрокам перед началом игры. Удостоверьтесь, что понимаете их сами и сможете помочь остальным использовать карты, когда они будут в этом нуждаться.



ДВИЖЕНИЕ

Вы уже знаете, как играть карты и получать очки движения. Теперь мы объясним, как их потратить и переместить фигурку по полю.



Очки движения

Очки движения для перемещения на каждый тип местности отмечены на планшете дня и ночи. Красный символ «X» означает, что местность недоступна. Не учитывайте синие цифры, это значения для ночных раундов.

Для перемещения фигурки вам нужно разыгрывать карты и получать очки движения. Герой может переместиться на любую соседнюю клетку, кроме недоступных. Герой может переместиться так далеко, как вы хотите, если хватает очков движения.

На рисунке ниже показаны три примера движения с начальной позиции и их стоимость в очках движения.



Важно: когда герой перемещается на соседнюю клетку, вы должны потратить очки движения согласно её типу местности. Местность клетки, на которой герой стоял ранее, значения не имеет.

ДРУГИЕ ФИГУРКИ

Герои могут проходить через клетки, занятые другими фигурками, но им не следует заканчивать движение в таких местах. Окончание движения на занятой клетке — это нападение на другого героя. В некоторых ситуациях это хороший ход, но мы не рекомендуем устраивать такие сражения в первом сценарии. (Если вы решите иначе, прочитайте раздел «Битва между героями» главы VIII). Если вы играете без битв между героями, нельзя заканчивать движение на клетке другого героя.

ПОРТАЛ

Если по какой-либо причине ваш герой не покидает клетку с порталом, или если возвращается к portalу позже, снимите его фигурку с карты и поместите её перед собой на столе. Ни одна фигурка не может остаться на клетке с порталом в конце хода. Ваша фигурка остаётся вне поля до начала вашего следующего хода, когда вы вернёте её на клетку с порталом.

Важно: несколько героев могут находиться в портале одновременно, так как фигурки снимаются с поля, когда это происходит. Герои не могут атаковать друг друга вне поля.

ЯРОСТНЫЕ ВРАГИ

Два символа орочьих ханов изображены на начальных землях — два зелёных жетона врагов выложены поверх них лицевой стороной вверх. Орки-мародёры — яростные враги, они ограничивают движение героев:

- ♦ Герой не может войти на клетку с яростным врагом, пока его не победят.
- ♦ Рядом с яростным врагом опасно двигаться! Перемещаясь с одной соседней с врагом клетки на другую соседнюю с ним клетку, герой провоцирует яростного врага. Движение заканчивается, и герой обязан вступить в битву (см. раздел «Битва» ниже). Рассмотрим следующий пример:



Красные и фиолетовые пути движения провоцируют «Волчьих всадников», так как они проходят по соседним клеткам. Фиолетовый маршрут не получится пройти до конца — движение немедленно закончится после первого шага, и неиспользованные очки движения сгорят. Красный маршрут заканчивается в деревне, но все равно приводит к битве. Если герой сражается в этом ходу, взаимодействие с жителями деревни для него недоступно.

Зелёный путь движения приводит героя в деревню, не привлекая внимания врага, но он требует больше очков движения.

В следующем ходу будет разумным двигаться по жёлтому маршруту. Передвигаясь таким образом от одного врага к другому, герой не провоцирует врагов.

ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ

Когда ваш герой оказывается на клетке, за которой начинается граница поля, он может открыть новую землю (если не мешает береговая линия). Возьмите из стопки новую землю и добавьте к выставленным на поле. Открытие земли — не действие, а часть движения.



Открытие новой земли требует 2 очка движения. Ориентация этой земли определяется символами в каждом из шести её углов (они должны соответствовать значкам на открытых землях). Руководствуйтесь изображениями на жетоне: ориентация номеров и графических символов всех земель должна быть одинаковой. Символ с одной клетки можно открыть две разные земли, игрок должен объявить заранее, какое направление исследует его герой.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В ДЕРЕВНЕ



В начале первой игры игрокам доступны две деревни. Герои могут использовать влияние для взаимодействия с местными жителями. Сверьтесь с картой описания деревни, если хотите узнать больше об этом.

Очки влияния

Вы разыгрываете карты для получения очков влияния так же, как и для очков движения. Помните, вы можете сыграть любую карту (кроме карты раны) боком, как «Влияние 1».

Как и в случае с очками движения, вы подсчитываете общее влияние за все сыгранные карты. Затем итоговое значение меняется в зависимости от репутации героя.

Репутация

Проверьте, где находится жетон щита героя на шкале репутации. Если он на делении «0», ничего не происходит. Если он на делении с положительным числом, вы получаете очки влияния, если он на делении с отрицательным числом, вы теряете очки влияния — сколько указано на делении.

Важно: если жетон щита находится на делении «X» шкалы репутации, местные жители отказываются говорить с героем, и он не может взаимодействовать с ними вообще, пока не поднимется в их глазах.

ОТРЯДЫ

Как упоминалось выше, завербованные отряды помещаются в отведённую для них зону, и над каждой картой кладётся жетон командования.

Рассмотрим карту отряда более подробно:

- ♦ Число в верхнем левом углу — это стоимость отряда в очках влияния.
- ♦ Число в верхнем правом углу — это уровень отряда. Он важен при лечении отряда и при определении стоимости армии героя в конце игры.



Посмотрите на рисунок. С клеток с чёрными точками нельзя открывать земли (потому, что они не на границе или потому, что их ограничивает береговая линия).

Фиолетовая земля может быть открыта только с одной клетки (потому что озеро недоступно). Жёлтая земля может быть открыта из трёх позиций, а оранжевая — из двух. Обратите внимание, из одной клетки можно открыть жёлтую и оранжевую земли — игрок, стоящий там, может открыть обе за 4 очка движения, но он должен сказать заранее, в каком порядке происходят эти два события.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ПЕРВОГО СЦЕНАРИЯ

В сценарии «Первая вылазка» есть одно особое правило — каждое открытие новой земли приносит герою 1 очко славы. Всё-таки, ваша дача — исследование.

Таким образом, открыв новую землю, немедленно переместите жетон щита вашего героя на одну клетку вперёд по шкале славы. Если жетон переместится на новый ряд, уровень героя увеличится в конце хода (см. раздел «Повышение уровня» в главе VIII).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ

Влияние позволяет герою совершить одну или несколько покупок на клетке (в деревне можно нанять деревенские отряды и купить очки лечения). Герой может купить одинаковые или разные вещи в любых количествах. Купленные очки лечения можно объединить с другими лечачими эффектами (см. далее раздел «Лечение»).

Как и в случае с очками движения, вы можете чередовать получение и трату очков влияния. Бонус или штраф за репутацию применяется только один раз за ход, независимо от того, сколько вещей вы покупаете.

ВЕРБОВКА ОТРЯДОВ

Герои могут вербовать только доступные отряды. Посмотрите на эти отряды. На левой стороне каждой карты есть один или несколько значков, показывающих, где отряд можно нанять. В деревне можно нанимать только отряды со значком деревни 🏡 (см. карты описания мест — на них указаны значки, встречающиеся на картах отрядов). Если на картах доступных отрядов нет значков деревни, в ней нельзя никого завербовать.

Стоимость вербовки указана в верхнем левом углу карты — столько очков влияния вы должны потратить. Если вы это сделаете, положите эту карту в вашу зону отрядов.

Важно: на место завербованного отряда не выкладывается новый. В ходе раунда доступных отрядов становится всё меньше, их количество восста-

- ♦ Значок или значки под стоимостью говорят о том, где этот отряд можно завербовать.
- ♦ На каждой карте есть стоимость.
- ♦ Число на значке брони — это значение брони отряда (см. далее раздел «Битва»).
- ♦ В тексте указаны способности отряда. Читайте, что горизонтальная линия означает «или». «Крестьяне» помогут вам в сражении, убеждении других местных жителей или в путешествиях. У каждого из вариантов есть значок, показывающий, когда его можно использовать.

Важно: способности, дающие ману и кристаллы, считаются особыми эффектами, можете играть их в любой момент в течение хода.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

Герой может продолжить движение даже после открытия новой земли. Вы можете играть дополнительные карты и добавить больше очков движения к оставшимся.

Пример: сыграны три карты «Движение 2», что даёт в сумме 6 очков движения. Герой передвигается на клетку леса (3 очка движения), а затем открывает новую землю за 2 очка движения. На только что открытой земле есть холмы рядом с героем. У него осталось 1 очко движения, значит, ему нужно сыграть ещё карты, получить ещё 2 очка движения, и он сможет переместиться в эти холмы.

Вы не можете изменять или усиливать карты, сыгранные перед открытием новой земли.

Нельзя получить ещё 2 очка движения, усилив маной одну из сыгранных карт.

Герой может и двигаться, и открывать новые земли во время фазы движения, пока у него есть очки движения. Начав ход рядом с границей поля, можно потратить очки движения только на открытие новой земли. Однако это считается движением. Все открытия нужно совершить прежде, чем герой предпримет действие (битва или взаимодействие). Герой не может открывать новые земли во время отдыха.

навливается только в начале следующего раунда.

Завербовав первый отряд, возьмите ваш жетон командования и поместите его чуть выше карты отряда. Герой достиг предела командования. Герои могут вести за собой два отряда начиная с 3-го уровня.

Можно вербовать отряды и без свободных жетонов командования, но сначала нужно распустить старый отряд (удалить его из игры). Жетон командования освободится и может быть назначен другому отряду.

РАЗГРАБЛЕНИЕ ДЕРЕВНИ

Закончив ход в деревне, ваш герой может разграбить её. Этот поступок уменьшит на 1 его репутацию, но вы немедленно возьмёте 2 карты из колоды деяний (сверх предела руки). Разграбление не влияет на другие действия в деревне — герой всё ещё может вербовать в ней отряды и покупать очки лечения, и, если он остался на той же клетке ещё на ход, сможет разграбить деревню ещё раз. Репутация героя понижается после каждого грабежа.

Разграбление не является действием и фактически происходит во время хода другого игрока. Просто скажите всем, что герой грабит деревню, уменьшите репутацию героя, возьмите две карты — и можете планировать следующий ход.

Важно: герой может разграбить деревню только один раз между двумя своими ходами.

Важно: герой может разграбить деревню даже до своего первого хода, если стоит на её клетке.

АКТИВАЦИЯ ОТРЯДА

Активировав отряд, вы сможете использовать одну его способность.

Сначала объявите, какую способность отряда вы хотите использовать, а затем поместите его жетон командования на карту отряда. Способности отрядов влияют на игру так же, как эффекты карт с руки. После активации отряд считается уставшим и не может быть активирован снова, пока не будет подготовлен. Оставьте жетон командования на карте.

УСТАВШИЕ И БОЕСПОСОБНЫЕ ОТРЯДЫ

Ваш герой может сражаться без отдыха несколько дней и ночей. Но не его отряды. Каждый отряд можно активировать лишь один раз за раунд. После этого он становится уставшим, и не может быть активирован, пока не будет подготовлен.

Подведём итог:

- ♦ Если чуть выше карты отряда лежит жетон командования, отряд боеспособен. Вы можете использовать одну способность отряда, активировав его. Тогда жетон командования помещается на карту, и отряд становится уставшим.

БИТВА

Битвы часто возникают в игре. В самом начале на поле находятся два врага — две группы орков-мародёров (зелёные жетоны).

Жетоны врагов

Рассмотрим поближе жетоны врагов:

- ♦ Число сверху — это броня врага. Обычно атаки с таким значением достаточно, чтобы победить его.
- ♦ Число слева — это атака врага. Она показывает, сколько очков блока нужно для нейтрализации атаки или количество полученного урона, если атака не будет заблокирована. Значок кулака означает, что это физическая атака. Позже герою встретятся враги с ледяными и огненными атаками, с другими значками.



- ♦ Если жетон командования лежит на карте отряда, отряд уставший. Его нельзя активировать. В начале следующего раунда (не хода), жетон командования снова окажется над картой, отряд будет подготовлен. Часть особых карт поможет подготовить отряды до окончания раунда. Такие эффекты не работают в битве (чтобы в ней нельзя было использовать отряд дважды).
- ♦ Уставший отряд можно распустить и завербовать новый вместо него. Новый отряд будет боеспособным независимо от того, был ли его предшественник уставшим или нет.

ЭЛИТНЫЕ ОТРЯДЫ

Символ маны перед способностью отряда означает, что для её активации нужна mana, точно так же, как для усиленных эффектов карт действий.

На некоторых картах отрядов изображён серый, красный или синий пятиугольный значок выше значка брони. Такой отряд обладает физическим сопротивлением, сопротивлением огню или льду (см. «Битва»).



- ♦ Справа на жетоне могут быть значки особых способностей.
- ♦ Часть врагов обладает защитными способностями, например, сопротивлением. Значки таких способностей изображены рядом со значком брони.
- ♦ Число внизу — это количество славы, которое получит герой, победив этого врага.

СРАЖЕНИЯ С ЯРОСТНЫМИ ВРАГАМИ

Герой может начать битву только находясь на соседнем с жетоном врага клетке. Объясните, что желаете бросить вызов врагу, и битва начнётся.

Битва считается действием, и вы можете предпринять только одно действие за ход. Например, закончив движение героя в деревне рядом с врагом, вы должны решить, взаимодействовать с селянами или бросить вызов врагу (можете ничего не делать).

Сражение может начаться и когда герой провоцирует врага, двигаясь вокруг него — тогда враг атакует сам. Такая битва тоже считается действием хода. См. раздел «Движение» выше для подробностей.

ИСХОД БИТВЫ

Жетон побеждённого яростного врага отправляется в соответствующую стопку сброса, и клетка становится безопасной. Не важно, спровоцировал ли герой врага или бросил ему вызов, он получает +1 к репутации за победу над любыми орками-мародёрами. Местные жители ценят избавление от страшной угрозы. Продвиньте жетон щита героя на одно деление шкалы репутации (если он ещё не достиг последнего деления с бонусом «+5»).

ПОДРОБНЕЕ О ХОДЕ БИТВЫ

Битвы — самые сложные события в игре, особенно если в них участвуют несколько врагов. Было бы несправедливо позволить игроку разбираться с ними одному. Кто-то должен присматривать за битвой — игрок с лёгкостью может забыть о какой-нибудь способности.

Когда начинается битва, игрок, делавший предыдущий ход (или лучше всех знающий правила) становится управляющим битвой. Он не принимает решений за врагов, его обязанность — следить за соблюдением правил.

Роль управляющего битвой позволит вам быстрее привыкнуть к правилам. Управляющие битвой необходимы в заключительные фазы последующих сценариев, когда игроки будут сталкиваться с несколькими врагами сразу. Отследить все их способности и доступные бонусы в одиночку сложно.

КАРТЫ БИТВЫ И СПОСОБНОСТИ

В битве вы, в основном, используете карты и отряды со способностями «Атака X» и «Блок X». Если способность записана как «Атака X» или «Блок X», вы можете решить, какую из двух способностей выбрать (но не обе сразу). Вы играете карты так же, как карты движения и влияния: выкладываете их столбиком и складываете значения. Можете усилить их маной, играть карты боком (кроме карт ран) как «Атака 1» или «Блок 1» и т.д. Складывайте карты для каждой фазы боя в отдельные столбики.

Встречаются карты с особыми способностями «Дальняя атака X», «Осадная атака X», «Огненная атака X» или «Блок X», «Ледяная дальняя атака X» и т.д. В фазу боя на расстоянии можно использовать только дальние и осадные атаки. Стихийные (огненные и ледяные) атаки полезны, если герой столкнулся с врагом с физическим сопротивле-

нием (см. далее). До тех пор рассматривайте их так же, как остальные атаки.

Способность «Атака X» всегда означает обычную (ближнюю) физическую атаку. Карта, разыгранная боком при атаке, обеспечивает «Атаку 1» (физическую ближнюю атаку).

Есть также ледяные и огненные блоки. Пока вам не встретились враги со стихийными атаками, рассматривайте их как обычные блоки.

ФАЗЫ БИТВЫ

Битва состоит из четырёх фаз:

- ♦ **Фаза боя на расстоянии.** В первой фазе сражения у вас есть шанс устранить врагов прежде, чем они доберутся до героя, но только при наличии дальних или осадных атак. Если герой уничтожает всех врагов в эту фазу, битва заканчивается.
- ♦ **Фаза блока.** Если враги пережили первую фазу, теперь они атакуют героя. Если вы заблокируете их атаки, они не принесут вреда.
- ♦ **Фаза урона.** Вы должны распределить урон от незаблокированных атак между героем и отрядами.
- ♦ **Фаза ближнего боя.** Теперь герой может победить оставшихся врагов обычными атаками (можно играть любые атаки, в том числе дальние и осадные). Независимо от того, побеждает герой всех врагов или нет, после этой фазы битва заканчивается.

Если герой побеждает врага с помощью только дальних и осадных атак, остальные фазы пропускаются. В противном случае он блокирует атаки или получает урон, а затем у него появляется шанс уничтожить врага любыми оставшимися атаками.



ФАЗА БОЯ НА РАССТОЯНИИ

Во время этой фазы могут быть сыграны только карты дальних и осадных атак.

На рисунке выше изображены три способа произвести «Дальнюю атаку 5» и две неправильные комбинации карт.

В первом примере объединены два эффекта дальних атак (карты действия и отряда).

Во втором примере используются два отряда, один из них с осадной атакой. Все верно, можно объединять осадную и дальнюю атаки. Результат равен 6, это больше необходимого значения. Важно: осадная атака — это способность отряда, усиленная маной.

В третьем примере использован усиленный эффект карты «Концентрация». Заметьте, в карте сказано, что она усиливает ЛЮБОЙ тип атаки на 2, поэтому с её помощью можно усилить и дальнюю атаку.

Четвёртый пример неправильный, так как вы не можете объявлять обычные атаки в фазу боя

на расстоянии. То же касается и пятого примера, сыгранные боком карты считаются обычной «Атакой 1», а не дальней или осадной атакой.

Если вы получили значение дальней и осадной атаки равное и большее, чем броня врага, он побеждён. Сбросьте жетон врага и переместите жетон шита героя по шкале славы на столько делений, сколько указано внизу жетона врага. Если щит оказывается в новом ряду, герой получит новый уровень в конце хода (см. раздел «Повышение уровня» далее). Если герой побеждает всех врагов в этой фазе, битва заканчивается.

Если вы не можете получить нужное количество очков осадных и дальних атак, вам следует не играть их вообще, так они не имеют никакого эффекта. Урон врагам между фазами не наносится, герой или побеждает сразу, или нет. Однако дальние и осадные атаки можно играть и в фазу ближнего боя, объединив с остальными атаками для решающего удара.

ФАЗА БЛОКА

Враги, оставшиеся в живых после фазы боя на расстоянии, атакуют героя! Если вы заблокируете эту атаку, она не нанесёт урона.

Вы можете играть карты с блоком (включая огненные и ледяные блоки) так же, как и любые другие карты. Заметьте, вы можете разыграть любую карту, кроме раны, как «Блок 1».

Сумма значений на сыгранных картах блока должна быть равна или больше значения атаки врага, которого вы пытаетесь заблокировать. Если вы блокируете атаку частично, она проходит полностью, как будто не блокировалась вообще. Лучше не тратьте зря карты в таких ситуациях.

ФАЗА УРОНА

Если вы заблокировали все вражеские атаки, пропустите эту фазу. В противном случае все прошедшие атаки наносят урон герою и/или вашим отрядам.

Незаблокированные атаки наносят урон, равный своему значению. Вам решать, как распределить его (вы можете распределить часть урона или весь урон на отряды, остаток обязан получить герой). Вы должны распределить весь урон от незаблокированных атак врагов.

Вы можете выбрать отряд под контролем героя и распределить часть урона на него. Неважно, боеспособный это или уставший отряд, главное — он не должен быть уже раненым.

Если вы так делаете, отряд становится раненым — возьмите одну карту раны и поместите её на отряд. Раненый отряд не может быть активирован или принимать на себя урон, пока не излечится (см. далее). Количество урона, которое нужно распределить, при этом уменьшается на значение брони раненого отряда. Если отряд принял на себя весь урон, фаза заканчивается, если нет — продолжайте распределять урон.

Важно: если отряд получает урон, он становится раненым независимо от его брони. Значение брони — это число, на которое уменьшается суммарный урон, который нужно распределить.

Оставшийся урон можно распределить на другой отряд. Если все отряды героя ранены, или если вы не хотите распределять на них урон, оставшийся урон получает сам герой. Принцип такой же, как и с отрядами, но так вы можете получить сразу несколько ран — за каждую карту раны, взяв в руку, урон уменьшается на значение брони героя (равна 2 в начале игры — см. жетон уровня). Если весь урон распределён, фаза заканчивается. Иначе повторяйте процесс (берите ещё одну карту раны и уменьшайте урон), пока весь урон не будет распределён. В разделе «Лечение» рассказано, как избавиться от карт ран на руке.

Важно: если герой принимает на себя урон, вы берёте карту раны в руку независимо от значения

брони. Значение брони — это число, на которое уменьшается суммарный урон за взятие карты раны.

Важно: когда герой принимает много урона, вы можете разделить его на значение брони (округлив вверх), и сразу узнаете, сколько ран он должен получить.

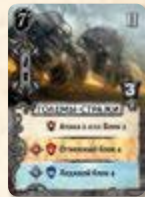
Примеры: ваш герой сражается с врагом со значением атаки 5. Вы не заблокировали атаку и должны распределить 5 очков урона между героем и его отрядами.

Если вы выберете отряд с бронёй 5, он станет раненым, и фаза закончится, так как весь урон распределён. То же самое случилось бы, если у отряда была бы броня 7 — после получения урона он стал бы раненым независимо от значения брони.

Если вы распределите урон на отряд с броней 4, он тоже станет раненым, но останется ещё одно очко урона. Вы можете распределить его на другой отряд. Он также станет раненым, и общее количество урона уменьшится до нуля.

Если все отряды героя ранены (или вы не хотите ранить их), урон получает герой. Допустим, у него всё ещё 6 брони. Возьмите одну карту раны в руку, и урон уменьшится до 3. Возьмите вторую карту раны, и урон уменьшится до 1. Возьмите третью карту раны, и урон станет ниже нуля — фаза завершена. Если бы ваш герой был 3 уровня, то его броня была бы равна 3, и хватило бы 2 карт ран, чтобы принять весь урон.

Вы можете распределять урон и на отряды, и на героя. Например, ранить отряд с бронёй 4 и взять одну карту раны за последнее очко урона.



Сопротивление отрядов

Значок (щит) рядом со значком брони отряда означает физическое сопротивление. Когда вы распределяете урон на такой отряд, урон сначала уменьшается на броню отряда. Если в результате урон становится равен или меньше нуля, отряд не ранен.

В противном случае, отряд получает рану, и урон уменьшается бронёй ещё раз.

Пример: у «Голомов-стражей» броня 3 и есть физическое сопротивление. Если вы распределяете на них 3 очка физического урона (или меньше), они поглощаются без вреда для отряда. Если вы распределите на них 4 очка урона или больше, они станут ранеными.

Например, если вы получили 8 очков урона, вы можете распределить 6 очков на «Голомов-стражей», они становятся ранеными, а затем оставшиеся 2 очка урона можно распределить куда-либо ещё.

Важно: предположим, по вам наносят атаку силой 5, и «Големы-стражи» — единственный отряд под вашим контролем. Самым выгодным было бы назначить 2 очка урона вашему герою, а оставшиеся 3 очка компенсирует сопротивление отряда. Однако, это невозможно. Сначала нужно распределить урон на отряды, герой получает только остаток. Если вы выберете «Голомов-стражей», они поглотят все 5 очков урона, и станут ранеными.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Пришло время уничтожить врага. Вы можете сыграть любые карты атаки с общим значением равным или большим, чем броня врага, победить его и получить славу.

Важно: в этой фазе вы можете играть карты с дальними и осадными атаками и комбинировать их с обычными атаками. Любую карту можно сыграть боком как «Атаку 1».

СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ

Способности всех врагов не нужно знать в подробностях, пока на поле не появятся враги с соответствующими значками.

Защитные способности

Укреплённый. В фазу боя на расстоянии против укреплённого врага действуют только осадные атаки. В этом заключается разница между двумя видами атак. Против обычного врага эти два типа атак работают одинаково, и их можно складывать.

Поскольку у вас, скорее всего, нет осадных атак в начале игры, вы не можете уничтожить укреплённых врагов в первой фазе сражения. Вы должны или заблокировать их атаки, или получить урон, и только затем вы сможете победить их в фазе ближнего боя. В последней фазе против них работают любые атаки (обычные, осадные и дальние), укрепления больше не учитываются.

Физическое

сопротивление — эти враги стойки к физическим повреждениям. Ваши очки атаки делятся пополам (за исключением огненных и ледяных атак). Посмотрите на «Броненосцев»: у них броня 3, но физическое сопротивление делает их опаснее. Чтобы убить их физическими атаками, нужна «Атака 6», вдвое больше их брони. Однако, «Ледяная атака 3» и «Огненная атака 3» уничтожили бы их, поскольку их сопротивление ослабляет только физические атаки. Вы можете комбинировать разные виды атаки. Например, «Огненная атака 2» и физическая «Атака 2» (которую можно получить, сыграв две карты боком) — достаточная для победы комбинация: физическая атака делится на два, но урон от огненной атаки проходит полностью.

Особенности атак

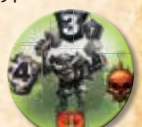
Атаки некоторых врагов обладают особенностями:

Быстрая. Быстрые атаки сложнее заблокировать — вам понадобится блок, вдвое превышающий значение атаки врага. «Атака 3» может быть заблокирована «Блоком 6», или же вы можете распределить 3 полученных очка урона.

Жестокая. Жестокие атаки очень опасны. Если вы не заблокируете их атаку, она нанесёт вдвое больше урона в следующей фазе. Например, жестокую «Атаку 3» можно заблокировать «Блоком 3», иначе вы получите 6 очков урона.

Ядовитая. Раны от ядовитых атак остаются с вами надолго. Когда отряд ранен такой атакой, на него помещаются две карты ран (и он должен быть излечен дважды, чтобы быть полезным, см. раздел «Лечение» далее). Если герой ранен ядовитым врагом, за каждую карту раны, которую он берёт в руку, другая карта раны кладётся в сброс. Эффект яда действует не сразу, но потом начинает ограничивать ваши возможности.

Парализующая. Парализующие атаки чрезвычайно опасны. Отряд, раненый такой атакой, немедленно уничтожается (удалите его из игры). Если игрок берёт одну или более ран, получая урон от парализующего врага, он немедленно сбрасывает с руки все карты, кроме карт ран. Герой будет не в состоянии нанести ответный удар, если у него нет боеспособных отрядов.



Призыв

У некоторых врагов нет значения атаки, вместо этого на жетоне изображён значок призыва. Такие враги не нападают сами, они вызывают монстров, и уже они атакуют вас.

Если вы уничтожаете врага с призывом во время фазы боя на расстоянии, игнорируйте значок призыва: враг уже побеждён. В противном случае в начале фазы блока враг вызывает монстра — вытяните случайный жетон из коричневой стопки врагов, определив призванное существо. Новый монстр заменяет призвателя в фазы блока и распределения урона: это означает, что вы или блокируете его атаку, или распределяете очки урона. Все особые способности вызванного монстра работают. Не важно, заблокировали



вы атаку монстра или получили урон, он исчезает — сбросьте его жетон (герой не получает за него очков славы). В фазу ближнего боя герой будет атаковать самого призвателя.

Впервые выложив на поле орка-призывателя, покажите остальным игрокам несколько коричневых жетонов. Предупредите их о парализующих врагах и объясните правило потери сознания (жетон «Минотавра»). Новые игроки должны знать об опасностях, с которыми могут столкнуться.

Потеря сознания

Если за одну битву герой получает количество ран, равное или большее, чем его предел руки (число на жетоне уровня, модификаторы не учитываются), он немедленно теряет сознание. Игрок немедленно сбрасывает все карты (кроме ран)

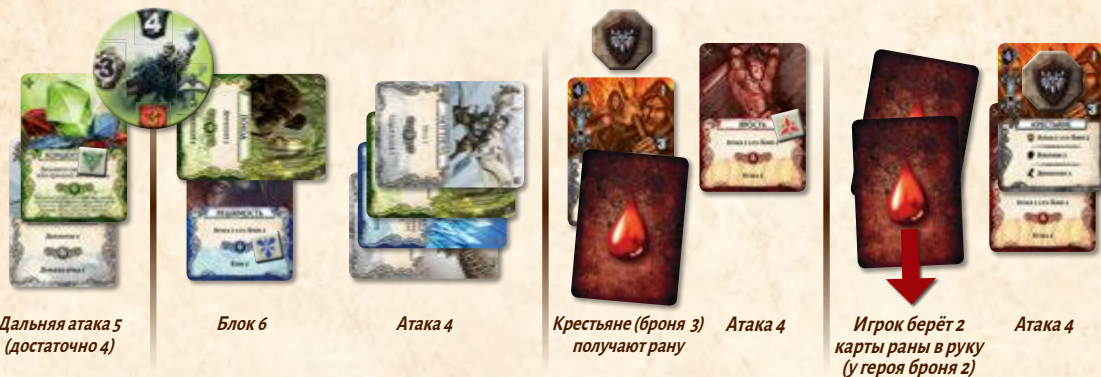
из руки (как и при парализующей атаке).

Отслеживайте количество карт ран, получаемых во время битвы. (В игре есть карты, наносящие вред герою, который их использует — они учитываются при проверке на потерю сознания.) Карты ран, уже находящиеся в вашей руке в начале битвы, при проверке условия не учитываются.

Объясняя это правило игрокам, покажите им коричневый жетон «Минотавра». Позвольте им самим решать, что делать, если он не заблокирован с их начальными характеристиками (броня 2, предел руки 5).

ПРИМЕР БИТВЫ

Рисунок ниже показывает четыре битвы с «Волчьими всадниками». Вы должны понять эти примеры без подробного объяснения.



ИСЦЕЛЕНИЕ

Получить раны очень легко. Избавиться от них гораздо сложнее.



КАРТЫ РАН

Как описано ранее, карты ран в руке не приносят никакой пользы и не могут быть сброшены просто так. Они засоряют руку и мешают доставать из колоды полезные карты.

Даже если вам удастся их сбросить (см. раздел «Отдых»), они всё ещё останутся в колоде, и вы можете вытянуть их снова в следующем раунде.

Раны могут попасть в вашу колоду и другими способами, например, после ядовитой атаки. Если у вас остались карты ран в руке к концу раунда, они перетасовываются вместе с остальными. Колода с картами ран работает менее эффективно. Поэтому от всех карт ран лучше избавиться как можно скорее — с помощью лечения.

ОТДЫХ

Вместо обычного хода вы можете позволить герою отдохнуть. Это полезно, если у вас несколько карт ран в руке и нет возможности их излечить.

Во время отдыха герой не может двигаться и выполнять действия (например, взаимодействие с местными жителями и битвы). Вам разрешено играть особые карты, эффекты и карты лечения. Также вы можете использовать особенности мест, действующие в конце хода (кристальные шахты

РАНЕННЫЕ ОТРЯДЫ

Раненный отряд нельзя активировать, нельзя и распределять на него урон. Он бесполезен, пока не будет излечен (или заменён новым, здоровым).

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЛЕЧЕНИЯ

Некоторые карты и способности отрядов позволяют получить очки лечения («Лечение X» означает получение X очков лечения).

Вы можете использовать эффекты этих карт в любой момент вашего хода, за исключением битвы (нельзя исцелить отряд, раненный во время фазы урона, и атаковать им в той же битве). Карты с очками лечения разыгрываются так же, как и все остальные — стопкой, их также можно усилить маной. Другие карты **нельзя** сыграть боком ради 1 очка лечения.

Очки лечения можно приобрести в деревне — см. раздел «Взаимодействие в деревне».

Накопленные очки лечения суммируются: например, вы разыграли карту с «Лечением 1»,

активируете отряд с «Лечением 2» и покупаете 3 очка лечения за 9 очков влияния в деревне — всего у вас есть 6 очков лечения. Теперь вы можете их потратить.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОЧКОВ ЛЕЧЕНИЯ

За каждое очко лечения вы можете вернуть одну карту раны из руки в стопку ран. Вы можете избавиться только от карт ран в вашей руке (а не в стопке сброса или колоде деяний).

Вы можете излечить и раненные отряды. Потратьте количество очков лечения, равное уровню отряда (римская цифра в правом верхнем углу карты). Верните карту раны с отряда в стопку ран. Если на отряде две карты раны (потому что он получил урон от ядовитой атаки), вы должны излечить его дважды, чтобы пользоваться его способностями.

Вам решать, как потратить очки лечения. Вы можете избавиться от ран из руки, излечить отряды или сделать и то, и другое.

и магические поляны.)

Объявив отдых, вы можете сбросить любое количество карт ран и обязаны сбросить одну другую карту. Это не лечение, сброшенные карты ещё вернутся в вашу колоду.

УСТАЛОСТЬ

Герой устаёт, если у в начале хода у вас на руке остались только карты ран. В таком случае вы по-

казываете свою руку остальным, и всё, что можете сделать со своими картами в этот ход, — сбросить одну рану.

Уставший герой не пропускает ход. Он может использовать лечение и особые способности отрядов, но, как и при обычном отдыхе, нельзя двигаться и предпринимать действия. Если герой находится на клетке места, особенность которого срабатывает в конце хода, её можно использовать.

МАГИЧЕСКАЯ ПОЛЯНА

У магической поляны есть две особенности:

ЦЕЛЕБНЫЙ ИСТОЧНИК

Если герой заканчивает ход на магической поляне, вы можете удалить из руки или сброса одну карту раны. Заметьте, это не обычное лечение — магическая поляна не лечит отряды. Однако эта способность позволяет вам изба-

виться от карты раны в сбросе, что невозможно при обычном лечении.

НАПОЛНЕНИЕ МАГИЧЕСКОЙ СИЛОЙ

Начав ход на магической поляне, герой получает жетон золотой маны. Вы должны использовать его до конца хода, или он исчезнет.



Ночью герой получает жетон чёрной маны вместо золотой. Вы узнаете, зачем он нужен, когда наступит первая ночь.

КРИСТАЛЬНЫЕ ШАХТЫ



Если герой заканчивает ход на клетке с шахтой, он получает кристалл соответствующего цвета (зелёный, в случае шахты на рисунке). Поместите этот кристалл в инвентарь. Кристалл достаётся герою

в конце хода, вы не можете использовать его, пока до вас вновь не дойдёт очередь.

Герой может получить несколько кристаллов, если останется на клетке шахты несколько ходов. Помните, в инвентаре героя не может быть больше 3 кристаллов одинакового цвета.

Важно: если вы объявили конец раунда, герой не делает хода, а значит не получает кристалла. По той же причине вы не можете удалить карту раны на магической поляне.

ПЕРЕИГРОВКА

Героям открыто множество путей. Игрокам следует разрешить переигрывать ходы, возвращать назад сыгранные карты, отменять действия. Если вы не настолько лояльны, игроки будут уделять слишком много времени планированию хода, и игра сильно затянется. Позвольте им пробовать действия и комбинировать карты, даже тратить ману — если результат их не устраивает, всегда можно вернуться к началу и сделать по-другому.

Но не все события игры можно переигрывать. Всякий раз, когда вы получаете новую информацию (например, открываете новую землю,

вытягиваете карту или переворачиваете жетон врага лицевой стороной вверх), вы не можете отменить это действие и все действия до него. Это же касается всех действий со случайным исходом (например, бросков кубика).

Пример: вы разыгрываете карту движения, усилённую кубиком маны из источника, и тратите очки движения на открытие новой земли. Вы видите, что на соседней земле появилась деревня. Вы бы хотели вернуть потраченную ману и вместо этого сыграть больше карт движения с руки, использовать другой кубик маны и завербовать отряд в деревне.

Но переиграть действия нельзя, вы получили новую информацию.

С другой стороны, представьте, что вы использовали ману и передвинули героя прямо к оркам-мародёрам, бросив им вызов, и затем поняли, что такая манна пригодится вам в битве. Вы можете изменить комбинацию карт и способностей, которые вы использовали для передвижения на выбранную клетку, или даже сделать что-нибудь совершенно другое, так как не получили новой информации.

VI. ДАВАЙТЕ НАЧНЁМ

Дочитав до этого раздела, вы знаете всё, что нужно для начала игры: что происходит во время хода, что делать с объектами на открытой части поля. Игроки могут выбрать карты тактики и начать первый ход. Остальные правила пока не нужны.

Карты тактики

Игроки выбирают карты тактики в порядке, определённом жетонами порядка хода (в первом раунде их последовательность случайна). Игрок, жетон которого лежит последним, делает выбор первым. (В последующих раундах владелец героя с наименьшей славой выбирает первым, жетоны порядка хода используются только в случае равенства по очкам славы.)

Игроки выбирают карты тактики после завершения подготовки к игре, когда вся необходимая информация известна: открыты доступные отряды и монстры на поле, брошены кубики маны в источнике и каждый игрок взял 5 карт из колоды деяний в руку.

Дайте игрокам некоторое время на знакомство с картами тактики — большинство из них имеет

эффект или способность, и каждый игрок захочет выбрать наиболее подходящую карту для его стратегии. В целом, чем выше число на карте, тем она полезнее (чем больше число, тем позже будет ходить игрок).

- ♦ Часть эффектов применяются немедленно. Выбрав такую карту, следуйте указаниям текста на ней. Определив порядок хода игроков, можете перевернуть такие карты тактик, чтобы они не отвлекали внимание.

- ♦ Часть карт дают способность, активируемую один раз в раунд — держите такие карты перед собой лицевой стороной вверх. Как только вы используете эту способность, переверните карту.

- ♦ Часть карт даёт постоянное преимущество (в каждом ходу этого раунда). Держите их перед собой лицевой стороной вверх в течение всего раунда.

Когда игроки выберут тактики, выставьте жетоны порядка хода в порядке возрастания чисел на картах. Жетон игрока с самым меньшим числом будет выше остальных. Так определяется порядок хода на весь раунд.

Игра

Игрок, чей жетон порядка хода лежит сверху, начинает первый ход. Первое время всем игрокам стоит внимательно наблюдать за действиями активных игроков, чтобы лучше понять правила.

Открывая новую землю, следуйте указаниям главы VII «Открытие новых земель». Ниже дано подробное описание объектов на поле, которые встретятся вам на новых землях, и упомянуты все их особенности.

Если происходит что-то необычное, следуйте указаниям главы VIII. В ней описано, что происходит, когда:

- ♦ Герой повышает уровень.
- ♦ Заканчивается раунд.
- ♦ Один герой атакует другого.

Когда на поле появляется город, игроки делают по одному ходу, и игра заканчивается. Сверьтесь с указаниями главы IX «Конец игры».

(-: УДАЧИ ВАМ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ! :-)

VII. ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ

ОТКРЫТИЕ КРЕПОСТИ (ЗЕМЛЯ 3)



Найдите и изучите карту описания крепости. Когда на поле появится крепость, поместите серый жетон врага лицевой стороной вниз на её клетку. Если герой перемещается на клетку, соседнюю с крепостью днём, переверните этот жетон. Если жетон не перевернут до начала ночи, он будет лежать лицевой стороной вниз всю ночь, пока кто-нибудь не нападёт на крепость.

Серый жетон — это гарнизон крепости. В отличие от яростных врагов, гарнизон не покидает своего укрытия и не ограничивает передвижение по соседним клеткам. Герой не может начать битву с гарнизоном, просто перемещаясь рядом с крепостью, для этого нужно напасть на неё.

Штурм

Перемещение в укреплённое место (крепость, башню мага или город) считается нападением (в нашем случае на крепость). Движение героя медленно заканчивается, и он должен сразиться с защитниками. Герой не может проходить через незахваченные укрепления, не вступив в битву.

Штурм укреплённых мест не нравится местным жителям — каждая попытка штурма даёт -1 к репутации героя.

Победив гарнизон, герой не только получает очки славы, но и захватывает крепость. Поместите жетон щита героя на крепость, отметив нового владельца. Теперь этот (и только этот) герой сможет взаимодействовать в крепости.

Если герой не в состоянии победить гарнизон, штурм провалился. Герой возвращается на клетку, с которой переместился в крепость. Вы можете провести новый штурм в следующем ходу (но ге-

рой получит ещё -1 к репутации).

Укреплённые враги

Враги в крепости считаются **укреплёнными**, как если бы на их жетонах был символ (♣). Во время фазы боя на расстоянии дальние атаки будут бесполезны. Вы должны или победить этого врага только с помощью осадных атак, или дождаться фазы ближнего боя (в эту фазу можно использовать карты атаки всех типов).

Если у врага, защищающего крепость, уже есть способность «укреплённый» на жетоне, он укреплен дважды — во время фазы боя на расстоянии нельзя играть даже осадные атаки.

Штурм и яростные враги

Штурм — часть движения. Если атака на крепость провоцирует яростного врага (то есть, если клетка, с которой герой нападает на крепость,

и клетка, на которой стоит крепость, соседствуют с монстром), то спровоцированные враги присоединятся к сражению, и герой должен будет сражаться и против них, и против гарнизона крепости. Спровоцированные враги не получают бонусы за укрепления крепости, и герой не обязан победить яростного врага, чтобы захватить эту крепость.

Рекомендуем заранее победить яростных врагов в округе и штурмовать крепость уже позже, или выбирать маршрут, никого не провоцирующий. Если осмелитесь, можете рискнуть сразиться с обоими — читайте раздел «Открытие руин» в этой главе, если хотите узнать, как сражаться с несколькими врагами сразу.

ОТКРЫТИЕ БАШНИ МАГА (ЗЕМЛЯ 4)



Найдите и изучите карту открытия башни мага.

Нейтральная башня подчиняется тем же правилам, что и крепость, только на её клетку выставляется фиолетовый, а не серый жетон врага. Этот жетон тоже переворачивается, если герой приблизится к башне днём, и остаётся скрытым ночью, если только на башню не нападут.

При штурме башни мага действуют те же самые правила, что и при нападении на крепость. Защитники также считаются **укреплёнными**, и герой получает -1 к репутации при каждом штурме. Для штурма башни мага, стоящей в пустыне, вам нужно «Движение 5».

Доступные заклинания

Открыв первую башню мага, выложите три первых доступных заклинания в ряд.

Важно: в последующих играх заклинания доступны с самого начала. В первую игру лучше сделайте как указано выше, дайте игрокам привыкнуть к другим механикам. Так вы избежите вопросов «Что это за карта и как мне её получить?».



Захваченные башни магов

Захватив башню мага, поместите жетон щита героя на неё. В противоположность крепостям, это не означает, что башня является вашей, а только напоминает всем, что герой победил её гарнизон. В награду за захват башни мага герой получает одно из доступных заклинаний в конце хода.

После захвата башни маги сотрудничают со всеми. Герои могут взаимодействовать в захваченной башне, независимо от того, кто её захватил.

Вербовка

В башне мага можно вербовать отряды со значком этого здания (🏰) по обычным правилам.

Покупка заклинаний

Также в башне мага герои могут купить любое доступное заклинание. Покупка обойдётся в 7 очков влияния и одну ману того же цвета, что и выбранное заклинание. Помните, вы можете использовать только один кубик маны из источника. Таким образом, вы либо должны получить 7 очков влияния, не используя ману, либо найти способ использовать больше маны за ход. Купленное заклинание помещается на верх колоды деяний. Скоро оно попадёт к вам в руку (вероятнее всего, уже в конце хода), и вы сможете использовать его позже в этом раунде.

Владение крепостью

Захватив крепость, поместите на неё щит вашего героя. Крепость даёт два преимущества:

Герой может вербовать в ней отряды со значком крепости (по тем же правилам, что и в деревне). Нельзя завербовать отряд в тот же ход, когда крепость завоевана, поскольку штурм крепости — это действие героя в этот ход.

Крепость предоставляет герою поддержку. Если он заканчивает ход на ней или на соседней клетке, ваш предел руки временно увеличивается на 1 за каждую крепость героя. Вы можете вытянуть больше карт в конце хода. Например, если герою принадлежат три крепости на игровом поле, предел руки увеличивается на 3 (если герой закончит ход на клетке своей крепости или по соседству с ней).

Выложите из колоды новое заклинание, чтобы доступных заклинаний стало три. Новое заклинание всегда выкладывается выше двух оставшихся — сдвиньте остальные вниз, освободив место для взятой карты.

Заклинания как награда

Герои получают заклинания в конце хода, как и все прочие награды. Это ускоряет процесс игры: вы можете прочитать текст новых карт и сделать выбор, пока ходят другие игроки.

Заклинание, полученное в награду, кладётся на верх колоды деяний, точно так же, как и купленное во время взаимодействия (очки влияния и мана при этом не тратятся). Выбрав карту, доставайте новое заклинание на её место и переместите оставшиеся карты вниз, если необходимо.

Вы получаете награды до новых карт. Новое заклинание почти наверняка окажется в вашей руке на следующем ходу.

Использование заклинаний

Заклинания — очень сильные карты. Даже их основной эффект требует использовать ману. Усиленный эффект требует две маны — одну соответствующую с цветом заклинания и одну чёрную. Усиленный эффект заклинания работает только ночью, чёрная мана недоступна в течение дня. Использовать заклинание на полную мощность не так легко: даже забрав кубик чёрной маны из источника, вы должны найти ещё одну ману.

Даже самые сильные карты заклинаний можно сыграть боком как «Движение 1», «Влияние 1», «Атаку 1» или «Блок 1».

Фиолетовые враги

Штурмуя башни магов, герои сражаются с фиолетовыми врагами (в основном это группы магов и големов). Маги часто используют огненные и ледяные атаки, у врагов в башнях встречается сопротивление к некоторым стихиям. Когда башня мага открывается впервые, покажите несколько фиолетовых жетонов игрокам и объясните их особенности. Перемешайте их и поместите случайный жетон лицевой стороной вниз на башню, это её гарнизон.

Стихийные атаки

Все враги, с которыми вы сталкивались ранее, использовали физические атаки (число атаки указано на значке серого кулака). В башнях магов героев ждут огненные и ледяные атаки.

Этот значок означает огненную атаку. Она работает как обычная атака, за исключением двух моментов:

Штурм крепости другого героя

Герои могут штурмовать уже захваченные крепости. Если владелец крепости находится в ней, это считается битвой двух героев (см. раздел «Битва двух героев» ниже).

Если владельца крепости в ней нет, вытяните случайный серый жетон врага. Это — гарнизон, и напавший герой сражается с ним по правилам штурма ничейных крепостей (враг считается **укреплённым**). Если герой побеждает, он получает только половину очков славы за этого врага (с округлением вверх), но захватывает крепость — поменяйте жетон щита на другой. Если героя постигла неудача, сбросьте этот жетон врага. Герой игрока возвращается на клетку, с которой совершал штурм. Когда на крепость нападут вновь, вытяните новый случайный жетон.

Штурмы крепостей других героев (неважно, присутствует в них владелец или нет) всё ещё дают герою -1 к репутации.

♦ Единственный тип блока, эффективный против огненной атаки — это ледяной блок. Обычные блоки (включая карты, сыгранные боком) и огненные блоки неэффективны против неё. Значения таких блоков делятся на 2 (с округлением вниз).

♦ Распределение урона от огненных атак на отряды работает как обычно, но отряды с физическим сопротивлением не получают преимущества. Против огненных атак стойки только отряды с **сопротивлением огню** (оно работает против огненных атак точно так же, как физическое сопротивление против физических атак).

Ледяные атаки работают так же, как и огненные атаки, но против них эффективны только огненные блоки (значения остальных блоков делятся на 2), и только **сопротивление льду** помогает избавиться от части урона.

Запомните: лучший способ отразить стихийную атаку — играть блоки противоположной стихии, или (если вы не блокируете её) иметь отряды с сопротивлением того же типа.

Пример: предположим, вы столкнулись с «Ледяной атакой 5». Чтобы заблокировать её, можно сыграть «Огненный блок 5» или любую комбинацию карт с «Блоком 10» (обычные и ледяные блоки). Можно также комбинировать огненные и не-огненные блоки. Например, вы можете сыграть «Огненный блок 3», а затем «Блок 4» (включая карты, сыгранные боком). Значение не-огненного блока делится пополам и равно 2, но этого как раз достаточно.

Если вы не блокируете атаку и хотите распределить урон на отряды, лучший вариант — использовать отряд с сопротивлением льду. Если у него есть по меньшей мере броня 3, весь урон поглощается (3 очка урона компенсирует сопротивление, а остальные наносят отряду рану). Если у него есть броня 5 или больше, он не получает ран от атаки!

Сопротивление врагов

Некоторые враги имеют сопротивление огню, льду или даже нескольким типам атак.

Сопротивление ко всем типам атак работает одинаково — общее значение всех атак отряда при сопротивлении делится на 2 и округляется в меньшую сторону. Например, чтобы победить ледяных големов на рисунке, достаточно «Огненной атаки 4». Но если вы используете физические и ледяные атаки, для этого вам понадобятся 8 очков атаки.



СОПРОТИВЛЕНИЕ И ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Спротивление льду и огню даёт врагам ещё одно преимущество — они неуязвимы к особым боевым эффектам соответствующего цвета. Эффекты красных карт (и способности отрядов за красную ману) не позволяют выбрать целью врагов с сопротивлением огню. Таких врагов нельзя выбрать целью для этого эффекта. Даже в том случае, когда эффект распространяется на «всех врагов», враги с сопротивлением огню не подвержены ему.

То же касается синих карт (и способностей отрядов за синюю ману) и врагов с сопротивлением льду.

Это относится только к особым боевым эффектам, не к самим атакам. Различайте:

- ♦ «Атака 4» — это физическая атака, даже если это эффект красной карты. Она работает как обычно против врагов с сопротивлением огню.
- ♦ «Огненная атака 4» — это огненная атака. Её значение делится на 2, когда она используется против врага с сопротивлением огню.

- ♦ «Уничтожьте выбранного врага» и «все враги получают -1 к броне» — это особые эффекты, и, если они изложены на красной карте действия или заклинания, они не влияют на врагов с сопротивлением огню.
- ♦ Обычный эффект заклинания «Разрушение» (игнорируйте укрепления мест) работает против врагов с сопротивлением огню, поскольку действует на укрепление, а не на самого врага. Второй эффект («Враги получают -1 к броне») сопротивление огню блокирует.

ОТКРЫТИЕ МОНАСТЫРЯ (ЗЕМЛЯ 5)



Найдите и изучите карту описания монастыря. Здесь можно вербовать отряды со значком монастыря и получать очки лечения. В этом отношении монастырь можно считать улучшенной деревней.

ОБУЧЕНИЕ

Открыв монастырь, поместите верхнюю карту из колоды особых действий рядом с доступными отрядами (не к доступным картам особых действий). Эта карта — тайные знания монахов, её можно получить в любом монастыре.

Герой может изучить особое действие, взаимодействуя в монастыре и потратив 6 очков влияния. Если вы приобрели карту, поместите её на верх колоды деяний (вы, вероятно, вытянете её в конце хода). Вы можете купить несколько особых действий в течение одного хода, если вам хватает влияния и доступны несколько карт (если открыты несколько монастырей).

Особые действия, лежащие рядом с доступными отрядами, не пополняются до начала следующего раунда.

Если к концу раунда рядом с доступными отрядами остались карты особых действий, они кладутся под низ колоды особых действий, и к доступным отрядам выкладываются новые особые действия по одному за каждый монастырь на карте (за исключением сожжённых).

ПОДЖОГ МОНАСТЫРЯ

Герой может попытаться сжечь монастырь, ходя на его клетку (считается действием этого хода). Если вы объявите о попытке поджога, герой немедленно получит -3 к репутации.

У монастыря всегда есть защитники — вытяните случайный жетон фиолетового врага; герой сражается с ним. Отряды не помогают в битве, отказываясь участвовать в столь жестоком поступке. Вы не можете активировать отряды и использовать их способности, а также распределять на них урон.

Выиграв бой, герой получит артефакт в конце хода (см. далее), но монастырь будет сожжён дотла. Отметьте его клетку жетоном щита героя. Теперь эта клетка считается пустой. (Не собирайте особое действие около доступных отрядов, выложенное за этот монастырь, его всё ещё можно изучить в другом монастыре. Тем не менее, новые особые действия в начале следующего раунда за этот монастырь не добавляются).

Если герой потерпел неудачу, ничего не происходит. Только потеря репутации (и, возможно, несколько карт ран в руке) останутся напоминанием о вашем поступке.

ПОЛУЧЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

Герой всегда получает артефакт в конце хода, таким образом, игра не замедляется.

Вытяните две карты из колоды артефактов. Выберите одну из них и поместите её на верх колоды деяний. Положите вторую карту под низ колоды артефактов.

Если герой получил несколько артефактов за один ход, вытяните на одну карту больше, чем нужно. Поместите выбранные вами карты на верх колоды деяний в любом порядке, а последнюю положите под низ колоды артефактов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АРТЕФАКТОВ

Новые артефакты кладутся на верх вашей колоды деяний и очень быстро оказываются у вас в руке. Артефакты можно использовать несколькими способами:

- ♦ Верхний текст на карте артефакта описывает его основной эффект. Он работает так же, как основные эффекты других карт деяний. В конце хода вы сбрасываете карту артефакта вместе с другими картами, сыгранными во время хода.
- ♦ Нижний текст на карте артефакта описывает его усиленный одноразовый эффект. Его использование разрушает артефакт, карта при этом удаляется из игры.
- ♦ Даже карту могущественного артефакта можно сыграть боком как «Движение 1», «Влияние 1», «Атаку 1» или «Блок 1» и затем сбросить её в конце хода, как обычно.



ЗНАМЁНА

Знамя — особый тип артефактов. Их усиленный эффект работает как обычно — удалите из игры карту после его использования. Верхняя часть карты знамени работает иначе. Она не даёт бонуса герою, но вы можете отдать знамя любому отряду. Этот отряд получит бонусы или эффекты, указанные на знамени. Некоторые эффекты знамени можно использовать только один раз за раунд — переворачивайте карту, если пользуетесь ею. В начале следующего раунда знамя переворачивается обратно.

Отдав знамя отряду, вы не сможете использовать его усиленный эффект и забрать его обратно до конца раунда. В конце раунда вы можете забрать знамя у отряда и положить его в сброс. Также знамя отправляется в сброс, если отряд распущен или уничтожен. Вы сможете использовать его снова, когда вытянете (скорее всего, в следующем раунде).

Отряд может нести только одно знамя. Если вы



ОТКРЫТИЕ ЛОГОВА МОНСТРА (ЗЕМЛЯ 6)



Найдите и изучите карту описания логова монстра. Это первое место для приключений, с которым вы столкнулись. В отличие от яростных врагов и укрепленных мест (крепостей и башен магов), герои могут игнорировать место для приключений, даже когда находятся на одной с ним клетке. Если вы не желаете отправить героя в логово монстра, можете считать эту клетку пустой.

Герой может войти в логово монстра, если не предпринимал других действий (это считается его действием за ход). Объявив, что герой входит в логово, возьмите коричневый жетон врага. Герой сражается с ним.

Победив врага, отметьте логово монстра жетоном щита героя в напоминание, что именно он завершил приключение. Логово монстра разорено, его клетка считается пустой до конца игры. В награду герой получает два случайных кристалла маны (как и все прочие награды, они достанутся вам в конце хода). Бросьте запасной кубик маны дважды (не трогайте кубики в источнике маны) и посмотрите на выпавшие цвета. Если выпала золотая мана, можете сами выбрать цвет кристалла (даже ночью). Если выпал чёрный цвет, герой получает 1 очко славы вместо кристалла.

Если герой не смог победить врага, он не отступает и остаётся на той же клетке. Положите жетон врага лицевой стороной вверх на клетку логова монстра. Не перепутайте его с активными врагами (яростными врагами и открытыми

гарнизонами). Если считаете нужным, можете выложить его на поле лицевой стороной вниз. В таком случае игроки могут посмотреть на лицевую сторону жетона в любой момент.

Помните: логово монстра, как и остальные места для приключений, можно игнорировать при движении. Герои могут двигаться через него, останавливаясь на его клетке без объявления битвы, даже если на ней выложен жетон врага.

Важно: герой получает репутацию, побеждая яростных врагов. Герой теряет репутацию, штурмуя укрепленные места. Победы в местах для приключений не влияют на репутацию — местным нет до этого дела.

ОТКРЫТИЕ ПОДЗЕМЬЯ (ЗЕМЛЯ 7)



Найдите и изучите карту описания подземелья. На клетку с подземельем не кладётся жетон врага (пока).

Это ещё одно место для приключений. Герой может не спускаться в подземелье, даже если находится на клетке с ним. При желании вы можете отправить туда героя, потратив его действие за ход.

Перед входом в подземелье вытяните из стопки случайный коричневый жетон врага; герой сражается с ним. В битве действуют два условия:

- ♦ Герой должен сражаться один, отряды отказываются спускаться в подземелье и ждут наверху.

Вы не можете использовать их способности и распределять на них урон в этой битве.

- ♦ В подземелье применяются правила ночного раунда, даже если сейчас день. Вы не можете использовать золотую ману, но можете использовать чёрную и применять усиленные эффекты карт заклинаний. (Прочитайте игрокам раздел «Ночные правила», если подземелье открылось до конца первого раунда.)

Победив врага, отметьте подземелье жетоном щита в напоминание, что именно ваш герой завершил это приключение. В конце хода герой получает награду. Бросьте кубик маны. Выбросив золотой или чёрный цвет, получите заклинание, если выпал любой другой, получите артефакт.

Если герой потерпел неудачу, ничего не происходит. Сбросьте жетон врага. В следующий раз, когда кто-то войдёт в подземелье, он будет сражаться с новым врагом.

Разорённые подземелья

Даже если подземелье отмечено жетоном щита (его разорил один из героев), его может исследовать снова тот же герой или другие. Если герой исследует разорённое подземелье ещё раз, он сражается со случайным коричневым врагом в оговорённых выше условиях. Не отмечайте подземелье жетоном щита в случае победы. Герой не получает награду, только очки славы за убийство монстра, как обычно.

ОТКРЫТИЕ РУИН (ЗЕМЛЯ 8)



Найдите и изучите карту описания руин.

Руины — ещё одно место для приключений. Вы можете игнорировать руины или отправить в них героя. Осторожно,

это сложное приключение!

Открыв руины, поместите на них жёлтый жетон руин. Если сейчас день, поместите жетон лицевой стороной вверх, если ночь — лицевой стороной вниз. В последнем случае жетон не переворачивается до начала дневного раунда или пока кто-нибудь не окажется на его клетке.

В руинах героев ждут два разных приключения:

Древний алтарь

Древний алтарь забытого божества. На его жетоне изображены три одинаковых значка маны. Герой может активировать алтарь, потратив столько маны. Сделав это, он получает 7 очков славы. Сбросьте жетон руин и отметьте это место жетоном щита в напоминание, что именно ваш герой завершил это приключение. Если вы не можете или не хотите тратить три маны, ничего не происходит.



Враги с сокровищем

В руинах героев могут ждать хорошо охраняемые сокровища. В этом случае на жетоне руин изображены два жетона врагов и награда.



Отправив героя в руины, возьмите жетоны изображённых врагов. Герой сражается с ними. Если он не победил сразу обоих, ничего не происходит. Непобеждённые враги остаются на клетке руин (не перепутайте их с яростными врагами и гарнизонами). Побеждённые враги не заменяются.

Когда герой побеждает последнего врага, уберите жетон руин и отметьте место его жетоном щита. В конце хода этот герой получит изображённую награду.

Важно: победа над орками и драконумами в руинах не повышает репутацию героя.

Награды

В наградах встречаются:

- ♦ **Карта артефакта.** Настоящее сокровище! Вы уже знаете, как получить артефакт другими способами (см. раздел «Открытие монастыря»).

- ♦ **Карта заклинания.** Волшебный том, сокрытый в руинах. Герой получает заклинание по тем же правилам, что и при захвате башни мага (см. раздел «Открытие башни мага»).

- ♦ **Особое действие.** Враги охраняли секретное знание. Возьмите доступное особое действие (но не карты действий монастырей) и вытяните новое взамен (сместите карты вниз и добавьте к ним новую).

- ♦ **Четыре кристалла маны.** Магическое сокровище! Возьмите по кристаллу каждого цвета.

- ♦ **Отряд.** Вы освободили заключённых, и они присоединяются к вам. Можете завербовать любой доступный отряд без траты влияния и независимо от его значков. У героя должен быть свободный жетон командования, или придётся распустить один отряд.

Важно: обычно герой получает награду в конце хода, перед повышением уровня, но здесь вы можете поменять порядок этих событий. Если слава за уничтоженных врагов позволит герою получить жетон командования, можете использовать его при вербовке.

Сражение с несколькими врагами

Скорее всего, именно в руинах ваш герой впервые сразится с двумя врагами сразу. В других сценариях вам могут встретиться три и даже больше врагов в одной битве.

Атаки

Во время фаз боя на расстоянии и ближнего боя у вас есть новые варианты:

- ♦ Вы можете сыграть одну карту с большой атакой и победить сразу от нескольких врагов. Атака такой карты должна быть равна или больше, чем суммарная броня выбранных врагов. Это выгодно, если у вас есть сильные карты (иначе лишние очки атаки сожрели бы). По существу, вы можете считать нескольких врагов одним врагом с очень большой бронёй.

Важно: если хотя бы часть выбранных врагов обладает сопротивлениями, значение ваших атак того же типа делится на 2, даже если у других врагов в группе, на которую вы напали, нет этого сопротивления.

- Если вы хотите атаковать группу **укреплённых** и неукреплённых врагов одной картой атаки в фазу боя на расстоянии, вы должны использовать осадную атаку.

- ♦ Вы можете сыграть несколько карт атаки в одну фазу. Герой может сразиться с врагами один на один или разделив их на небольшие группы. Это выгодно, когда:

- У одних врагов есть сопротивление, а у других нет. Вы можете устранить опасного врага атаками, к которым у него нет сопротивления.
- Одни враги укреплены, а другие нет. Во время фазы боя на расстоянии вы всё ещё можете победить дальними атаками группу неукреплённых врагов.

Блокирование

В фазе блока у вас есть шанс заблокировать всех непобеждённых врагов. Вы можете не блокировать никого вообще, либо одного или нескольких врагов в любом порядке, но вы не можете собрать в группу нескольких врагов и заблокировать их одной мощной картой блока. Если вы хотите заблокировать нескольких врагов, играйте эффекты блока отдельно для каждого.

Распределение урона

Теперь вы должны распределить урон от всех непобеждённых и незаблокированных врагов. Вы можете сделать это в любом порядке, главное — не забудьте учесть каждого врага. Как обычно, вы можете распределять урон на свои отряды и героя.

- ♦ На отряд нельзя распределить урон дважды в одной битве, даже если он не был ранен в первый раз.

С другой стороны, вы можете:

- ♦ Активировать отряд с дальней атакой или способностью блока в первых двух фазах битвы, разделиться с одним врагом, а затем распределить урон от незаблокированной атаки тому же самому отряду во время фазы урона.
- ♦ Распределить урон на боееспособный отряд, и, если он переживёт битву и не станет раненым (благодаря сопротивлению), активировать его в фазу атаки.

В руинах встречаются красные и белые жетоны врагов. Часть из них обладает огненно-ледяными атаками. Против них эффективны лишь огненно-ледяные блоки и сопротивление огню и льду вместе.

ОТКРЫТИЕ ЗЕМЕЛЬ 9-11

На этих землях вы не столкнётесь с новыми объектами, только с комбинациями уже известных вам. Здесь много возможностей получить дополнительные очки славы, когда игра подходит к концу!

ОТКРЫТИЕ РАЗВИТЫХ ЗЕМЕЛЬ

Когда герой открывает землю с городом, каждый игрок получает ещё один ход, а затем игра заканчивается. Вы можете выставить на поле фигурку города. Игнорируйте её подставку. Считайте эту клетку недоступной.

Открытие развитой земли без города не заканчивает игру. На развитых землях встречаются уже знакомые вам объекты, за несколькими исключениями. Новые объекты очень похожи на уже встреченные вами, разве что их охраняют более сильные враги — но и награду они

предлагают большую. Проклятые земли — место для приключений, подобное логову монстра, гробница похожа на подземелье, а яростные враги-драконы — на орков-мародёров. Правила для новых объектов описаны на обороте карт описаний мест из диких земель.

VIII. ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ СОБЫТИЯ

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Герой повышает уровень, когда его жетон щита переходит на новый ряд шкалы славы. Максимальное значение уровня — 10. Если герой достиг этого уровня, продолжайте отслеживать его славу, переместив жетон на первый ряд шкалы славы. Больше этот герой не может повысить уровень.

Повышение уровня происходит не сразу, а в конце хода, но перед доббором карт. Таким образом, другие игроки могут ходить, пока вы повышаете уровень. Если жетон щита героя переместился на несколько рядов вперёд за один ход, он повышает уровень несколько раз подряд.

Повышение уровня приносит одно из двух преимуществ. Проверьте значок слева от ряда, на который переместился жетон щита героя, и определите награду.



ДОСТУПНЫЕ ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда любой герой впервые повысит уровень, откройте три карты из колоды особых действий и выложите их друг под другом. Это доступные особые действия.

Важно: в последующих играх доступные особые действия должны быть открыты с начала игры. Если вы только знакомитесь с игрой, лучше сделайте так, как написано выше, чтобы игрокам не нужно было изучать ещё три карты и способы их получения.

НОВЫЕ НАВЫКИ

Перед каждым вторым рядом на шкале славы есть значок (см. рисунок). Когда ваш герой достигнет 2-го уровня, вы получите один жетон навыка и одно особое действие.

Первый игрок, чей герой достиг 2-го уровня, открывает два жетона навыка с верха своей стоп-

ки навыков. Возможности, которые дают навыки, перечислены на картах описания навыков (по 2 у каждого героя).

Затем этот игрок выбирает один жетон и кладёт его перед собой, а другой кладёт в зону общих навыков. Начиная со следующего хода он может использовать выбранный навык.

Кроме того, этот игрок выбирает одну из трёх доступных карт особых действий и помещает её на верх колоды деяний, а затем выкладывает новую карту на замену. Доступные карты особых действий сдвигаются вниз, новая всегда добавляется сверху.

Если другой герой достигнет 2-го уровня, его владелец следует тем же указаниям. Однако он может выбрать жетон из зоны общих навыков (у первого игрока, повысившего уровень героя, не было такой возможности, потому что в этой зоне не было навыков).

НАВЫКИ ДРУГИХ ГЕРОЕВ

После того, как игрок откроет два своих жетона навыков, он может отказаться от обоих и вместо этого взять жетон из зоны общих навыков, оставленный там другим игроком. Сделав это, он кладёт выбранный жетон навыка перед собой, а оба его жетона кладутся в зону общих навыков. Он не может выбрать навык своего героя, от которого ранее отказался.

Кроме того, он берёт одну карту особого действия. Однако, выбрав навык другого героя, он не может выбрать любую карту и обязан взять самую нижнюю карту из доступных.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ КОМАНДОВАНИЯ

Когда герой достигает уровня, отмеченного значком (●), он не получает новых способностей. Зато верхний жетон уровня становится новым жетоном командования. Предел командования героя вырос. Также с уровнем могут увеличиться значение брони героя и предел руки (новые значения указаны на новом верхнем жетоне уровня).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ

Навыки дают вам большие возможности. Их не нужно вытягивать из колоды, они доступны каждый раунд. Старайтесь выбирать навыки, дополняющие ваши карты, отряды и общую стратегию.

ТИПЫ НАВЫКОВ

Изучите карты описания навыков и получите представление о способностях каждого героя.

Есть три типа навыков.

Если на жетоне навыка есть стрелка, направленная вниз, этот навык можно использовать только один раз в раунд. Сделав это, переверните жетон навыка лицевой стороной вниз, он недоступен до следующего раунда, когда вы сможете перевернуть его обратно. Заметьте, некоторые навыки (например, позволяющие взять дополнительные карты) можно использовать во время хода другого игрока.

Важно: навык «Мотивация» можно использовать в ход другого игрока и подготовиться к новому ходу заранее. Однако его нельзя использовать после вашего последнего хода в раунде.

Этот символ обозначает навык взаимодействия, влияющий до начала вашего следующего хода на других игроков. Если вы используете такой навык, поместите его жетон в центр стола и объявите его эффекты другим игрокам. В начале вашего следующего хода заберите его и переверните лицевой стороной вниз — его нельзя использовать до конца раунда.

Если на жетоне навыка нет ни одного из этих символов, его можно использовать один раз в каждый ход. Используя навык, поместите его жетон в вашу игровую зону, рядом с сыгранными картами, отрядами или жетонами маны (вы можете, например, положить навык, дающий очки движения, рядом со столбиком карт движения, или навык, меняющий цвет маны, рядом с жетоном маны и т. п.).

Важно: ни один навык из базовой игры нельзя использовать чаще одного раза за ход.

КООПЕРАТИВНЫЕ НАВЫКИ

Кооперативные навыки заменяют соревновательные навыки в кооперативных и одиночных играх. Вместе эти два типа навыков называются навыками взаимодействия. Использование такого навыка начинает обладать им игрок. Он получает некую выгоду, выкладывает навык в центр стола, а затем:

♦ В кооперативных играх другой игрок (не обладающий этим навыком) может использовать его вторичный эффект. Некоторые из них срабатывают сами (когда используется мана определённого цвета, когда начинается первая битва), другие можно использовать по желанию. Если вторичный эффект не использован

до начала хода игрока, выложившего навык, или до конца раунда — он исчезает.

♦ В одиночных играх вторичный эффект навыка может использовать выложивший навык игрок, но только в следующем ходу. Далее он исчезает по общим правилам. Для кооперативных и соревновательных навыков важен порядок хода. Эффекты исчезают, когда наступает ваш новый ход, даже если ваш жетон порядка хода лежит лицевой стороной вниз. Если вы делаете два хода подряд (тактика «Лучший момент», заклинание «Изгибы времени»), навыки взаимодействия, использованные в первом ходу, перестают действовать к началу второго.



КОНЕЦ РАУНДА

Если у игрока закончились карты в колоде деяний, и он не хочет играть оставшиеся в руке, он может объявить конец раунда в начале своего хода (если его рука при этом пуста, он обязан это сделать). Этот игрок пропускает ход. Затем все остальные игроки делают по одному последнему ходу, и раунд заканчивается.

ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Перед началом нового раунда сделайте следующее:

- ◆ Переверните планшет дня и ночи на другую сторону — поменяйте время суток.
- ◆ Перебросьте все кубики маны в источник. Если начинается дневной раунд, переместите чёрные кубики на тёмную сторону источника. Если начинается ночной раунд, переместите туда золотые кубики. (Привыкнув к правилам дневного раунда, новички могут попытаться использовать кубики золотой маны. Вы должны поместить их на «тёмную сторону» источника маны, отделив от остальных).
- ◆ **Важно:** по крайней мере половина кубиков должна показывать ману основных цветов. Перебрасывайте чёрные и золотые кубики, если необходимо, пока это условие не будет выполнено.
- ◆ Возьмите все доступные карты отрядов, которые не были наняты, и положите их под низ колоды обычных отрядов. Если рядом с до-

ступными отрядами лежат особые действия (см. раздел «Открытие монастыря» выше), положите их под низ колоды особых действий.

- ◆ Откройте новые доступные карты отрядов. Их количество равно количеству игроков плюс 2. Если на поле есть монастыри (не сожжённые), добавьте к доступным отрядам нужное количество карт особых действий (см. раздел «Открытие монастыря» выше).
- ◆ Уберите нижнее из доступных особых действий под низ соответствующей колоды, сдвиньте остальные и выложите новую карту на верхнюю позицию доступного особого действия.
- ◆ Доступные заклинания меняются так же.
- ◆ Когда раунд заканчивается, каждый игрок перетасовывает все свои карты деяний вместе (из руки, сброса и колоды), из них собирается новая колода деяний. Если его герой отдал отрядам знамёна, он может (но не обязан) забрать их и замешать в колоду деяний. Затем игрок добирает карты до предела руки (обозначенного на жетоне уровня) или большего значения, если его герой находится рядом с собственной крепостью (см. раздел «Открытие крепости» выше).
- ◆ Подготовьте все уставшие отряды героя (с жетонами командования на картах). Положите их жетоны командования над картами отрядов. Даже ране-

ные отряды возвращают боеспособность, если были уставшими, но не излечиваются при этом.

- ◆ Навыки, перевёрнутые лицевой стороной вниз, переворачиваются обратно. Если отданное отряду знамя лежит лицевой стороной вниз, переверните и его тоже.
- ◆ Игроки возвращают карты тактики в центр стола. В новом раунде используется ночные карты тактики, выложите их из коробки.

ВЫБОР КАРТ ТАКТИКИ

Игроки должны выбрать тактики на следующий раунд.

Игрок, чей герой набрал меньше всего очков славы, первым выбирает тактику. Затем делает выбор игрок со вторым с конца значением очков славы и т.д. Владелец героя с самой большой славой выбирает последним.

В случае ничьей игрок, ходивший позже в предыдущем раунде (его жетон порядка хода был ниже), выбирает раньше.

Когда все игроки выберут тактики, переложите жетоны порядка хода рядом с планшетом дня и ночи, обозначив новый порядок хода.

ИГРА В СЛЕДУЮЩЕМ РАУНДЕ

Первый игрок (с самым меньшим числом на карте тактики) начинает новый раунд. Делайте ходы как обычно, но используйте ночные правила.

НОЧНЫЕ ПРАВИЛА

Очки движения

Ночью труднее путешествовать по лесам. Старайтесь избегать клеток с лесами в ночные раунды. Через пустыню, наоборот, становится путешествовать проще. Если вы хотите пересечь большую пустыню, стоит подождать ночи.

Видимость

Днём вы могли видеть, что находится в руинах, какие враги защищают крепости и башни магов, если кто-нибудь из героев проходил достаточно близко (см. соответствующие главы выше).

Жетоны руин, открытые ночью, помещаются на поле лицевой стороной вниз и остаются в таком положении, пока кто-нибудь не передвинется

на это место (или пока не начнётся следующий дневной раунд). Вы по-прежнему можете решить, войдёт герой в руины или нет после открытия жетона.

Ночью вы не можете узнать, кто защищает крепость или башню мага, пока герой не нападёт на неё. Иногда лучше дожидаться дня, тогда у вас будет больше информации. (Это не относится к городам. Гарнизоны городов по-прежнему видны из соседних клеток. Но это пока неважно, в первом сценарии вы должны найти город, а не захватить его).

Жетоны яростных врагов открыты даже ночью. Считайте, что это местные жители рассказывают вам об их злодеяниях.

Магия

Ночью нельзя использовать золотую ману, даже если вы берёте её не из источника. Золотые кубики в источнике считаются истощёнными.

Чёрная мана, напротив, становится доступной. Можете использовать её и применять усиленные эффекты карт заклинаний. (См. подраздел «Использование заклинаний» раздела «Открытие башни мага» на стр. 14.) Чёрная мана не считается универсальной, как золотая, и не может заменить другие цвета.

БИТВА МЕЖДУ ГЕРОЯМИ

Мы настоятельно рекомендуем не устраивать сражения героев в первом сценарии. Если вы всё же хотите использовать это правило, прочитайте эту главу (в ней описаны основные моменты) и соответствующий раздел буклета правил (где правила битвы описаны подробнее).

Начало битвы

Если вы хотите атаковать другого героя, переместите вашего героя на его клетку и объявите начало битвы. Это считается действием за ход.

Исключение: нельзя атаковать героя в магическом портале или городе (в первом сценарии герои не могут входить в города). Фигурки героев занимают эти клетки, не сражаясь.

Битвы героев запрещены после объявления конца раунда — в этом случае ваш герой не может закончить движение на клетке другого героя (см. подраздел «Принудительное отступление» раздела «Конец хода» буклета правил, если это вдруг произошло).

Совет: когда у вас нет карт в руке, и все отряды устали, вы становитесь лёгкой целью. Если объявлен конец раунда, вы в безопасности и можете тратить все карты. Представьте, что у вас пять карт

в руке, но не осталось карт в колоде деяний. Вы должны принять сложное решение: объявив конец раунда, вы не сможете использовать карты в руке. Если вы не сделаете этого и сыграете карты, то станете лёгкой добычей до вашего следующего хода (когда вы снова сможете объявить конец раунда). Наблюдайте за своими противниками и тщательно анализируйте их планы (особенно когда фигурки их героев стоят близко к вашей).

Действия защитника

Владелец атакованного героя (будем называть его защитником) должен выбрать долгую подготовку к битве (сыграть свой следующий ход вне очереди и получить все возможные преимущества) или быструю подготовку к битве (не тратить на защиту целый ход).

Прочитайте раздел «Битва между героями» буклета правил, если хотите узнать об этом больше.

Совет: второй вариант полезен, если защитник уверен, что атака слаба и не повлияет на его планы. Также этот вариант пригодится, если защитник думает, что агрессивный игрок силен и будет продолжать атаки. Если у защитника есть карты движения, он может попытаться убежать

от агрессора в следующем ходу. Если он выбрал долгую подготовку, он тратит весь ход и не сможет убежать или сделать что-то ещё перед новым ходом агрессора.

Фазы битвы

В битвах между игроками всего две фазы:

- ◆ Фаза боя на расстоянии. Игроки по очереди выполняют дальние и осадные атаки, начиная с защитника. Этими атаками можно ранить героя противника или его отряды. Фаза заканчивается, когда оба игрока не хотят больше использовать эти типы атак.
- ◆ Фаза ближнего боя. Игроки по очереди выполняют любые атаки, начиная с агрессора. В отличие от фазы боя на расстоянии, эти атаки не обязательно должны нанести урон — их можно объявлять, чтобы заставить героя противника покинуть клетку или выкрасть его артефакты. Эта фаза (и вся битва) заканчивается, когда один из героев вынужден покинуть клетку или если оба игрока не хотят продолжать атаку (в этом случае агрессор отступает).

ОТЛИЧИЯ МЕЖДУ БИТВАМИ ДВУХ ГЕРОЕВ И БИТВАМИ С ВРАГАМИ

Блокирование

Сражаясь с врагами на поле, герой или блокирует всю атаку, или она проходит в полную силу — нет промежуточных вариантов. В сражении с другим героем ваш герой может частично заблокировать атаку, это уменьшит полученный урон.

Важно: значения карт блоков, сыгранных в фазу боя на расстоянии, делятся на 2 (с округлением вниз) — как во время атаки быстрых врагов.

Распределение урона

В битве героя с врагами игрок распределяет урон от атак монстров, выбирая, сколько урона получит герой, а сколько — отряды. Даже одно очко урона может ранить отряд с высокой броней.

В сражении двух героев агрессор выбирает, кто получает урон от его атак. Но урон считается с выгодой для защитника — у агрессора должно быть достаточно очков урона, если он хочет ранить отряд или героя (или задействовать любой другой эффект). Может случиться так, что часть очков урона не найдёт применения (если их недостаточно, чтобы пробить броню).

IX. КОНЕЦ ИГРЫ

Первый сценарий заканчивается вскоре после открытия города. Каждый игрок (включая владельца героя, открывшего город) делает ещё один ход, и затем игра завершается. В последние ходы сражения героев запрещены.

В конце игры герои получают дополнительные награды, и их щиты двигаются дальше по шкале,

игнорируя повышение уровня. Достижения могут получить ещё больше очков славы.

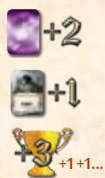
Перед определением достижений игроки должны рассортировать все карты (из руки, сброса и колоды деяний) по типам, чтобы все видели, с чем они закончили игру.

Финальный подсчёт очков описан на карте учёта достижений, доступной для игроков в течение всей игры. Обратная сторона карты не используется в сценарии «Первая вылазка».



ВЕЛИКИЙ МУДРЕЦ

Герои получают по 2 очка славы за каждое заклинание и 1 очко славы за каждое особое действие в колоде деяний. Герой, набравший в этом подсчёте больше всех очков, получает ещё 3 очка славы и титул «Великого мудреца». Если у нескольких героев ничья, каждый получает 1 очко славы (если только эти герои получили хотя бы по одному очку славы в этой категории).



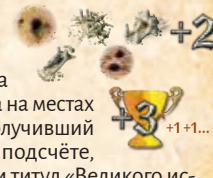
ВЕЛИКИЙ ЛИДЕР

Герои получают очки славы, равные суммарному уровню всех отрядов под их контролем. Уровень раненых отрядов делится пополам (с округлением вниз, раненый отряд 1 уровня не приносит славы). Герой, получивший больше всего славы в этом подсчёте, получает ещё 3 очка славы и титул «Великого лидера» (1 очко, если ничья).



ВЕЛИКИЙ ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Герои получают по 2 очка славы за каждый жетон щита на местах для приключений. Герой, получивший больше всего славы в этом подсчёте, получает ещё 3 очка славы и титул «Великого искателя приключений» (1 очко, если ничья).



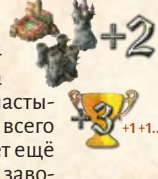
ВЕЛИКАЯ ДОБЫЧА

Герои получают по 2 очка славы за каждый артефакт в колоде деяний или отданный отряд, и 1 очко славы за каждые два кристалла в инвентаре. Герой, получивший больше всего славы в этом подсчёте, получает ещё 3 очка славы и почётный титул за «Великую добычу» (1 очко, если ничья).



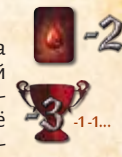
ВЕЛИКИЙ ЗАВОЕВАТЕЛЬ

Герои получают по 2 очка славы за каждый жетон щита на крепости, башне мага или монастыре. Герой, получивший больше всего славы в этом подсчёте, получает ещё 3 очка славы и титул «Великого завоевателя» (1 очко, если ничья).



ВЕЛИКОЕ ПОРАЖЕНИЕ

Герои теряют по 2 очка славы за каждую карту раны в колоде деяний (не на его отрядах). Герой, потерявший больше всего славы, теряет ещё 3 очка славы и получает титул за «Великое поражение» (1 очко, если ничья, за исключением случая, когда у игроков вообще нет карт ран в колоде).



ИГРОК, ЧЕЙ ГЕРОЙ НАБРАЛ БОЛЬШЕ ВСЕХ ОЧКОВ СЛАВЫ, ПОБЕЖДАЕТ

X. СЛЕДУЮЩИЕ ИГРЫ

Вы закончили первый сценарий. Мы надеемся, что вы получили от игры удовольствие и стремитесь узнать больше. Вы, вероятно, заметили, что игра может предложить вам гораздо больше интересных возможностей. В следующий раз попробуйте другие сценарии, используйте полные правила.

ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

В этом руководстве мы объяснили правила, необходимые для первого сценария. Полные правила описаны в другом буклете. Вы должны прочитать их — это будет намного легче теперь, когда вы сыграли первую игру.

Для вашего удобства мы перечислим самые важные правила, которые ещё не были введены, со ссылками на буклет правил.

Нет награды за открытие земель

Правило, по которому герои получали 1 очко славы при открытии новой земли, используется только в первом сценарии. В других сценариях за очки славы придётся сражаться.

Элитные отряды

В первой игре использовались только обычные отряды (серебряная рубашка). В других сценариях доступны и элитные отряды (золотая рубашка), но не с начала игры. См. параграф 2с раздела «Один раунд игры» буклета правил.

ОГРАНИЧЕНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Форма поля зависит от сценария и числа игроков (см. «Книгу сценариев» в буклете правил). Ограничения введены, чтобы поле не превратилось в соединённые узкими проходами островки. См. параграф 5е раздела «Движение».

БИТВА С НЕСКОЛЬКИМИ ВРАГАМИ

Если осмелитесь, можете бросить вызов сразу нескольким яростным врагам, если можете спровоцировать сразу всех. Также вы можете спровоцировать яростного врага, напав на укреплённую клетку рядом с ним. См. параграфы раздела «Битва с несколькими врагами» в буклете правил: 1а, 1d и 1е раздела «Битва с несколькими врагами».

Важно: перемещение на место для приключений не провоцирует врага на нём.

БИТВЫ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ

Если вы ещё не сделали этого, см. раздел «Битва между героями» в главе VIII и соответствующий раздел буклета правил.

ГОРОДА

Завоевание городов — финальная цель многих сценариев. Изучите правила заранее:

- ♦ Прочитайте разделы буклета правил, подробно описывающие, что происходит, когда открывается город (параграф 5g раздела «Движение»), когда город пытаются захватить (см. подраздел «Штурм города» раздела «Битва с врагами»), и что вы получаете от захвата города (параграфы 3b и 5e раздела «Взаимодействие с местными жителями»).
- ♦ Карты городов и их подставки помогут вам лучше понять эти правила.
- ♦ В сжатом виде они приведены на карте описания города (она должна быть под рукой, чтобы все игроки могли в любой момент с ней свериться).

ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

В «Книге сценариев» в конце буклета правил описаны правила всех сценариев. Если у вас достаточно времени, вы можете выбрать полные сценарии, «Завоевание» или «Кооперацию», и раскрыть эпический масштаб игры. Эти сценарии (а также их сокращённые варианты) интересно использовать снова и снова. Земли выходят на поле в случайном порядке. Кроме того, вы можете увеличить сложность, используя любые опциональные правила из буклета правил, и добиться большего разнообразия в последующих играх.

Сценарии делятся на три группы: соревновательные (обычные и с высокой конкуренцией) и кооперативные.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ СЦЕНАРИИ

Соревновательные сценарии подобны «Первой вылазке», но битвы героев в них разрешены.

У каждого сценария есть цель и ограниченное число раундов на её выполнение. Независимо от того, была цель достигнута или нет, победителем станет владелец героя с наибольшей славой после финального подсчёта.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ СЦЕНАРИИ С ВЫСОКОЙ КОНКУРЕНЦИЕЙ

Если вас не заботит слава, и вы хотите показать свою силу на поле боя — можете выбрать соревновательный сценарий с высокой конкуренцией.

В таких сценариях не подсчитываются очки славы: вместо этого победитель определяется по другим критериям. Будьте готовы к жёсткой борьбе!

КООПЕРАТИВНЫЕ СЦЕНАРИИ

В таких сценариях герои сотрудничают, стремясь достигнуть общей цели (захватить города). Игроки либо разделяют победу друг с другом, либо все вместе терпят поражение. Вы можете увеличить уровень городов, если хотите усложнить задачу.

В конце кооперативных сценариев подсчитываются победные очки. Вы можете переиграть сценарий и достичь лучшего результата. Победные очки считаются общими для всех игроков.

Особый вид кооперативных сценариев — одиночные задания. В таких сценариях участвует только один игрок.

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сценарии и весь процесс игры можно изменять, используя опциональные правила. Вы можете найти их в Книге сценариев буклета правил. Опциональные правила помогут вам разнообразить игру и подстроить её под ваши предпочтения.

**ЭТО ВСЁ. НАСТАЛО ВРЕМЯ РЫЦАРЯМ-МАГАМ
ОТПРАВИТЬСЯ В МИР, ПОЛНЫЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**



www.wizkids.com
WizKids/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillside, NJ 07205 USA

© 2018 WizKids/NECA, LLC.
WizKids and related marks
and logos are trademarks of
WizKids. All rights reserved.