

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
Опциональные 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

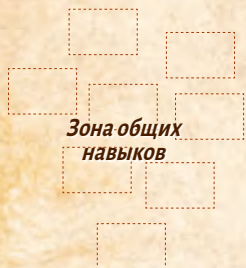
разместите в столбик, так чтобы жетон порядка хода игрока, выбравшего героя первым, был сверху, а жетон игрока, выбравшего последним, ниже всех остальных.

- 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.



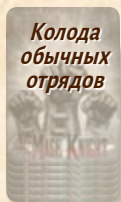
Карты городов и фигурки городов



Зона общих навыков



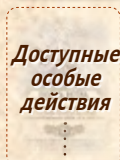
Колода элитных отрядов



Колода обычных отрядов



Колода особых действий



Доступные особые действия



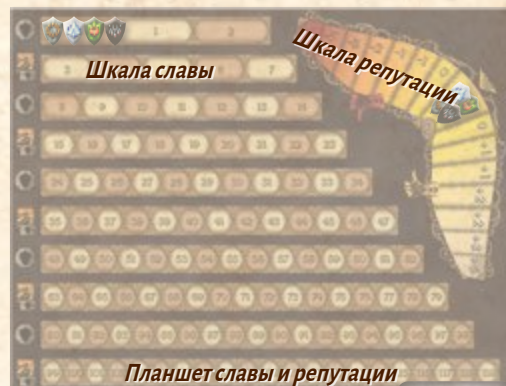
Доступные заклинания



Место для доступных отрядов



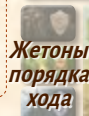
Жетоны врагов и руин



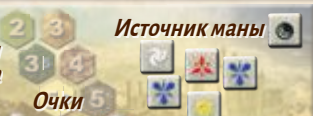
Шкала славы

Шкала репутации

Планшет славы и репутации



Жетоны порядка хода



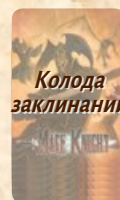
Источник маны

Очки движения

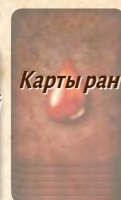
Планшет дня и ночи



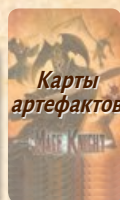
Карты ночных тактик



Колода заклинаний



Карты ран



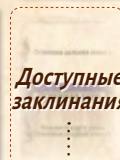
Карты артефактов



Стопка земель



Карты описания мест и подсчёта очков



Доступные заклинания



Доступные заклинания



Доступные заклинания

Карты особых действий (от монастырей)

Кубик маны



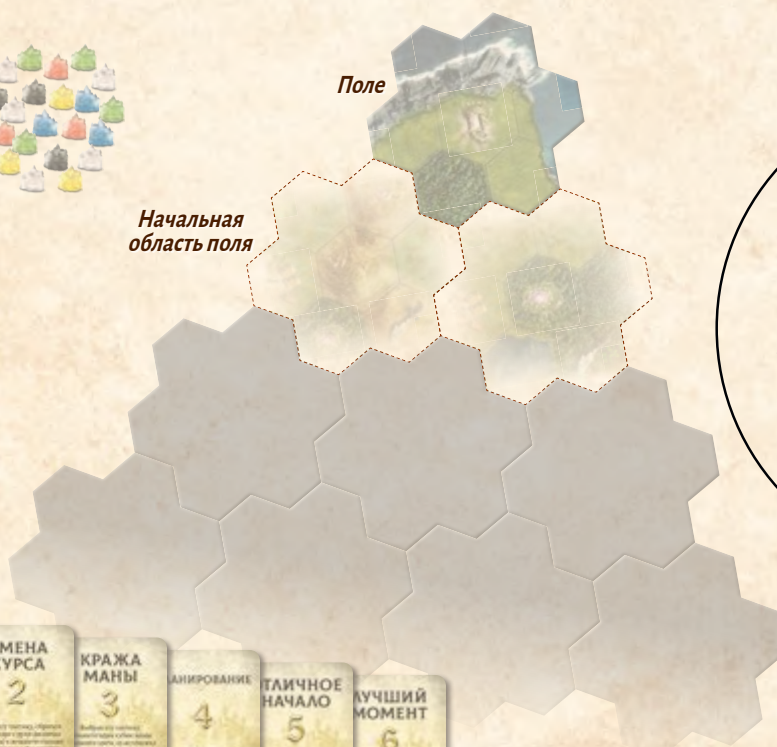
Резерв

Жетоны маны

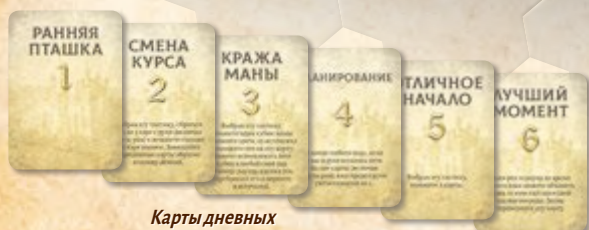


Поле

Начальная область поля



Форма поля с начальной 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 наверху.
- ♦ **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 раненные (раненные 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), владеец 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.

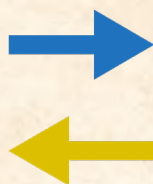
e. Запрещено играть любые эффекты, закончив последний ход в раунде, даже если эти эффекты можно использовать во время хода другого игрока.

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.
 - а. Отряды с жетонами командования над картами — **боеспособные**.
 - б. Отряды с жетонами командования на картах — **уставшие**.
 - в. Отряды с лежащими поперёк них картами ран — **раненые**.
4. **Только что завербованные** отряды всегда боеспособные и не раненые.
 - а. 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.
 - а. Чтобы активировать отряд, положите на него его жетон командования — отряд становится **уставшим** до конца раунда.
 - б. 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.
 - а. Если отряд уничтожен или распущен, или вы отдаёте другое знамя этому же отряду, старое знамя попадает в ваш сброс.
 - б. 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.
 - а. Игроки располагают заработанные жетоны навыков лицом вверх перед собой, в игровой зоне.
 - б. 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:
 - а. 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.
 - б. 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, влияя 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.
 - в. 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:
 - а. **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.
 - б. **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).
 - а. 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.
 - б. 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.
 - а. Кубики, взятые для этого из источника, перебрасываются в конце хода и возвращаются в источник.
 - б. Игрок берёт кубик в тот момент, когда решает использовать ману. Нельзя взять кубик из источника, не найдя ему применения.
 - в. 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.
 - а. Многие эффекты описаны сокращённо, например, «Движение X» (получите X очков движения) или «Лечение X» (получите X очков лечения). Эти термины объясняются в правилах.
 - б. 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»).
 - а. Это считается розыгрышем одного эффекта. К примеру, вы не можете использовать «Максимальный эффект» вместе с «Решимостью» и накопить очки блока против атак разных врагов.
 - б. 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.
- с. 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.
 - а. 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.
 - б. 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 своего хода. См. раздел «Конец хода».
5. Слова «получите» и «возьмите» в тексте карт значат одно и то же. Обычные «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:
 - а. Если это карта раны, положите её обратно в стопку ран.
 - б. 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»**.
 - а. 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.
 - б. 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.
 - в. 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.
 - г. Вы можете играть в чужой ход только эффекты с такой припиской.
 - д. 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.
 - а. В кооперативной игре ваш жетон порядка хода может быть перевернут, если ваш герой штурмовал город вместе с другими героями после вашего последнего хода.
 - б. 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.
 - в. Независимо от того, был ли перевернут ваш жетон порядка хода или нет, все ваши жетоны навыков взаимодействия прекращают действовать и возвращаются к вам.
 - г. 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.
 - а. Вы **можете** объявить конец раунда, только если ваша колода деяний пуста в начале вашего хода.
 - б. 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).

- а. При переигровке все решения, передвижения, сыгранные карты, использованные навыки и способности отрядов, израсходованная мана и т.д. должны вернуться в исходное состояние.

- а. Если у вас есть карты в руке, но ваша колода деяний пуста, вы сами решаете, объявлять конец раунда или нет.
 - д. 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**.
 - а. 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).
 - б. 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.
 - в. 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.
 - а. Сначала вы можете (но не обязаны) **переместить** фигурку героя по полю. Вы можете **открыть новые земли** во время движения. См. раздел «Движение» далее.
 - б. 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 провокацией яростного врага, герой должен **сразиться с этим врагом**.
 - в. 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.

- ♦ 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**.
 - д. 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.
 - е. 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.
 - а. 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 раны).
 - ♦ **Обычный отдых:** вы должны сбросить одну карту (кроме карты раны) и любое количество карт ран. Это не то же самое, что лечение. Карты ран попадают в ваш сброс, а не возвращаются в стопку.
 - ♦ **Медленное восстановление:** вы должны показать руку другим игрокам и подтвердить, что в ней есть только карты раны. Затем сбросьте одну карту раны.
 8. Как только вы сделали всё, что хотели на своём ходу (обычном или на отдыхе), объявите **конец хода**.
 - а. **Верните все использованные вами кубики маны** в источник, перебросив перед этим. Это поможет другим игрокам быстрее планировать ходы.
 - б. **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.
 - с. 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

1. 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 предпримите какое-либо действие (битву или взаимодействие с местными жителями).
2. Передвигая героя, вы можете сыграть любое количество **эффектов движения** . Большинство из них даёт **очки движения**.
 - a. 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.
 - b. Эффект **«Движение X»** означает «вы получаете **X очков движения**».
 - c. Любая карта (кроме карты раны) может быть сыграна **боком** к столбику карт для получения «Движения 1».
 - d. Игроки могут играть сколько угодно **особых**  и **лечебных эффектов**  во время движения.
3. 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**.
 - a. 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.
4. Ограничения:
 - a. 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.
 - b. Герой не может входить на клетки, занятые **яростными врагами** (**орками-мародёрами** или **драконами**), пока они не побеждены.
 - c. 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 закончивается.
 - d. 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.
5. Во время движения герой может **открывать новые земли**:
 - a. Герой может открыть новую землю, только если он занимает **крайнюю** клетку на поле, с 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).
 - b. Открытие новой земли **требует 2 очка движения**.
 - c. 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.
 - d. 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.

- e. 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 земель в коробке не осталось, открывать земли больше нельзя.
- f. Если на новых землях открылись **ранее не встречавшиеся места**, посмотрите раздел «При обнаружении», если 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).
- g. 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 покройте 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.
6. Во время движения герой может переместиться на такое количество клеток и открыть столько земель, сколько позволят очки движения.
 - a. Вы можете **чередовать открытие новых земель и движение**.
 - b. 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.
7. Некоторые эффекты изменяют правила движения. Они применяются ко всему движению, совершенному после розыгрыша эффекта, и действуют до конца хода.
 - a. 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.
 - b. 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).

- c. 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 **укреплённые места**), если не указано иное.
 - ♦ Некоторые из этих эффектов требуют, чтобы герой закончил движение в **безопасном месте** (см. ниже).
- d. 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**).
8. Другие герои:
 - a. 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.
 - b. Если герой входит на клетку с другим игроком, и вы не хотите или не можете продолжать 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.
 - c. Атака на другого героя считается вашим **действием** в этом ходу. Никаких других действий на клетке, занятой другим игроком, выполнять нельзя.
 - d. На некоторых клетках разрешено находиться сразу несколькими фигуркам. В таких местах никогда не происходит 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 вашего 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**.
 - e. 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 **боксом** 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 сверху). 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.
- f. 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 половине 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. Герою 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 длятся 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 **укреплённое место** или на жетоне указана способность «**Укреплённый**» 🏰), вы можете использовать против них **только осадные атаки**. Вы можете использовать дальние атаки только против неукреплённых врагов.

♦ Враги, **укреплённые дважды** (способность «**Укреплённый**» в сочетании с **укреплённым 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 **сравниваться или превышать сумму значений брони** 🛡️ всех целей атаки. Тогда эти враги будут немедленно побеждены.

а. Жетоны побеждённых 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 нанесённый 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 неукреплённых врагов (против них вы можете использовать и дальние атаки).

б. Если одни враги обладают сопротивлением, 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 ещё 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 отряд 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:

- 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**.

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

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 **укреплённого места**, герой заканчивает ход на захваченной клетке. Если в штурм были вовлечены **яростные враги**, они не влияют на захват **укреплённого 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, вытянутых для битвы в **подземелье**, **гробнице** или **монастыре**, сбросьте их. В следующий раз, когда этот или другой герой вступит здесь в битву, будут вытянуты 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 укреплённого 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 **укреплённого 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 распустить 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 добром 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 боком (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 Х»).
 - 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.
- ♦ 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 перевернется 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.

- ♦ 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).

- ♦ 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 собирает 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.

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 спасоваться.

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 укрепленном 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.

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 уменьшается 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**,

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 потерять 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.

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**.

2. Урон можно распределять **на отряды и героя соперника**, как и в фазе боя на расстоянии. Кроме этого, есть еще два способа потратить урон:

a. Атакующий игрок может потратить 5 очков урона, чтобы **украсть одну карту артефакта** у блокирующего игрока и поместить её в свой сброс:

- ♦ Карты артефактов можно украсть, если они находятся в сбросе блокирующего игрока, его игровой зоне или отданы раненому отряду (включая отряды, раненные во время этой атаки).

- ♦ Карты артефактов в руке или колоде деяний блокирующего игрока, а также отданные не раненому отряду, украсть нельзя.

b. Урон можно конвертировать в очки движения, с помощью которых можно **вынудить героя блокирующего игрока отступить**.

Для этого:

- ♦ Атакующий игрок должен выбрать доступную безопасную клетку, соседнюю с той, где сражаются герои (отступление не может привести к штурму укрепленного 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 пасуют.

РЕЗУЛЬТАТ БИТВЫ

- Если герой **вынужден отступить**, битва завершается, его соперник побеждает и **может получить очки славы**.
 - Если победитель ниже по уровню, чем отступивший герой, он получает 1 очко славы плюс 2 очка славы за каждый уровень разницы.
 - Если победитель имеет такой же уровень, но у него меньше очков славы, он получает 1 очко славы.
- Если битва завершилась, когда оба игрока спасовали, **засчитывается ничья**, и никто не получает очки славы.
 - 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

- В битве с врагами можно играть различные эффекты, не только атаки и блоки. Большинство из них можно использовать и в битве с другим героем.
- Эффекты, применяемые к врагам, можно применять **к не раненым отрядам соперника**. Вы не можете применять их к герою соперника.
 - Эффект красной карты или способность отряда, активированная красной маной, не действует на отряды **с сопротивлением огню**.
 - Эффект синей карты или способность отряда, активированная синей маной, не действует на отряды **с сопротивлением льду**.
 - Если эффект требует **уничтожить** врага, вместо этого отряд получает рану.
 - Значение брони отряда нельзя уменьшить ниже 1.
- 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.
 - 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.
- Эффекты, изменяющие значения или правила (например, игнорирование укреплений) действуют до конца битвы.
- 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 устоявшим. Вы не можете отменять вражеские особые эффекты или блоки этим способом.
- 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 устоявшими и т.д.). Битва продолжается дальше.

СОВМЕСТНЫЙ ШТУРМ ГОРОДА

- Игроки могут объединяться при захвате **городов** в кооперативных сценариях (и в соревновательных тоже, если они согласны).
- Игрок может **инициировать совместный штурм города** в свой ход, если:
 - Конец раунда ещё не объявлен, и условия окончания сценария ещё не выполнены.
 - Игрок не выполнил действие (если игроки согласятся на совместный штурм, это будет считаться его действием в этот ход).
 - Фигурка его героя находится на соседней с **городом** клетке, и на этой клетке нет других героев. **Примечание:** можно начать штурм с помощью заклинания «Подкоп».
 - 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.
- Игрок объявляет, что хочет провести совместный штурм:
 - Он **приглашает** одного или нескольких подходящих героев. Он может не приглашать некоторых героев, даже если они могут штурмовать город.
 - Затем **игрок предлагает** каждому из участников штурма взять на себя то или иное количество защитников **города**. Каждому герою нужно назначить хотя бы одного врага.
 - 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.
 - Если игроки согласились, они **переворачивают жетоны** порядка хода лицевой стороной вниз и пропускают свои следующие ходы.
 - 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).
 - Участники штурма **выполняют ходы согласно жетонам** порядка хода, начиная с игрока, который начал совместный штурм:
 - Каждый герой последовательно участвует во всех фазах своей битвы, прежде чем начнёт сражаться следующий герой.
 - 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.
 - 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.
 - Штурм проходит как обычно (включая потерю репутации и выкладывание щитов на карту города за побеждённых врагов).

- Каждый герой противостоит **только доставшимся ему врагам** и не сражается с другими.
 - Эффекты, затрагивающие «всех врагов», действуют только на врагов, доставшихся игроку.
- Город** захвачен, если все его защитники побеждены (**яростные враги**, присоединившиеся к битве, могут остаться непобеждёнными).
 - Если город не захвачен, все герои должны отойти на клетки, откуда они атаковали.
 - Затем участники по очереди выполняют **фазу завершения хода** как обычно, в соответствии с жетонами порядка хода (см. раздел «Конец хода»):
 - 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 Голдикса изображены две зелёные и синяя). Положите три кристалла этих цветов (по одному за каждую точку) в инвентарь героя виртуального игрока. Остальные начинают игру без кристаллов.
- ◆ Перемешайте колоду деяний этого героя. Виртуальный игрок готов начать игру. Не учитывайте виртуального игрока, когда определите, 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 колода 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 вдвоём. 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.
- ◆ Рекомендуется 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, срабатывают 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-

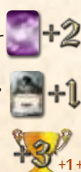
ника или на соседней с ней клетке, его предел руки увеличивается, но только за крепости, принадлежащие ему самому.

- ◆ 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

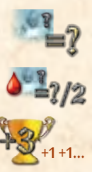
Великий мудрец

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).



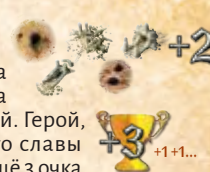
Великий лидер

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).



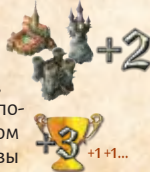
Великая добыча

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.

- ♦ 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.

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.

- ♦ Любой 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 выбираются 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 гарнизонами 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 побеждён 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 игр 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 сопротивления). 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 играют 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 откладывает 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 вчетвером 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).

- ♦ **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).

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

Опциональные правила

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

Командная игра

Играя вчетвером, 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 «Опциональные правила» выше списка сценариев).

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.

- ♦ **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.

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».

Опциональные правила

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

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.

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

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.

Опциональные 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.

Опциональные 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 «Опциональные 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).

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.

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 магаз. 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 коричневого 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.

Опциональные 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, округленную 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 вербовать 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 проиграли. 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 разделиться 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 Стрепетов.

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 источник 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 ничей — 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 зашел на клетку соперника).
- ♦ **Отдых:** герой не двигается и не выполняет действий.
 - Обычный отдых: сбросьте одну карту (не карты раны) и любое количество карт ран.
 - Медленное восстановление (если у вас в руке остались только карты ран): 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 не раненные отряды. На карту отряда кладется 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.

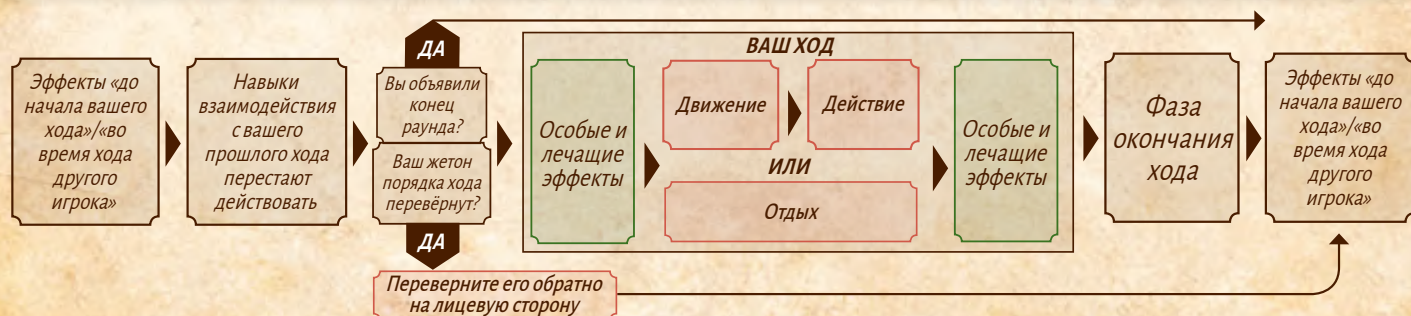
- Игроки поочередно играют дальние и осадные атаки, начиная с защитника, пока оба последовательно не спасуют.
- Атакующий игрок играет любое количество дальних и осадных атак (только осадных, если защитник укреплен).
- Блокирующий игрок может использовать блоки, уменьшая урон от атак на 1 за каждые 2 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 раненных 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 еще 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.

Сопровствления



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.

Сопровствление 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.