

Окончание Эры: Изгой

Игра *Окончание Эры: Изгой* продолжает систему экспедиций, которая появилась в игре *Окончание Эры: Новый Век*. *Изгой* поведет вас в вашу первую экспедицию. В конце буклета вы узнаете, как использовать весь контент игр серии *Окончание Эры*, которым вы владеете, чтобы отыгрывать новые экспедиции.

Изгой содержит Сокровища – новый тип карт, который появился в игре *Новый Век*. На протяжении всей экспедиции, игроки будут собирать их. Они представляют собой мощные предметы или оружие, которые игроки смогут использовать, чтобы облегчить себе сражения.

Игроки также будут использовать Казармы, в которых они хранят все содержимое, необходимое для текущей экспедиции: карты и планшеты игроков, а также карты Сокровищ.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Окончание Эры: Изгой – это кооперативная колодостроительная игра, в которой ваша колода никогда не перемешивается. Ваша цель состоит в том, чтобы победить Немезиду, прежде чем ваш дом, Грейвхольд, будет захвачен, или все игроки будут истощены.

Каждый раунд, игроки и Немезида будут выполнять ходы в случайном порядке. Во время хода игрока участники партии будут разыгрывать заклинания, приобрести дополнительные Кристаллы, Реликвии и Заклинания из общего запаса, и использовать свои уникальные способности. Все Немезиды, которые входят в состав игры, уникальны в своих действиях, и от игроков потребуются применение различных стратегий для победы над ними.

СОСТАВ ИГРЫ

- **35 жетонов Здоровья ценностью «1» и 30 жетонов Здоровья ценностью «5%»:** используются, чтобы отслеживать показатель Здоровья игроков и Приспешников.
- **32 жетона Заряда:** используются, чтобы подпитывать способности игроков.
- **4 жетона пастей:** используются в партиях против Немезиды *Experiment 153*.
- **10 жетонов Силы:** используются на определенных картах Немезиды, чтобы отслеживать количество ходов, пока их Свойство не будет истощено.
- **2 счетчика:** используются для отслеживания Стойкости Грейвхольда и Здоровья Немезиды.
- **7 пронумерованных жетона игроков:** помещаются на планшеты игроков и используются для определения порядка их хода.
- **Карты игроков:** разделены на стопки 1a, 1b, 1c, 1d, 2a, 2b, 3a, 3b, 4 и END.
- **4 карты-памятки**
- **4 планшета игроков:** используются для отслеживания важной информации каждым игроком.
- **16 Разломов:** используются игроками для розыгрышей Заклинаний.
- **13 карт порядка хода:** используются, чтобы определить порядка хода во время партии.
- **5 символьных жетона** (используются при игре с Героем *Z'hana*) и **1 жетон барьера** (используются при игре с Героем *Taqren*).
- **1 планшет Немезиды:** используются, чтобы помнить об определенных особенностях Немезиды.
- **7 конвертов:** они содержат планшеты магов и Немезид, которые будут постепенно вскрываются во время экспедиции. Они обозначены: 1d, 2a, 2b, 3a, 3b, 4 и END.
- **1 буклет повествования:** следуйте его инструкциям, когда начинаете партию.

СТРУКТУРА ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

ПЛАШЕТ ИГРОКА

1. **Имя Мага**
2. **Установка Разлома:** начальная конфигурация ваших Разломов (она не у всех одинаковая).
3. **Стартовая Рука:** пять карт, которые будут у вас в руке в самом начале партии.
4. **Стартовая колода:** пять карт и последовательность их размещения в стартовой колоде.
5. **Номер игрока:** выложите сюда свой пронумерованный жетон игрока.
6. **Здоровье:** выложите сюда свои жетоны Здоровья.
7. **Способность:** у каждого мага своя уникальная способность. На планшете указано, когда она может быть активирована и что при этом происходит. Способности могут быть активированы только, если вы обладаете всеми необходимыми жетонами Заряда (в указанных ячейках под способностью). При активации способности, все жетоны Заряда удаляются с планшета.
8. **Колода:** поместите сюда свою колоду (лицом вниз).
9. **Сброс:** поместите сюда стопку своего сброса (лицом вверх).
10. **История мага:** не обладает игровым эффектом.
11. **Дополнительные правила:** некоторые маги обладают дополнительными картами или уникальными Разломами, о чем указано в этом разделе.
12. **Рейтинг сложности:** здесь отмечено насколько сложно играть за данного мага.



РАЗЛОМЫ

Разломы — это двухсторонние плашки, использующиеся для подготовки и использования Заклинаний. Лишь одно Заклинание в ход может быть выложено с руки для подготовки на одну плашку Разлома. Уже на следующий ход после подготовки такие Заклинания игрока могут быть активированы (после чего уходят в сброс).

1. **Открыт/Закрыт:** одна сторона плашки указывает на то, что Разлом открыт, другая говорит об обратном.
2. **Номер Разлома:** используется при установке перед игрой, и помогает размещать эти плашки у планшета.
3. **Цена Открытия:** стоимость (в ед. эфира ①) открытия Разлома. После оплаты переверните плашку «открытой» стороной (таковым Разлом остается до конца партии).
4. **Стоимость фокусировки:** стоимость (в ед. эфира ①), чтобы сфокусировать Разлом (повернуть плашку на 90° в указанном направлении).
Вы можете открыть или сфокусировать Разломы в любом порядке. Например, вы можете сфокусировать Разлом III прежде Разлома II или открыть Разлом IV прежде Разломов II или III.
5. **Эффект Открытия:** некоторые открытые Разломы обладают эффектами, которые срабатывают всякий раз, когда на нем активируется Заклинание.



Соседние карты

Некоторые Заклинания могут указывать на соседние Разломы. Строго говоря, Разломы всегда соседствуют одному или двум Разломам. Так, например: I соседствует со II, а он, в свою очередь, соседствует с I и с III.

КАРТЫ ИГРОКА

Карты игрока – это различные карты, которые игроки могут использоваться для построения колоды, чтобы победить Немезиду. Каждый игрок начинает с уникальными рукой и колодой карт. Игроки будут приобретать все больше карт из общего запаса в свою колоду, тратя на это очки эфира ①.

1. **Стоимость:** число ед. эфира ①, которое вы должны потратить, чтобы приобрести данную карту.
2. **Название карты**
3. **Эффект:** свойство, который вы разрешаете, когда разыгрываете карту. Кристаллы и Реликвии обладают эффектами, которые разрешаются сразу же, а Заклинания должны предварительно пройти «подготовку», прежде чем они смогут быть задействованы. Если текст на какой-либо карте противоречит правилам, то выполните эффект карты.
4. **Тип:** существует три типа карт игрока: Кристаллы, Реликвии и Заклинания.
 - **Кристаллы** разыгрываются, чтобы принести вам очки эфира ① – основной игровой валюты, которая может быть потрачена для приобретения карт, Зарядов для активации способностей мага, и для фокусировки/открытия Разломов (своего рода «туннелей», через которые разыгрываются Заклинания).
 - **Реликвии** обладают множеством полезных мгновенных эффектов.
 - **Заклинания** – главный способ нанести урон Немезиде и ее Приспешникам. Заклинания должны пройти предварительную «подготовку» (т.е. должны быть помещены на карту Разлома рядом с вашим планшетом), прежде чем они будут способны причинить вред врагам (т.е. применить эффект с карты Заклинания).

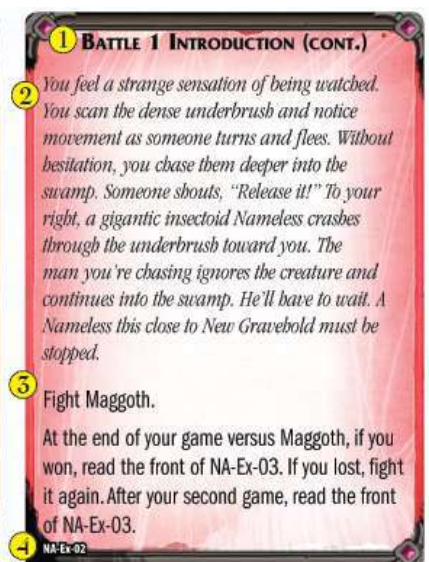


5. **Художественный текст:** не обладает игровым эффектом, но погружает вас в знание о мире *Нового Века*.
6. **Номер карты:** указывает на принадлежность карты к соответствующей колоде.

КАРТЫ КОЛОДЫ ЭКСПЕДИЦИИ

Колода Экспедиции содержит карты с повествованием, в котором рассказывается история *Нового Века*. Карты в этой колоде расположены в определенном порядке не смотрите и не перемешивайте их. Колода этих карт должна храниться в коробке из под игры, пока в ней не будет нужды. Для получения дополнительной информации о колоде Экспедиции обратитесь к оборотной стороне вкладыша по подготовке к первой партии.

1. **Заголовок**
2. **Повествовательная часть:** короткий отрывок истории.



3. **Инструкции:** пояснения относительно того, какие колоды открыть, какие карты изгнать и о наклейках.
4. **Номер карты:** карты в колоде Экспедиции расположены в определенном порядке (оборотная сторона карты с наибольшим номером является нижней картой колоды) – не просматривайте и не перемешивайте их.

КАРТЫ НЕМЕЗИДЫ

Карты Немезиды – это Атаки, Приспешники, и Способности, которые Немезида пускает в ход против игроков и Грейвхольда. Составляющая в начале каждой партии колода Немезиды состоит из базовых карт Немезиды (могут использоваться в колоде любой Немезиды) и уникальных картах (используются только с конкретной Немезидой). Вы можете сталкиваться много раз с одной и той же самой Немезидой, но противостояние никогда не будет похожим точно-точно с предыдущими.

1. Название карты

2. Тип: существует три типа карт Немезиды: Атаки, Приспешники и Способности.

- **Атаки** разрешаются немедленно и затем уходят в сброс.
- **Приспешники** обладают своим показателем Здоровья и остаются в игре, пока не будут повержены. Им свойственны постоянные эффекты, которые разрешаются во время основной фазы Немезиды. Если уровень здоровья Приспешника достигает нуля, он незамедлительно сбрасывается.
- **Способности:** на таких картах имеется пометка «**POWER X/СИЛА X**». Когда такая карта входит в игру, поместите на нее **X** жетонов Силы, и пока все они не сбросятся (по одному за каждый ход Немезиды), карта будет оставаться в игре. Когда с нее иссякнут все жетоны, разрешите ее эффект, а затем поместите в сброс.

3. Здоровье: этот показатель встречается на картах Приспешников, и когда он будет исчерпан (достигнет 0), Приспешник считается поверженным (карта перекладывается в стопку сброса). Показатель Здоровья у Приспешников никогда не может быть выше стартового.

4. Эффект: эффект, который срабатывает, когда разрешается данная карта Немезиды.

5. Эффект TO DISCARD/ДЛЯ СБРОСА: им обладают некоторые карты Способностей, и во время основной фазы любого игрока текущий игрок может полностью разрешить этот эффект, чтобы скинуть такую карту в сброс (что предотвратит срабатывание эффекта с такой карты).

6. Указатель на Немезиду: на колоду, к которой принадлежит данная карта. «Basic»-карты, которые входят в состав колоды любой Немезиды.

7. Разрядность: существует три разряда карт Немезиды. Карты 1^{го} разряда менее опасны, чем карты 2^{го} разряда, которые, в свою очередь, менее опасны, чем карты 3^{го} разряда. Разрядность некоторых уникальных карт Немезиды равна «0». Действия с такими картами описаны на планшете Немезиды, колоде которой они принадлежат.

8. Номер карты: указывает на принадлежность карты к соответствующей колоде.



ПЛАНШЕТ НЕМЕЗИДЫ

1. **Имя Немезиды**
2. **Здоровье:** стартовый показатель Здоровья Немезиды, который отслеживается на дисковом счетчике. Если Здоровье Немезиды достигает нуля, игроки побеждают.
3. **Эффект Травли:** уникален для каждой Немезиды и вступает в силу, когда разрешается ключевое слово «Травля».
4. **Дополнительные Правила:** особые правила, которые распространяются только на данную Немезиду.
5. **Увеличение Сложности:** дополнительные условия, за счет которых можно варьировать сложность партии.
6. **Показатель Сложности:** сравнивает Немезид между собой в диапазоне от 1 (легко) до 10 (очень сложно).
7. **Инструкция по подготовке к игре:** дополнительные условия, которые следует учесть при подготовке к игре.
8. **Текст о Немезиде:** не обладает игровым эффектом, но погружает вас знание о мире *Нового Века*.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Перед тем, как читать данный свод правил, вам следует, в первую очередь, ознакомиться со вкладышем по подготовке к первой партии. После этого вы можете сразу перейти к разделу *Колода последовательности ходов* (или КПХ, см. ниже).

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Каждый игрок:

1. Выбирает себе планшет и один пронумерованный жетон.
2. Составляет согласно указаниям на планшете свои стартовую руку и колоду, карты в которой должны быть в указанной последовательности (слева перечисленные карты должны быть выше тех, что указаны правее).
3. Получает и корректно выставляют по одной плашке Разлома каждого типа, указанного на своем планшете.
4. Начинает игру с 10 ед. Здоровья. Выставите на дисках Грейвхольда 30. У игроков и Грейвхольда их показатели Здоровья и Стойкости (соответственно) никогда не могут выше стартовых.

КОЛОДА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ХОДОВ (КПХ)

5. Эта колода всегда состоит из 4 карт последовательности ходов игроков (соответствуют их жетонам) и 2 карт последовательности ходов Немезиды.
 - При игре **вдвоем** поместите в КПХ по две карты последовательности хода для каждого игрока.
 - При игре **втроем** поместите в КПХ по одной карте последовательности хода для каждого игрока, плюс «дикую» карту последовательности хода (это карта хода игроков). Перед партией выдайте любому игроку «дикий» жетон. При вскрытии «дикой» карты ход осуществляет обладатель жетона, а затем передает его соседу слева. Когда эффект обращен к «дикой» карте, ему подвергается обладатель «дикого» жетона.
 - При игре **вчетвером** поместите в КПХ по две карты $\frac{1}{2}$ и $\frac{3}{4}$. Когда вскрывается одна из этих карт и ни у одного из игроков нет жетона, один из соответствующих игроков осуществляет ход. После этого он помещает соответствующий жетон на свой планшет. Когда позже эта карта достается вновь, ход уже делает другой игрок из этой пары, а жетон после возвращается обратно на стол.
 - Независимо от количества игрока добавьте в КПХ две карты последовательности хода Немезиды, и перемешайте ее.

Когда КПХ иссякнет, и есть потребность выполнить новый ход или посмотреть карту следующего хода, перемешайте все карты последовательности ходов вместе (лицом вниз) и сформируйте новую КПХ.

ПРИМЕР КОЛОДЫ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ХОДОВ (КПХ)

(5) Эбби и Боб играют вдвоем, поэтому их КПХ состоит из: двух карт «Игрок 1», двух карт «Игрок 2» и двух карт Немезиды.

СОКРОВИЩА

В конце каждой игры вы получите новые карты Сокровищ. Особая подготовка потребуется для Сокровищ после 1^й Битвы:

Уровень 1: для Битв 2-4, каждый игрок выбирает Сокровище 1^{го} уровня из Казармы, чтобы использовать для этой игры.

Если вы выберете Сокровище 1^{го} уровня, которое является Кристаллом, то замените *Crystal* в своей стартовой колоде этим Сокровищем, если это возможно. В противном случае замените *Spark*.

Если вы выберете Сокровище 1^{го} уровня, которое является Заклинанием, замените *Spark* в вашей стартовой колоде этим Сокровищем, если это возможно. В противном случае замените *Crystal*.

Уровень 2: для Битв 3-4, игроки также выбирают из Казарм Сокровище 2^{го} уровня, чтобы использовать для этой игры. Сокровища 2^{го} уровня являются групповыми, и не принадлежат какому-либо конкретному игроку. Во время игры любой игрок может воспользоваться групповым Сокровищем.

Уровень 3: для Битвы 4 каждый игрок выбирает из казарм Сокровище 3^{го} уровня, чтобы использовать его для этой игры, и выкладывает его на свой планшет. Сокровищем 3^{го} уровня может пользоваться только тот игрок, который его выбрал.

ПОДГОТОВКА НЕМЕЗИДЫ

6. Выберите Немезиду, и выложите возле игроков ее планшет, тщательно прочитав все указания на нем.
7. Выставите на дисках показатель Здоровья Немезиды (указано на планшете). Этот показатель никогда не может быть выше начального.

Для каждой Немезиды есть комплект из 9 карт с их именем (в левой нижней части). В дополнение к таким картам в колоду Немезиды включаются базовые карты.

8. Колода Немезиды:

Колода Немезиды включает в себя от 20 до 31 карты, в зависимости от количества игроков. Карты колоды Немезиды трёхразрядны (помечены «1», «2» и «3» в правом нижнем углу карты) с увеличивающейся сложностью.

Составление колоды Немезиды:

- Разделите 9 карт выбранной Немезиды на три стопки согласно их разрядности.
- В таблице ниже указано, сколько следует добавить базовых карт нужной разрядности в каждую из стопок в зависимости от количества игроков в партии. На протяжении всей вашей первой экспедиции вы получите улучшенные базовые карты Немезиды, на которых внизу написано «*Upgraded-Basic*». Обязательно включите все такие карты, и только потом добавьте к ним стандартные базовые карты Немезиды. В соло режиме, никогда не добавляйте больше чем одну улучшенную карту 1^{ой} разрядности или более трех улучшенных карт 2^{ой} разрядности. В конце вашей первой экспедиции вам будут даны различные указания о том, как включать улучшенные базовые карты Немезиды в будущие экспедиции.

Базовые карты Немезиды	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Разрядность «1»	1	3	5	8
Разрядность «2»	3	5	6	7
Разрядность «3»	7	7	7	7

- Перетасуйте каждую из стопок отдельно.
 - Составьте колоду Немезиды выложив эти стопки (лицом вниз) друг на друга таким образом, чтобы стопка с картами разрядности 3 была в ее основании, поверх нее карты с разрядностью 2, и самой верхней – стопка с картами с разрядностью 1.
 - Не перемешивайте колоду Немезиды после того, как она была создана.
9. После создания колоды Немезиды выполните все указания по подготовке, приведенные на планшете Немезиды.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ НЕМЕЗИДЫ

Эбби и Боб проиграли свою первую партию против *Experiment 153* и решили переиграть, подготавливаясь на основе свода правил.

(6) Боб освежает информацию, прочитывая планшет *Experiment 153* с двух сторон.

(7) Боб выставляет на дисковом счетчике уровень Здоровья Немезиды на «45».

(8) Боб отсчитывает 9 карт Немезиды с пометкой «*Experiment 153*» (снизу карты), и, согласно приведенной выше таблицы, добавляет к ним случайным образом выбранные карты Немезиды: 3 случайные карты с разрядностью «1», 5 случайных карт с разрядностью «2» и 7 случайных карт с разрядностью «3».

После этого он сортирует карты по их разрядности и перемешивает каждую из стопок отдельно: в первую очередь он смешивает между собой 3 карты *Experiment 153* с разрядностью «3» с 7 базовыми картами той же разрядности, и выкладывает получившуюся стопку лицом вниз, как основание колоды Немезиды. Затем он продлевает ту же процедуру с картами с разрядностью «2» (2 карты *Experiment 153* + 5 базовых), и размещает получившуюся стопку поверх карт с разрядностью «3». Наконец, он смешивает карты с разрядностью «1» (3 карты *Experiment 153* + 3 базовых), и размещает получившуюся стопку поверх карт с разрядностью «2». Таким образом, он сформировал колоду Немезиды, которая больше не перемешивается и размещается возле ее планшета.

(9) Теперь, когда колода Немезиды создана, Боб уточняет с планшета *Experiment 153* дальнейшие инструкции, где сказано: «Поместите планшет Роста рядом с этим планшетом. Разместите 4 жетона пастей на стартовых ячейках. Продвиньте 2 любых из них на 1 ячейку вперед. *Experiment 153* не использует счетчик для подсчета жизни. Вместо этого установите по 20 ед. Здоровья каждой его пасте». Боб так и делает..

Колода Проклятия

В игре *Изгой* присутствует колода Проклятия, карты в которой размещаются стопкой лицом вниз рядом с колодой Немезиды. Карты в колоде Немезиды могут ссылаться на карты в колоде Проклятия. Когда игроку указывают взять карту из колоды Проклятия, он отыскивает соответствующую карту в колоде и потом берет ее себе.

ПОДГОТОВКА ЗАПАСА

10. Стопки Запаса – это карты игроков, которые могут быть приобретены во время партии. Запас состоит из 9 стопок, в каждой из которых находится несколько копий одной и той же карты. Игроки строят Запас из 9 карт игрока, используя карты игрока своей Казармы. Изгоните (удалите из экспедиции) все карты игрока, которые не были использованы в подготовке Запаса.

Опустевшие стопки Запаса

Если какая-либо стопка Запаса иссякнет, она считается опустевшей. **Не заменяйте** ее какой-либо другой.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ЗАПАСА

Выберите 3 разных Кристалла (рекомендуем, чтобы хотя бы один из них стоил 3 ) , 2 Реликвии и 4 Заклинания, и поместите эти стопки в центре стола.

Кристаллы (по 7 карт в стопке) – основной источник получения эфира , расходуя ед. которого вы сможете приобрести новые карты, фокусировать и открывать Разломы, или же заполучать жетоны Зарядов.

Реликвии (по 5 карт в стопке) имеют большое разнообразие эффектов, которые разрешаются при розыгрыше этих карт.

Заклинания (по 5 карт в стопке) – основной источник урона Немезиде и его Приспешникам. Они должны «пройти подготовку» на Разломе в течение одного хода, чтобы их можно было использовать в последующие хода.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

В игре *Конец Эры: Новый Век* очередность хода «плавающая» и определяется Колодой Последовательности Хода (КПХ). С самого начала игры и далее каждое окончание хода игрока или Немезиды венчается добром карты из КПХ для того, чтобы определить, чей ход будет следующим. Положите эту карту на вершину соответствующей стопки сброса.

Когда КПХ иссякнет, и есть потребность выполнить новый ход или посмотреть карту следующего хода, перемешайте все карты последовательности ходов вместе (лицом вниз) и сформируйте новую КПХ.

ПРИМЕР ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ХОДА

Теперь, когда Эбби и Боб полностью подготовились к игре, они вскрывают верхнюю карту КПХ. Это карта – «Игрок 1», а значит, первый ход предстоит сделать Эбби.

В свой ход ей предстоит пройти череду фаз в следующем порядке: фаза активации заклинаний, основную фазу и фазу добора.

Во время фазы активации заклинаний она будет в состоянии активировать ранее подготовленные Заклинания.

Поскольку это первый ход в партии, Эбби пропустит эту фазу и перейдет сразу к основной.

Одновременные эффекты

Когда эффекты с двух источников (карт, планшетов) должны сработать одновременно, игроки решают в какой последовательности их разрешить.

ХОД ИГРОКА

1. Фаза Активации Заклинаний

Вы можете Активировать любые из своих ранее подготовленных Заклинаний с открытых Разломов.

Вы должны Активировать любые из своих ранее подготовленных Заклинаний с закрытых Разломов.

Поместите карты Заклинаний на вершину стопки сброса сразу после их активации.

2. Основная Фаза

Вы можете осуществить следующие действия в любом порядке и столько раз, сколько хотите:

1. Розыгрыш карт Кристаллов или Реликвий
2. Приобретение карты
3. Приобретение Заряда
4. Фокусировка Разлома
5. Открытие Разлома
6. Подготовка Заклинания на Разломе
7. Разрешение эффекта «**While prepped**/Пока подготовлено»
8. Разрешение эффекта «**TO DISCARD**:/ДЛЯ СБРОСА:»

3. Фаза Добора

Поместите все Кристаллы и Реликвии, разыгранные вами в этот ход на вершину своей стопки сброса в любом удобном для вас порядке. Затем доберите карты сверху своей колоды, пока у вас не будет 5 карт на руке.

Если в какой-то момент уровень Здоровья игрока уменьшается до нуля, он считается ИСТОЩЕННЫМ (см. с.14).

ХОДИ ИГРОКА: 1 – ФАЗА АКТИВАЦИИ ЗАКЛИНАНИЙ

Активация ранее подготовленных Заклинаний:

- Любые ранее подготовленные Заклинания на открытых Разломах сейчас могут быть активированы.
- Каждое ранее подготовленные Заклинание на закрытых Разломах сейчас должно быть активировано.
- Вы выбираете последовательность активации ваших Заклинаний.

Когда Заклинание активировано:

- Сбросьте его на вершину стопки вашего сброса, а затем разрешите его эффект.
- Урон с этого Заклинания наносится лишь по одному Приспешнику или Немезиде, если не указано иного.
- Некоторые открытые Разломы обладают эффектом «+1 Урон» при любой активации Заклинания с них, даже если эффект этого Заклинания не причинил бы урон в обычной ситуации.
- В состав *Нового Века* входят несколько новых Персонажей с уникальными Разломами. Если маг использует один из них, то условия подготовки и эффекты такого Разлома указаны на планшете игрока.
- Когда вы разыгрываете Заклинание с *Echo*, разрешите данный разыгрываемый эффект дважды, при этом любые дополнительные эффекты, приданные для розыгрыша этого Заклинания, добавляются к обоим разрешениям Заклинания.

Например, вы применяете Заклинание с *Echo*, эффект которого гласит: «Нанесите 2 ед. урона». Это Заклинание подготовлено на Разломе, который обладает следующими двумя эффектами: «Нанесите +1 ед. Урона» и «Грейвхолд получает 1 ед. Стойкости». Вы разрешаете эффекты следующим образом: нанесете 3 ед. урона и Грейвхолд получит 1 ед. Стойкости, а затем вновь нанесете 3 ед. урона и Грейвхолд получит 1 ед. Стойкости.

Когда вы наносите урон по:

- **Приспешнику** – удалите жетоны здоровья с его карты по числу ед. применяемого урона. Если уровень Здоровья Приспешника обнуляется, то его карта тут же сбрасывается.
- **Немезиде** – уменьшите значение на дисковом счетчике е по числу ед. применяемого урона. Если уровень Здоровья Немезиды обнуляется, игроки побеждают в партии.

ПРИМЕР ФАЗЫ АКТИВАЦИИ ЗАКЛИНАНИЙ

Перескочим на несколько ходов вперед к тому моменту, когда Боб получил несколько Заклинаний. Он начинает свой ход с ранее подготовленными Заклинаниями *Spark* (выложено на открытом Разломе I, а значит его можно активировать хоть сейчас, хоть несколькими ходами позже) и *Imbued Smash* (на закрытом Разломе III, следовательно оно должно быть активировано именно в этот ход).

Боб решает активировать сначала *Imbued Smash*: он помещает эту карту в стопку своего сброса, и разрешает эффект Активации – наносит 4 ед. урона по Немезиде, а затем решает воспользоваться дополнительным свойством этого Заклинания и, сбросив карту с руки, наносит еще 2 ед. урона по Немезиде.

Боб также сбрасывает с руки *Crystal*, выкладывая его поверх *Imbued Smash*, и наносит тем самым еще 2 ед. урона по Немезиде.

После этого, Боб решает не активировать *Spark* и сохранить его для будущего хода, чтобы быть готовым встретить во всеоружии вышедшего Приспешника.



В игре *Окончание Эры: Изгой* вы столкнетесь с некоторыми эффектами, которые позволят вам активировать ранее подготовленные Заклинания другого игрока. При этом указание в тексте карты на «вы» будет относиться к вам, и именно вы будете принимать решения, связанные с этим Заклинанием.

ХОД ИГРОКА: 2 – ОСНОВНАЯ ФАЗА

Описанные ниже 8 действий могут быть выполнены в любом порядке, и любое число раз во время Основной фазы игрока.

Например, вы могли разыграть карту Кристалла, приобрести карту, подготовить Заклинание, разыграть другую карту Кристалла и приобрести еще одну карту.

1. Розыгрыш карт Кристаллов или Реликвий:

- Когда вы разыгрываете карту, вы должны выполнить весь текст на той карте, если это возможно.
- Если в тексте есть «**OR/ИЛИ**», вы должны выбрать только один из перечисленных вариантов. Если вы можете совершить только один из этих двух вариантов, то вы должны выбрать именно его.
- Вы можете получить эфир , даже если в итоге не потратите его.
- Не потраченные ед. эфира  не переходят на следующий ваш ход и попросту сгорают (передавать его другим игрокам тоже нельзя).
- В конце вашего хода любая сыгранная вами карта Кристалла или Реликвии помещается в сброс в заданном вами порядке.

2. Приобретение карты:

- Вы можете приобрести карту из Запаса, потратив эфир , который вы получили в этом ходу, равный стоимости указанной в верхнем правом углу карты.
- Когда вы приобретает карту, она сразу же помещается на вершину стопки вашего сброса.

Порядок Сброса

Когда активируется Заклинание, оно немедленно помещается в ваш сброс до разрешения его эффекта. Приобретенные карты незамедлительно помещаются в стопку вашего сброса.

Любая карта Кристалла или Реликвии при ее розыгрыше помещается в вашу игровую зону. В конце своего хода, во время фазы Добра, сыгранные карты Кристаллов и Реликвий помещаются в ваш сброс в любом заданном вами порядке.

3. Приобретение Заряда:

- Вы можете заплатить 2 ед. эфира , чтобы приобрести один Заряд.
- Когда вы получаете Заряд, поместите его жетон на свой планшет в область ниже описания свойства героя.
- Вы не можете оплачивать своим эфиром  приобретение жетона Заряда своему союзнику.
- У вас не может быть больше Зарядов, чем этого требует способность вашего героя (4, 5, или 6).

ОСНОВНАЯ ФАЗА: ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ И ТРАТЫ ЭФИРА

На первом ходу у Эбби на руке были следующие карты: Glyph Carver (x1) и Crystals (x4).

Она разыгрывает Glyph Carver и свои 4 Crystals, чтобы получить 5 ед. эфира , которые может потратить по разному, но решает потратить их все для приобретения Transmuter's Lens, помещая его тут же в свой сброс.

ИЛИ

Эбби могла бы потратить весь свои 4 ед. эфира , чтобы получить 2 жетона Заряда, а карту Glyph Carver использовать для размещения символического жетона на карту в Запасе..

ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

Attach / Прикрепить: некоторые Реликвии позволяют прикрепить их к Разломам (подложите ее под него). Вы не можете прикрепить Реликвию к Разлому, уже содержащему Реликвию. Прикрепленные Реликвии не сбрасываются в конце хода. Если прикрепленная Реликвия сбрасывается, она помещается в стопку сброса игрока, к Разлому которого она была прикреплена. Если Разлом с прикрепленной к ней Реликвией разрушается, то прикрепленная Реликвия сбрасывается.

Nemesis Tier / Разрядность Немезиды: некоторые эффекты связаны с разрядностью Немезиды – это самое большое число в разделе разрядности любой карты Немезиды в колоде сброса Немезиды или в игре. Обычно это разрядность последней карты, взятой из колоды Немезиды.

Revealing Cards / Вскрытие карт: всякий раз, когда вы вскрываете карту сверху любой колоды, положите ее поверх этой колоды. Если вы вскрываете более одной карты, верните их наверх колоды в любом порядке по своему выбору.

4. Фокусировка Разлома:

- Вы можете сфокусировать закрытый Разлом, оплатив стоимость фокусировки (указана на карте Разлома).
- При фокусировке Разлома поверните его плашку на 90° по часовой стрелке. Вы можете разместить (для подготовки) Заклинание на сфокусированный Разлом в этот ход.
- Разломы могут быть сфокусированы любое количество раз за ход. Любое число Разломов может быть сфокусировано за ход. Вы можете фокусировать Разлом без подготовленного на нем Заклинания.
- Разлом, который проворачивался так, что желтый сектор оказался сверху, уже не может быть сфокусирован и готов только к открытию (при оплате соответствующей стоимости).

5. Открытие Разлома:

- Вы можете открыть закрытый Разлом, оплатив стоимость открытия, указанную на вершине этой плашки Разлома. Стоимость открытия уменьшается каждый раз, когда вы фокусируете Разлом.
- Когда вы открываете Разлом, переверните плашку на открытую сторону. Открытые Разломы остаются таковыми до конца партии. Заклинение может быть подготовлено на открытом Разломе в этом ходу, и на любом последующем ходу.

ПРИМЕР ФОКУСИРОВКИ ИЛИ ОТКРЫТИЯ РАЗЛОМА

Для примера рассмотрим другой вариант первого хода Эбби. Мы помним, что у нее на руках Glyph Carver (x1) и Crystals (x4), и сейчас ее основная фаза хода. Ее способности поощряют наличие нескольких открытых Разломов, а ее IV Разлом, будучи открытым, обладает особым эффектом (увеличение Жизни Грейвхолда, когда с него активируется Заклинение). Эти обстоятельства стимулируют Эбби побыстрее открыть свои Разломы.

Эбби разыгрывает все свои 4 карты Crystals и получает 4 ед. эфира . Теперь у нее есть 4 варианта для фокусировки своих Разломов:

(1) Она может сфокусировать свой Разлом II за 2 ед. эфира , и 2 ед. эфира потратить на приобретения Заряда, или сфокусировать свой Разлом II во второй раз.

(2) Она может открыть свой Разлом II за 4 ед. эфира .

(3) Она может сфокусировать свой Разлом III за 3 ед. эфира .

(4) Она может сфокусировать свой Разлом IV за 4 ед. эфира .

Она решает сфокусировать свой Разлом IV и поворачивает его на 90° по часовой стрелке. Во время будущих ходов у нее будет возможность открыть свой Разлом IV за более низкую стоимость, т.к. сфокусировала его на этом ходу.

Теперь Эбби подготавливает свое Заклинение Glyph Carver, размещая его сверху Разлом I. Это Заклинение будет доступно для активации уже на следующий ход во время ее фазы Активации.



6. Подготовка Заклинения на Разломе:

- Для подготовки Заклинения разыграйте его карту на открытый Разлом, или на закрытый, но который был сфокусирован в этом ходу. Только одно Заклинение за раз может быть подготовлено на одном Разломе. Вы не можете подготовить Заклинение на Разломе, на котором уже выложено Заклинение.
- Предварительно подготовленные Заклинения могут быть активированы во время фазы активации этого игрока на следующий его ход.

7. Разрешение эффекта «While prepped/Пока подготовлено»:

- Этот эффект может быть задействован во время основной фазы с любого вами подготовленного Заклинения (в том числе и в этот ход), и обладающего указанным ключевым выражением.

8. Разрешение эффекта «TO DISCARD:/ДЛЯ СБРОСА»:

- Некоторые карты Способностей Немезиды обладают указанным эффектом.

Во время вашей основной фазы вы можете, разрешив полностью этот эффект, сбросить данную карту Способности (при этом ее враждебный эффект в таком случае не срабатывает).

ХОД ИГРОКА: 3 – ФАЗА ДОБОРА

Как только вы закончили свою основную фазу, поместите все карты Кристаллов и Реликтов, сыгранные вами в этот ход, поверх своей стопки сброса в любом заданном вами порядке.

Затем удерживая все несыгранные карты в руке, доберите сверху своей колоды карты, пока у вас не будет пяти карт в руке.

Если ваша колода иссякнет, и вам будет не хватать карт для добора (или для вскрытия), возьмите свою стопку сброса и просто переверните ее лицом вниз, ни в коем случае не перемешивая, чтобы сформировать себе новую колоду.

Примечания:

- Вы не можете сбрасывать карты во время своего хода. В отличие от других колодостроительных игр, вы не сбрасываете руку в конце своего хода.
- Вы можете просматривать свою стопку сброса в любое время, но вы и не можете перестроить ее.
- Вы не можете просматривать свою колоду.
- Нет никакого предела по количеству карт в руке.

Не перемешиваемая колода

В отличие от многих других колодостроительных игр, вы не перетасовываете свою стопку сброса, когда иссякает колода. Просто переверните свою стопку сброса лицом вниз, чтобы сформировать новую свою колоду.

ПРИМЕР ФАЗЫ ДОБОРА

Сейчас окончание одного из ходов Боба. Во время своей фазы Активации он активировал Заклинание Imbued Smash, которое тут же было помещено сверху в его стопку сброса. Разрешая данное Заклинание, Боб принимает решение сбросить с руки карту Crystal, которая ложится поверх данного заклинания в стопке сброса.

Во время этого хода он разыграл Galvanized Bauble, Crystal (x3) и Recurring Jasper. Он воспользовался Galvanized Bauble, чтобы сфокусировать Разлом IV у Эбби. Когда он разыграл Recurring Jasper, Crystal, который он сбросил при активации Imbued Smash, был верхней картой его колоды сброса, поэтому он не помещает Recurring Jasper поверх своей колоды. Наконец, Боб использовал 5 от Recurring Jasper и Crystal (x3), чтобы приобрести еще одну карту Imbued Smash, которую положил в свой сброс поверх Crystal.

В начале его фазы Добора он решает поместить свои разыгранные Galvanized Bauble, Crystal (3) и Recurring Jasper поверх своей стопки сброса в следующем порядке: сначала Galvanized Bauble, затем Recurring Jasper, и только потом все карты Crystal.

После всего этого Боб добирает карты сверху своей колоды, пока у него не будет пяти карт на руке. Однако в его колоде только две карты, после добора которых Боб переворачивает свою стопку сброса лицом вниз, чтобы сформировать себе новую колоду, откуда и добирает оставшиеся три карты себе в руку.



ХОД НЕМЕЗИДЫ

1. Основная фаза

Разрешите эффекты каждой активной карты Приспешника и Способностей слева направо (от более старых к новым).

2. Фаза Добора

Доберите и вскройте карту из колоды Немезиды.

- Если это карта Атаки, то разрешите ее эффект немедленно.
- Если это карта Приспешника или Способности, введите ее в игру с соответствующим количеством жетонов Здоровья или Силы. Разрешите любые эффекты на карте после ключевого слова «IMMEDIATELY:НЕМЕДЛЕННО:». Остальная часть эффектов с нее не будет разрешаться в этот ход.

Если в какой-то момент уровень Здоровья игрока уменьшается до нуля, он считается ИСТОЩЕННЫМ (см. с.14).

ХОД НЕМЕЗИДЫ: 1 – ОСНОВНАЯ ФАЗА

Начиная с самой ранней (выложенной слева) карты Приспешника или Способности, игроки разрешают эффекты каждой активной карты Немезиды.

- **PERSISTENT/ПОСТОЯННЫЕ** эффекты разрешаются на этом шаге.
- Каждая активная карта Способности теряет 1 жетон Силы. Если на такой карте после этого не остается жетонов, то разрешается эффект, указанный после ключевого слова «**POWER X**:СИЛЫ X:» и она сбрасывается.

ПРИМЕР ОСНОВНОЙ ФАЗЫ НЕМЕЗИДЫ

Спустя несколько раундов (ход Немезиды)... Maggoth начинает свой ход без жетонов мух и личинок на планшете Улья, но при этом уже выложены 2 карты – Carriod Colony и Fly Throng (с одним жетоном Силы). Эти карты будут разыгрываться в этом же порядке.

1. **ПОСТОЯННЫЙ** эффект у Carriod Colony – «Unleash/Травля», которое активирует уникальный одноименный эффект с планшета Немезиды. У Maggoth это – «Введите в игру 2 жетона личинок», и теперь на планшете уже располагаются 2 жетона личинок.
2. Затем игроки удаляют один жетон Силы с карты Fly Throng. Он был последним, а потому срабатывает эффект данной карты: «Введите в игру 3 жетона личинок. Какой-то игрок получает 3 ед. урона». Добавленные 3 жетона личинок заполняют полностью нижний ряд, что активирует негативный эффект – Грейвхолд получает 2 ед. урона. Боб сокращает показатель Жизни Грейвхолда с 30 до 28 единиц. После чего он переворачивает один жетон личинки на обратную сторону (мухи).
3. В дополнение к этому Эбби уменьшает показатель своего Здоровья на 3 ед. с 10 до 7,и Fly Throng сбрасывается.



Блуждание

Некоторые приспешники обладают свойством **Wandering** / Блуждание, которое снижает урон, наносимый по ним за счет свойств и карт, на 1. Тем не менее игроки могут затратить эфир (⚡), чтобы нанести такому типу приспешников соразмерное значение урона.

ХОД НЕМЕЗИДЫ: 2 – ФАЗА ДОБОРА

Доберите карту Немезиды:

- Если колода Немезиды иссякла, а следует добрать карту, тогда трижды выполните ТРАВЛЮ.

Если добранная карта является:

- **картой Атаки**
Тут же разрешите последовательно эффекты карты, а затем поместите ее в стопку сброса Немезиды.
- **картой Приспешника**
Выполните любой эффект после ключевого слова «**IMMEDIATELY:/НЕМЕДЛЕННО:**», а после выложите ее с указанным на карте числом жетонов Здоровья.
- **картой Способности**
Выполните любой эффект после ключевого слова «**IMMEDIATELY:/НЕМЕДЛЕННО:**», а после выложите ее с указанным на карте числом жетонов Силы.

Когда разрешаете эффекты карты:

- Разрешая эффект, который не может быть полностью исполнен, выполните его максимально полнее. Если вам дан выбор между двумя эффектами, вы должны выбрать тот вариант, который вы можете разрешить полностью.
- Постоянный эффект и эффект Силы срабатывает только во время Основной фазы хода Немезиды. Игнорируйте их, когда выкладываете новые карты Приспешников и Силы до следующего хода Немезиды.

Двусмысленность

С текстом некоторых карт Немезиды могут возникнуть сложности в плане ясности в плане что/кто должен быть подвержен эффекту. Это решение принимают игроки.

Например, если вы разрешаете карту Немезиды, которая заставляет игрока с самым низким уровнем Здоровья понести урон, а у двух игроков равные показатели, то игроки решают, кто же из них терпит урон.

Эффект другой карты выбирает целью игрока с большим числом жетонов Заряда для причинения ему урона, но ни у кого из игроков нет их вовсе, тогда игроки решают, кто же из них терпит урон.

Если карта Немезиды вынуждает вас разрешить эффект, который не может быть полностью разрешен, разрешите как можно больше от него.

Например, если карта Немезиды указывает «Любой игрок должен уничтожить 5 карт в руке» и ни у одного игрока нет 5 или более карт, то игрок с наибольшим количеством карт в руке должен уничтожить все свои карты в руке.

ПРИМЕРЫ ФАЗЫ ДОБОРА НЕМЕЗИДЫ

После полностью выполненной Основной фазы Немезиды, Эбби и Боб переходят к следующему шагу (фазе Добора) и берут очередную карту из ее колоды и разрешают ее. Вот примеры трех типов карт Немезиды и как они были бы разрешены.

КАРТА АТАКИ

Игроки вытягивают карту *Morph*, которая разрешается мгновенно.

Ее эффект следующий: «Введите в игру 1 жетон личинки. Какой-то игрок получает 3 ед. урона».

Эбби выкладывает на планшет Улья жетон. Личинки.

Затем игроки решают, что урон получает Боб, и он уменьшает показатель своего Здоровья с 10 до 7.

После всего этого карта *Morph* помещается в стопку сброса Немезиды.

КАРТА ПРИСПЕШНИКА

Игроки вытягивают карту *Drillbeak Wurm*.

Drillbeak Wurm – Приспешник без немедленного эффекта, а потому просто входит в игру с 6 жетонами Здоровья.

Постоянный эффект этой карты будет разрешен лишь во время следующей Основной фазы хода Немезиды.

КАРТА СПОСОБНОСТИ

Игроки вытягивают карту *Obliterating Meteor*.

Поскольку эта карта – карта Способности, она просто входит в игру с 1 жетоном Силы, т.к. обладает пометкой «**POWER 1/СИЛА 1**». Карта не содержит какого-либо немедленного эффекта, поэтому больше ничего не происходит.

Жетоны Силы удаляются по одному во время Основной фазы хода и эффект карты будет разрешен только после удаления всех жетонов, что произойдет уже на следующем ходу.

Карта *Obliterating Meteor* обладает эффектом «**TO DISCARD:/ДЛЯ СБРОСА:**», что позволит любому игроку разрешить его во время Основной фазы своего хода, для того чтобы сбросить эту карту без эффекта.

ИСТОЩЕНИЕ

Если уровень Здоровья игрока достиг «0», тот игрок считается ИСТОЩЕННЫМ. Выполните последовательно следующие пункты.

- Разрешите эффект «ТРАВЛИ» Немезиды дважды. Если это случилось во время эффекта «ТРАВЛИ» Немезиды, то сперва разрешите его до конца, и только потом приступите к разрешению последствий ИСТОЩЕНИЯ.
- Истощенный игрок разрушает один из своих Разломов (возвращает в коробку), сбросив любое подготовленное на нем Заклинание. Прочие Разломы остаются на своих текущих позициях.
- Истощенный игрок сбрасывает все свои жетоны Заряда.

Истощенный игрок продолжает участвовать в игре, как обычно, со следующими изменениями:

- Истощенные игроки не могут повышать уровень своего Здоровья.
- Когда карта наносит урон игроку с наименьшим показателем Здоровья, им всегда будет не-истощенный игрок с наименьшим показателем Здоровья.
- Когда истощенный игрок получает урон, вместо этого нанесите удвоенный урон по Грейвхолду. Это относится и к избыточному урону, когда игрок изначально становится истощенным.

Если все игроки становятся истощенными, игра немедленно заканчивается проигрышем игроков.

ПРИМЕР ИСТОЩЕНИЯ

Во время фазы Добора хода Немезиды добирается карта Gore («Совершите Травлю дважды. Игрок с самой дорогой картой в руке сбрасывает три карты с руки. Затем, за каждую карту в руке этого игрока, которая стоит 2 или больше, этот игрок получает 2 ед. урона») и разрешается. Во-первых, Боб разрешает эффект Травли дважды и вводит в игру 4 личинки. Затем:

1. У Боба на руке самая дорогая карта. После сброса 3 карт у Боба есть две карты, которые стоят 2 или больше, поэтому Боб получает 4 ед. урона. У Боба осталось всего 3 ед. Здоровья. Первые 3 ед. урона делают Боба истощенным. В результате истощения он разрешает следующие шаги:
2. Разрешая эффект Травли Maggoth дважды, он выставляет 4 личинки на паниет Улья, разрешая при этом все эффекты заполненных рядов.
3. Уничтожает свой Разлом III и сбрасывает Заклинание, бывшее на нем.
4. Сбрасывает все свои жетоны Заряда.
5. Оставшаяся 1 ед. урона с удвоенной силой наносит урон по Грейвхолду: его показатель Стойкости уменьшается с 23 до 21



ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Ally / Союзник

Союзник — это любой другой игрок кроме вас.

Destroy / Уничтожьте

Уничтоженные карты покидают игру (убираются в коробку).

«OR» / «ИЛИ» эффекты

Когда карта предлагает два варианта, разделенных «OR» / «ИЛИ», вы можете выбрать любой из них, однако, если вы не можете полностью выполнить один из них, то должны выбрать другой, который следует выполнить полностью.

TO DISCARD: / ДЛЯ СБРОСА:

Некоторые карты Способностей Немезиды обладают эффектом **TO DISCARD: / ДЛЯ СБРОСА:**. Во время основной фазы хода игрока, активный игрок может выполнить условие, написанное после, **TO DISCARD: / ДЛЯ СБРОСА:**, чтобы сбросить эту карту из игры (негативный эффект карты при этом не срабатывает).

Unleash / Травля

На некоторых картах колоды Немезиды встречается пометка **Unleash / Травля**. Каждая Немезида обладает уникальным эффектом (прописан на ее планшете), который разрешается всякий раз, когда на это указывается.

Banished / Изгнанный

Когда карта изгнана, поместите ее в секцию изгнанных карт игровой коробки. Изгнанные карты больше не будут использоваться во время текущей экспедиции.

Barracks / Казармы

Между партиями в Казармах игроки хранят все содержимое, к которому они имеют доступ для текущей экспедиции. Это включает в себя карты игрока, планшеты игроков и Сокровища.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Во всех случаях, когда выполняется условие окончания игры, партия тут же завершается без дальнейшего разрешения эффектов.

Игроки побеждают, если соблюдено одно из следующих условий:

- У Немезиды иссякла колода, а в игре нет никаких карт Приспешников и Сил.
- Показатель Здоровья Немезиды снизился до «0».

Игроки проигрывают, если соблюдено одно из следующих условий:

- Все игроки истощены (показатель Здоровья «0»).
- Показатель Стойкости Грейвхолда снизился до «0».

Кроме того, у Немезиды может быть определенное условие победы, приведенное на ее планшете, которое приводит игроков к проигрышу.

В конце партии верните все свои карты игрока, планшеты игроков и Сокровища в Казармы. Следуйте инструкциям, указанным в колоде Экспедиции. Кроме того, запишите, выиграли вы или проиграли на листе бумаги.

СОЛО РЕЖИМ ИГРЫ

В истинно сольном режиме вы играете только за одного мага. Вы становитесь сами себе союзником. Например, если карта дает Заряд союзнику, вместо этого вы получаете этот заряд сами. Если эффект влияет на вас и другого игрока, вы разрешаете этот эффект дважды.

Вы не проигрываете игру, когда вы истощены, и проигрываете только, когда показатель Стойкости Грейвхолда снизится до «0». В противном случае отыгрывайте партию, как обычно.

Вы также можете отыграть соло режим за нескольких магов. Если так, то подготовка должна быть такой же, если бы за всех магов играли реальные люди. Рекомендуется не играть более чем за двух магов.