

ВЛАДА ХВАТИЛ

# МАГОВ КНИЖНИК

## ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

### РУКОВОДСТВО К ИГРЕ

Думали ли так называемые Герои, опустошая потерянный город Врата Дракона, что их деяния уничтожат привычный мир? Лишь тогда поняли они истинный смысл древнего названия, когда под горами обломков показались настоящие магические врата. Следуя зову глупости, герои открыли их... обрекая на смерть себя и многих других. Взрыв магического камня, самого насыщенного волшебной силой вещества в известном мире, стёр с лица земли миллионы людей и целые государства.

Событие это нарекли Разломом. Даже сейчас, 32 года спустя, многие пытаются вернуть былую силу. Некогда могучая Империя атлантов собирает отделившиеся провинции, готовясь отражать нашествие орочьих ханов. Орки привыкли грабить пограничные области, но слухи о новых могучих созданиях в армии атлантов вносят панику в их ряды — лёгкая добыча может закончиться. Крепости сдаются неистовым армиям ханов, но поговаривают, что император, страшась нападения на важнейшие города страны, усилил их

защиту и обратился за помощью к старым и ныне безмолвным союзникам.

В забытых гробницах, затерянных в подземельях Империи, готовятся треснуть коконы драконумов. Целое поколение могучей расы скоро покинет древние инкубаторы. Мир успел забыть этих созданий, кровавых завоевателей минувших эпох. Они провели во сне долгие века и очнулись в день, назначенный пророчеством. Едва явившись на свет, они принялись уничтожать, грабить и захватывать всё вокруг.

Пока земля стонала от орочьих набегов, а драконумы выбирались из подземных инкубаторов, на сцене появилась третья сила. Крестьяне назвали их рыцарями-магами — и в бою, и в колдовстве они были одинаково сильны. Никто не знает, кто послал их и зачем. Одни привечают их как героев-освободителей и стремятся вступить в ряды их армий, надеясь, что их мощь принесёт стране долгожданный покой. Многие боятся их, закрывают ворота городов. Людей можно понять: рыцари-маги загадочны и скрывают свои истин-

ные намерения. Всего за несколько дней горстка рыцарей-магов отбила земли, за безуспешное завоевание которых погибли целые армии. Ясно только одно: они спешат к столице. И сегодня вечером они достигнут её стен...

Вы — рыцарь-маг, отправленный в Империю атлантов по воле Совета Пустоты. Ваше прошлое давно забыто, вы обменяли свободу на силу, сравнимую с мощью богов. Взамен Совет просил только верности; и теперь вам отдают приказы, которые нельзя подвергать сомнениям. Наградой за повиновение станут слава, власть, знания и сокровища. Найденную во время задания добычу вы можете оставить себе. Вы вольны действовать вместе с другими рыцарями-магами или враждовать с ними — главное, следуйте приказам Совета.

Возможно, вы ещё пожалеете о решении присоединиться к последователям Пустоты, но прямо сейчас вы шагаете к силуэту города на горизонте.

## I. ВВЕДЕНИЕ

*Цель этого руководства — ускорить ваше знакомство с игрой. Руководство подробно иллюстрировано, правила снабжены примерами и вводятся постепенно, по необходимости. Прочитав это руководство, вы получите представление об игре. Также вы можете играть первую партию прямо во время чтения. Помимо руководства, в комплекте игры есть буклет правил, в котором систематизированы все нюансы игры. В правилах нет иллюстраций и примеров — предполагается, что вы уже прочли руководство и знаете игровые механики. Правила используются как справочник, для уточнения непонятных игровых моментов.*

## СЦЕНАРИИ

Перед началом игры вы должны выбрать один из сценариев (Книга сценариев находится в конце буклета правил). Сценарии — это не жёсткие шаблоны и руководства к действию, они просто задают начальную расстановку и цели игры. Каждая партия непохожа на другую: вам встретятся новые земли и враги, будут доступны другие карты. Вы можете попробовать все сценарии или раскладывать каждый раз наиболее интересный для вас.

### ПЕРВАЯ ВЫЛАЗКА

«Первая вылазка» — это сценарий, рекомендуемый для знакомства с игрой. Также по этому сценарию рекомендуется проводить все игры с новичками.

Этот сценарий позволит вам освоить правила прямо в процессе игры. Он не займёт много времени, даже если вы не будете торопиться. Игровые понятия и правила вводятся постепенно, по необходимости. Попытка освоить правила других сценариев за один присест может запутать новых игроков, игра может занять несколько часов даже с участием опытных игроков.

*«Первая вылазка» станет первым заданием вашего рыцаря-мага. Вам приказано отправиться в неизвестную часть Империи атлантов, нанести её на карту и отметить местонахождение столицы. Это все указания Совета Пустоты. Сокровища, знания, слава — всё найденное богатство станет вашим по праву.*

Первый сценарий разработан для игры от 2-х до 4-х человек, но, если хотите, можете играть в одиночку. Прочитайте раздел «Одиночная игра» в Книге сценариев буклета правил.

Это не соревновательный сценарий; задание будет выполнено, когда любой герой найдёт город. Тем не менее, вы не обязаны помогать друг другу — рыцари-маги склонны к соперничеству и недоверию (что разумно для столь могучих существ). Каждый из вас ведёт собственное исследование, ища славы и великой добычи.

## СОВЕТЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ

Один из вас должен прочитать это руководство. Дочитав его, вы можете (но не обязаны) прочесть буклет правил и убедиться, что всё поняли верно и увидели полную картину игры. В руководстве описаны некоторые моменты, не описаны ситуации, с которыми вы вряд ли столкнётесь во время первой игры.

Прочитав руководство, вы сможете начать играть по сценарию «Первая вылазка», объясняя остальным правила по мере необходимости. Следуйте нашим указаниям:

### Начинайте игру!

Не нужно объяснять остальную часть правил, разложите игровые компоненты и читайте Главу VI «Давайте начнём!» Если во время игры случится что-то необычное, найдите нужный раздел

в этом руководстве (например, Главу VII «Открытие новых земель» или Главу VIII «Другие важные события»).

♦ В какой-то момент игры (лучше всего во время второго раунда) вам следует объяснить правила финального подсчёта очков (Глава IX «Конец игры»). Перейдите к этой главе, когда игра завершится.

♦ Закончив первый сценарий, вы будете готовы к полной игре. Отличия от вводного сценария описаны в Главе X «Следующие игры».

Мы рекомендуем вам не мешать друг другу в первом сценарии. Его цель — обучение основам игры всех игроков. Будет полезно рассмотреть наиболее сложные ситуации (особенно битвы) сообща, играя с открытыми руками, чтобы все поняли механику игры и свои возможности.

### Битвы между героями

Настоятельно рекомендуем не использовать правила битвы между героями в первом сценарии. Враги на поле и остальные правила и без того требуют пристального внимания. По нашему опыту герои обычно не сражаются друг с другом в первой игре, и вам не нужно объяснять, как это делается. Намного легче будет поправить сразиться героями после знакомства с основными механиками игры. В первом сценарии можете поступить как вам удобнее. В следующих играх вы должны обязательно ввести эти правила (если вы не играете кооперативный сценарий и не знакомите с игрой новичков) — опытный рыцарь-маг должен ждать нападения со всех сторон!

## II. ОБЗОР ИГРЫ

Каждый игрок управляет героем, рыцарем-магом. Игроки получают фигурки героев, жетоны нескольких типов и колоду деяний, состоящую из 16 карт действий. На столе размещаются открытые с начала игры земли — магический портал и окружающие территории.

### Раунды и ходы

Игра делится на раунды. Каждый раунд — это один день или одна ночь. Первый раунд сценария обычно проходит днём, за ним следует ночь, затем вновь наступает день и т.д.

Первый сценарий должен уложиться в три раунда, т.е. день, ночь и ещё один день. Вы должны выполнить цель (найти город) до конца третьего раунда.

В начале каждого раунда игроки перемешивают колоды деяний и берут по пять карт (это количество может увеличиться в ходе игры). Затем игроки выбирают карты тактики на текущий раунд, они определяют очерёдность хода и предоставляют некоторые преимущества. Игроки делают ходы в порядке, определённом их картами тактики.

За ход игрок может сыграть одну или несколько карт из руки (или все), управляя рыцарем-магом — переместить героя по полю, открыть новую

землю (добавить её к уже находящимся на столе), взаимодействовать с местными жителями, сразиться с врагами и осадить укрепления атлантов. В конце хода игрок добывает карты из колоды в руку до 5. Освоившись с правилами, игроки должны научиться играть карты эффективно и планировать на несколько ходов вперёд, пока действуют другие — так игра будет проходить быстрее.

Если у игрока закончились карты в колоде деяний, он может пропустить ход и объявить конец раунда. Тогда все остальные игроки совершают по одному ходу, а затем раунд заканчивается, и начинается новый.

### Развитие героев

В течение игры герой может стать сильнее несколькими способами:

♦ Герой может найти могущественные артефакты, изучить новые заклинания и научиться особым действиям. Все эти возможности добавляют новые карты в колоду деяний. Обычно их можно использовать в том же раунде, когда они были получены. В последующих раундах они доступны тоже, так как остаются в колоде.

♦ В поселениях герой может вербовать различные отряды: ополченцев, солдат, големов и магов. Для многих из них рыцари-маги — вестники порядка, спасающие их родину от врагов и невзгод, и понадобится лишь немного убеждения, чтобы привлечь их на вашу сторону. Отряды дают игроку новые возможности, особенно они полезны в бою.

♦ Деяния вашего героя (в основном, битвы с врагами) приносят ему славу. Когда герой набирает достаточно очков славы, он переходит на следующий уровень, изучает новый навык и получает особое действие или увеличивает характеристики. Герой высокого уровня может вести за собой больше отрядов.

### Конец игры

Первый сценарий заканчивается, как только любой герой открывает землю с городом. После этого каждый игрок может сделать ещё один ход (включая владельца героя, обнаружившего город).

В конце игры присуждаются дополнительные очки славы за различные достижения. Герой, набравший больше всех очков славы, побеждает.

## III. КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

В этой главе описаны все необходимые компоненты для первого сценария и их расстановка. Они изображены на стр. 3. Рисунок в разделе «Игроки» показывает, как должна выглядеть игровая зона каждого игрока.

### ЗЕМЛИ



На землях представлены территории, которые исследуют герои. Каждая земля состоит из семи шестигранных клеток.

Перед игрой земли нужно разделить согласно обратным сторонам:

### Начальная земля (двусторонняя)

На каждой стороне начальной земли изображён магический портал и береговая линия (они разные на двух сторонах). Нужная вам сторона определяется сценарием. Герои не могут перемещаться по клеткам моря. Для первого сценария выберите сторону, отмеченную буквой «А» в нижнем углу.

### Дикие земли (зелёная рубашка)

11 диких земель — это пустоши и слабо заселённые территории. В первом сценарии последовательность их открытия задана. Рассортируйте земли по числам в нижнем углу и сложите их в стопку, лицевой стороной вниз, так, чтобы земля с номером 1 оказалась на вершине.

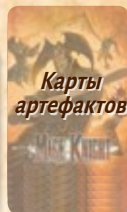
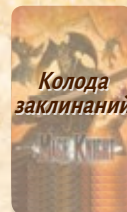
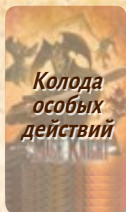
- ♦ Если игроков двое, уберите три нижние земли из стопки и верните их в коробку.
- ♦ Если игроков трое, уберите две нижние земли из стопки.
- ♦ Если игроков четверо, всё остаётся как есть.

### Развитые земли

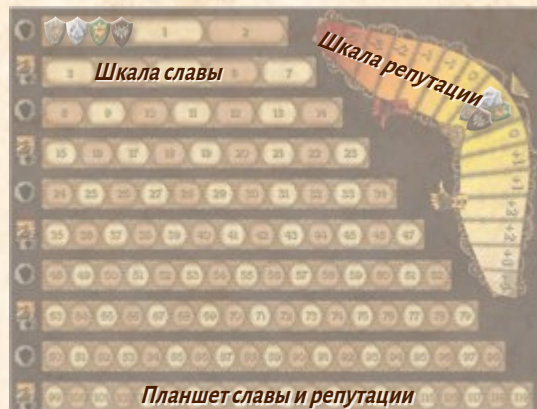
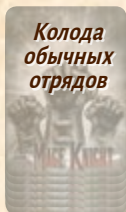
#### (коричневая рубашка)

8 развитых земель — это наиболее цивилизованная часть страны, с большими городами и сложными испытаниями для героев. В центре четырёх земель находятся города, на остальных — городов нет, но у всех 8 земель одинаковая рубашка.

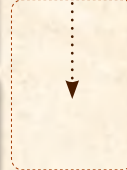
Для подготовки к первому сценарию разделите развитые земли на две стопки (с городами и без) и перетасуйте каждую. Возьмите одну случайную землю с городом и две случайные земли без городов, перетасуйте их вместе. Поместите стопку диких земель поверх этих трёх. Город, который вы ищете, находится в одной из последних трёх земель, внизу стопки.



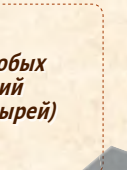
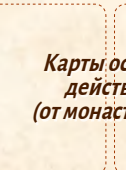
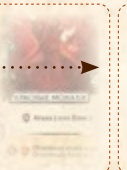
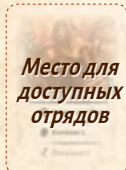
Доступные особые действия



Доступные заклинания



Карты описаний мест и подсчёта очков



Кубик маны (Mana die)



Резерв (Reserve)



Жетоны маны (Mana tokens)



Карты дневных тактик



Открытые земли

Поле (Field)

### Начальная расстановка

Откройте первые две земли (с номерами 1 и 2) и приставьте их к начальной земле (А) согласно рисунку.



**Важно:** на углах земель указаны символы. Если земли расположены правильно, они соединяются друг с другом, образуя полный круг или звезду.

Постарайтесь оставить достаточно места на столе для новых земель. Учитывайте направления, в которых поле будет расширяться.



Все земли должны выкладываться так, чтобы их номер был ориентирован так же, как буква «А» на начальной земле.

Эти три земли формируют начальную область поля: магический портал, несколько деревень, шахта и т.д. Во время игры герои будут открывать новые земли.

На начальной земле есть береговая линия. Мысленно представьте, как она ограничивает поле. Вы не можете выставлять новые земли за эту границу. Таким образом, во время игры поле будет похоже на рисунок справа.



## ЖЕТОНЫ ВРАГОВ И РУИН

Эти жетоны обозначают разные объекты на поле: крупные жетоны — врагов и монстров, шестиугольные — сокровища древних руин. В начале игры разделите их на семь стопок по цвету, перемешайте каждую и поставьте рядом с полем.



### ПЕРВЫЕ ЯРОСТНЫЕ ВРАГИ

На начальных землях изображены два символа «Орочьих ханов». Возьмите два жетона из стопки с такими же символами и поместите лицевой стороной вверх на отмеченных местах.

Опустошающие земли орки-мародёры и драконумы:



Монстры, живущие в подземельях и других тёмных местах:



Гарнизоны крепостей, башен магов и городов.



Сокровища, сокрытые в руинах:



## КАРТЫ ДЕЯНИЙ



Термин «карты деяний» относится ко всем картам, способным стать частью колоды игрока. У всех карт деяний одинаковые рубашки, чтобы их нельзя было различить в одной колоде.

В начале игры разные типы карт необходимо рассортировать по лицевым сторонам и разложить в отдельные стопки. Мы рекомендуем размещать эти стопки как показано на рисунках на стр. 3. Привыкнув к такой раскладке, вы сможете быстро находить нужные карты, несмотря на то, что у них одинаковые рубашки.

Существует несколько видов карт деяний:



### КАРТЫ ОБЫЧНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Каждый герой начинает игру с колодой из 16 карт обычных действий. Они отмечены его значком щита в правом верхнем углу.

Набор обычных действий у всех игроков одинаковый, кроме двух уникальных карт. На рисунках этих карт изображены сами герои-владельцы колоды. Правила игры никак не выделяют эти карты из остальных карт обычных действий.



### КАРТЫ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ

В игре есть 28 карт особых действий. Они дают больше возможностей, чем карты обычных действий. Вы пополните ими колоду в процессе игры. Золотая рамка и отсутствие значков в правом верхнем углу отличает карты особых действий от карт обычных действий.

Примите во внимание: не все особые действия используются в первом сценарии. Выберите карты с номерами от 65 до 80 для первой игры; остальные карты верните в коробку. Перетасуйте 16 оставшихся карт и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. В других сценариях используются все карты особых действий.



### КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Карты заклинаний представляют собой могущественное колдовство, которому герои могут обучиться во время игры. Эти карты с фиолетовой рамкой разделены на верхнюю и нижнюю части, каждая со своим названием. На нижней части указана усиленная версия заклинания, которой можно воспользоваться только во время ночного раунда.



### КАРТЫ АРТЕФАКТОВ

Артефакты — это могущественные предметы, которые герой может получить в ходе сценария. Это карты с золотой рамкой и двумя различными эффектами. Усиленный эффект на тёмной части карты — одноразовый, он разрушает артефакт.



### КАРТЫ РАН

Карты ран отмечают ранения отрядов и засоряют руку игрока, когда его герой ранен. Они учитываются при проверке условия на превышение предела руки. Карты ран в руке уменьшают эффективность героя, занимая место полезных карт деяний. Все карты ран одинаковы (с тёмно-красным рисунком), так что вы можете разместить их на столе лицевой стороной вверх.

### Особенности терминологии:

Всякий раз, когда любой текст говорит о карте «действия», имеются в виду карты обычных и особых действий.

Всякий раз, когда любой текст говорит о «любимой» карте, имеется в виду карта действия, заклинания или артефакта, но не карта раны, если только не сказано иного. Таким образом, термин «сбросить карту» означает «сбросить любую карту за исключением карты раны».

## ДРУГИЕ КАРТЫ

Другие типы карт можно отличить по рубашкам:



### КАРТЫ ОБЫЧНЫХ И ЭЛИТНЫХ ОТРЯДОВ

В игре встречаются два типа карт отрядов: обычные (с серебряной рубашкой) и элитные (с золотой рубашкой). В первом сценарии используются только обычные (серебряные) карты отрядов. Перетасуйте их и поместите стопку лицевой стороной вниз на обозначенное место. Оставьте элитные отряды в коробке.

Выложите в зону доступных отрядов столько карт обычных отрядов, сколько игроков в игре, а затем добавьте ещё 2 карты (например, для 4 игроков выложите 6 обычных отрядов), как изображено на рисунке на стр. 3.

**Важно:** в первой игре среди доступных отрядов должен быть хотя бы один отряд со значком деревни на левой стороне карты. В противном случае тасуйте карты и выкладывайте новые, пока условие не выполнится.



### КАРТЫ ТАКТИК

В игре используются два вида карт тактик: дневные и ночные. Расортируйте их по рубашкам. Поместите карты ночных тактик лицевой стороной вниз в стопку рядом с планшетом дня и ночи, а дневные тактики положите в центре стола, не перетасовывая.



### КАРТЫ ОПИСАНИЯ МЕСТ

В игре семь двусторонних карт описания мест. На них приведены краткие правила для объектов игрового поля.

Если вы открываете незнакомый вам объект, найдите его на одной из карт описания и узнайте, какие возможности он предлагает. Карта описания остаётся на столе, чтобы все игроки могли быстро решить, стоит ли побывать в этом месте.

В начале игры найдите карты описаний для объектов на начальных землях: деревни, магической поляны/кристальной шахты (они описаны на одной карте) и орков-мародёров. Карты описания мест помогут вам не забыть их особенности.



### КАРТЫ ГОРОДОВ

В игре четыре карты городов, по одной для каждого города. В первой игре они не используются — верните их в коробку.



### КАРТА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

На этой карте приведены правила подсчёта победных очков в конце игры. Нет нужды сразу показывать её игрокам, лучше объяснить правила после хотя бы одного сыгранного раунда.

# ИГРОКИ



У каждого героя есть набор жетонов щитов с уникальным символом. Этим же символом отмечены остальные игровые компоненты, связанные с этим героем.

Для первой игры вы можете сами выбрать понравившихся героев или распределить их в случайном порядке. Раздайте игрокам все игровые компоненты выбранных героев.

Мы рекомендуем хранить компоненты игры для разных героев (включая стартовые колоды) отдельно. Если в игре участвуют меньше четырех человек, верните неиспользованные компоненты назад в коробку.



## КАРТА ГЕРОЯ

Карта с изображением героя лежит перед игроком во время всей игры. Она используется не только для обозначения владельца героя, но и как инвентарь. Складывайте на неё жетоны уровней и кристаллы маны. См. подробности в разделе «Мана».

**Важно:** три кристалла внизу карты героя используются, только если героем управляет виртуальный игрок в кооперативной и одиночной игре.



## ФИГУРКА

Игровая фигурка — это и есть ваш герой. В начале игры она находится перед вами на столе — герой ещё не выставлен на поле. В ваш первый ход поместите фигурку на портал, и можете начать приключения.



## ЖЕТОН ПОРЯДКА ХОДА

Жетоны порядка хода определяют последовательность, в которой игроки совершают ходы во время раунда. В первом раунде перемешайте их и выложите столбиком слева от планшета дня и ночи, как изображено на стр. 3.

## ЖЕТОНЫ УРОВНЕЙ

У каждого героя есть шесть восьмиугольных жетонов уровня, отмеченных его значком на обратной стороне. На пяти из них, внизу, есть пара чисел, 1–2, 3–4, 5–6, 7–8, 9–10. Рассортируйте их по этим числам и соберите в стопку, сложив лицевой стороной вверх так, чтобы жетон с числами 9–10 находился внизу стопки, а жетон с числами 1–2 наверху. Поместите стопку в отмеченную зону на карте вашего героя. У шестого жетона уровня лицевая сторона пустая. Поместите его в свою зону отрядов символом щита вверх. Это ваш первый жетон командования.



Число жетонов командования определяет ваш предел командования. В начале игры у вас только один жетон командования, и вы можете контролировать только один отряд. Верхний жетон стопки уровней показывает характеристики вашего героя — броня 2 и предел руки 5. Это значения для уровней славы 1 и 2 (обозначение 1–2 внизу жетона).

Когда герой достигнет 3-го уровня, вы снимете верхний жетон со стопки уровней, перевернёте его стороной со значком щита и поместите рядом с вашим первым жетоном командования. Ваш предел командования увеличится до 2 (два жетона позволяют завербовать два отряда), характеристики героя тоже изменятся (жетон 3–4 увеличит броню).





## ЖЕТОНЫ ШИТОВ

Соберите жетоны щита героя в кучку рядом с игровой зоной. Во время игры два из них будут показывать положение героя на шкалах славы и репутации, а остальные — будут отмечать успехи на поле — захваченные укрепления и завершённые приключения, а в последующих сценариях — и участие в завоевании города.



## ЖЕТОНЫ НАВЫКОВ

У каждого героя есть набор из 11 жетонов навыков — уникальных способностей этого персонажа. Перемешайте их и сложите в стопку лицевой стороной вниз.

У каждого героя есть два навыка взаимодействия. Один из них — кооперативный (символ , используется в одиночных и кооперативных сценариях), другой — соревновательный (символ , используется в соревновательных сценариях).

Вы можете заранее убрать в коробку неиспользуемые навыки или сбрасывать их и брать новые во время игры.

Перемешайте жетоны навыков и сложите их в стопку лицевой стороной вниз.



## КАРТЫ ОПИСАНИЯ НАВЫКОВ

У каждого героя есть 2 карты описания навыков. На каждой изображены 10 навыков. Одна карта используется в соревновательной игре, другая — в одиночной и кооперативной. Держите нужную карту рядом, герой получит первый навык уже достигнув 2-го уровня.

## КОЛОДА ДЕЯНИЙ

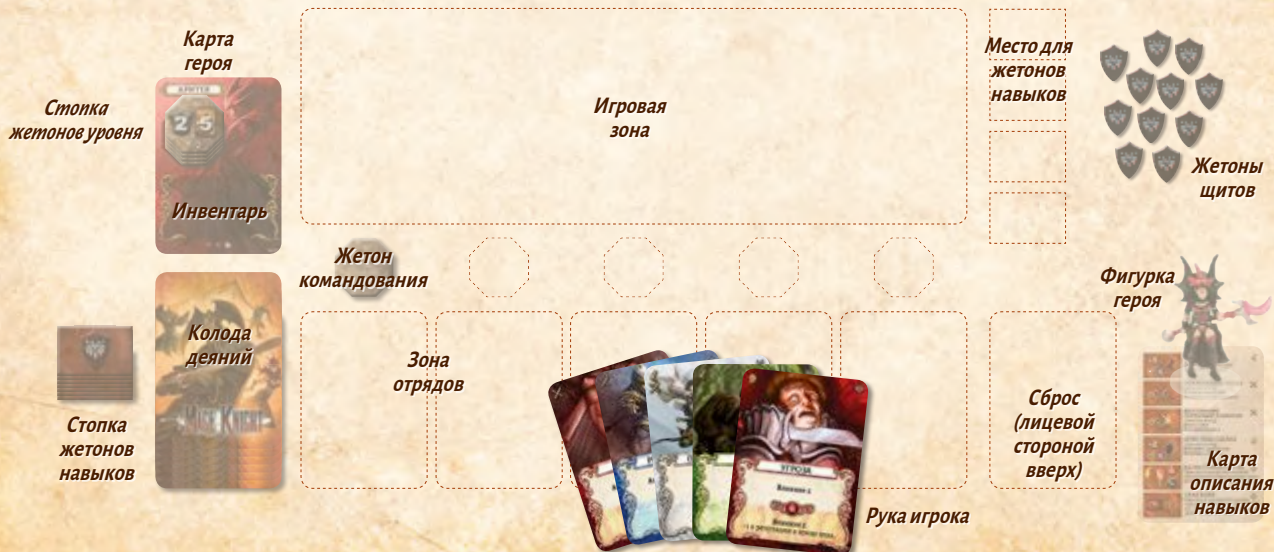
Как описано в разделе «Карты деяний», у каждого игрока есть своя колода из 16 карт. Перетасуйте их и сложите в стопку лицевой стороной вниз — это и есть ваша колода деяний.

Возьмите с верха колоды деяний пять карт. Это ваша начальная рука. Заметьте, число карт в вашей руке указано на верхнем жетоне уровня. Как только герой достигнет 5-го уровня, предел руки увеличится до 6.

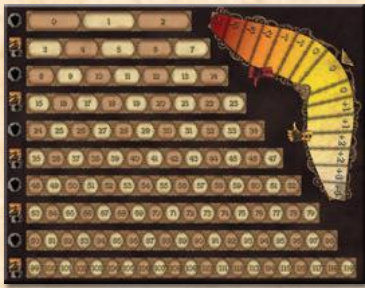
## ОБЛАСТЬ ИГРОКА

На рисунке показано, как должна выглядеть область игрока перед началом игры.

**Важно:** колода деяний располагается слева, лицевой стороной вниз, а место для сброса — в отдалении (чтобы карты из колоды не перепутались со сбросом). Между ними находится место для завербованных отрядов (максимальное их число определяется жетонами командования). Игровая зона — это область, куда игрок выкладывает разыгрываемые им карты и эффекты в свой ход. В стопке навыков слева находятся пока не участвующие в игре навыки. Навыки, полученные героем, выкладываются справа.



## ПЛАНШЕТ СЛАВЫ И РЕПУТАЦИИ



### ШКАЛА СЛАВЫ

Большая шкала показывает значение славы игроков. Каждый ряд — это один уровень славы.

В начале игры у героев нет очков славы — они помещают по одному жетону щита на деление «0» шкалы славы. Герои начинают игру с жетоном в первом ряду, на 1-м уровне.

Всякий раз, когда герой получает очки славы, перемещайте его жетон щита по шкале на нужное количество делений. Если жетон перемещается в следующий ряд, уровень героя увеличивается. (Для 2-го уровня нужно получить по крайней мере 3 очка славы, для 3-го уровня — 8 очков славы и т.д.).

В начале каждого ряда есть изображение жетона навыка или уровня. Когда жетон щита достигает ряда, отмеченного жетоном навыка, игрок получает жетон навыка и карту особого действия (позже об этом будет рассказано подробнее). Если жетон достигает ряда, отмеченного жетоном уровня, верхний жетон уровня героя становится жетоном командования, и характеристики героя увеличиваются (см. подраздел «Жетоны уровней» на стр. 5).

Линии с жетонами навыков и уровней чередуются. Каждый чётный уровень герой получает новый навык и особое действие, а каждый нечётный уровень увеличивает предел командования и характеристики.

### ШКАЛА РЕПУТАЦИИ

Меньшая шкала, расположенная в правом верхнем углу планшета отражает репутацию героев. Если слава может только расти со временем, репутация может и расти, и падать — это зависит от того, насколько благородны деяния героя, и не брезгает ли он грабежом.

В начале игры все игроки помещают один жетон щита героя на центральную клетку шкалы репутации — местные жители относятся к рыцарям-магам нейтрально. Благородные деяния (убийство орков-мародёров и драконумов) двигают жетон к более яркой области. Жестокие действия двигают жетон к красной области.

Репутация изменяет влияние героя на местных жителей (см. раздел «Взаимодействие с деревней» на стр. 9).

## ПЛАНШЕТ ДНЯ И НОЧИ

Двусторонний планшет дня и ночи показывает текущее время суток — день или ночь. Этот сценарий начинается днём, и планшет остаётся в этом положении на протяжении всего первого раунда. Затем, когда раунд закончится, планшет нужно перевернуть на ночную сторону.



На левой стороне планшета большими цифрами указаны затраты в очках движения для каждого типа местности. Синие числа меньшего размера на клетках леса и пустыни показывают, что в этой местности другие затраты на движение ночью. Перемещение в город всегда требует 2 очка движения.

Пустую зону с правой стороны планшета называют источником маны.

## МАНА

В игре 6 цветов маны, 4 основных цвета и 2 особые. Тратить ману можно тремя различными способами: использовать жетон маны, кристалл маны или кубик маны из источника.

### ОСНОВНЫЕ ЦВЕТА МАНЫ

В игре четыре основных цвета маны, каждый связан с одной из стихий.

- Красный — энергия огня. Её суть — огонь, разрушение и ярость.
- Синий — энергия воды. Её суть — лёд, магия и кристаллы.
- Зелёный — энергия земли. Её суть — природа, защита и лечение.
- Белый — энергия ветра. Её суть — дух, скорость и разум.

Мана основных цветов может существовать в нестабильной, сырой форме, но иногда принимает более устойчивую форму кристаллов, которые удобно хранить.

### ОСОБЫЕ ЦВЕТА МАНЫ

Мана двух особых цветов существует только в нестабильной форме и никогда не образует кристаллы.

- Золотой — энергия Солнца. Её можно использовать только днём, в качестве маны любого другого цвета (это «джокер» маны).
- Чёрный — энергия Тьмы. Её можно использовать только ночью. Чёрная мана сама не излучает силу, она поглощает остальные цвета и позволяет использовать мощнейшие заклинания.

Золотая мана облегчает использование заклинаний в течение дня, а чёрная — позволяет использовать ночью их более мощные версии.

### ЖЕТОНЫ И КРИСТАЛЛЫ МАНЫ

Соберите в одном месте все жетоны маны. В игре 15 жетонов каждого из основных цветов (красных, синих, зелёных и белых) и по 4 жетона каждого особого цвета (золотых и чёрных).



Жетоны маны представляют нестабильную ману, пока не находятся в инвентаре героя. Попав туда, они считаются кристаллами.

Всякий раз, когда текст карты или другой эффект говорит игроку получить жетон маны, он кладётся в игровую зону и может быть использован в любое время в течение хода. Если жетон не был использован за ход, он возвращается в резерв.

Если карта или другой эффект позволяет получить кристалл маны, то жетон маны помещается не в игровую зону, а в инвентарь героя. Кристаллы можно превратить в ману соответствующего цвета в любой момент хода — просто используйте кристалл вместо жетона или кубика маны. Игрок не может превращать жетоны маны в кристаллы, если карта или эффект прямо не указывают на это.

**Важно:** по этой причине в игре немного золотых и чёрных жетонов. Мана основных цветов может храниться в инвентаре героя несколько ходов или даже раундов, а золотая и чёрная мана существуют только один ход. Затем эти жетоны возвращаются в резерв и становятся доступными для остальных игроков.

**Три кристалла одного цвета:** вместе кристаллы маны одного цвета теряют стабильность. Игроку не разрешается иметь больше трёх кристаллов одного цвета в инвентаре героя. Если вы получаете четвёртый кристалл того же цвета, разместите его как обычный жетон маны в игровой зоне. Таким образом, в инвентаре не может быть больше 12 кристаллов — по три каждого из основных цветов.

### КУБИКИ МАНЫ

В игре восемь кубиков маны. На шести грани каждого кубика изображена мана разных цветов. В игре используется столько же кубиков, сколько участвует игроков плюс ещё 2 (6 кубиков при игре вчетвером и т.д.). Бросьте кубики и поместите на свободный участок планшета дня и ночи. Этот участок и кубики в нём называют **источником маны**.

В начале каждого раунда все кубики источника перебрасываются. По крайней мере половина

из них должна показывать основные цвета (красный, синий, зелёный и белый). Перебрасывайте кубики с чёрными и золотыми значениями (вместе), пока это условие не выполнится.

Держите остальные кубики маны в резерве, они понадобятся, если эффект заставит вас бросить кубик маны.

Кубики в источнике маны — это энергия, наполняющая мир и доступная для всех героев. В свой ход игрок может использовать один кубик маны из источника как жетон маны соответствующего цвета. Если он делает это, то повторно кидает кубик и возвращает его в источник в конце хода, чтобы он был доступен другим игрокам. Некоторые эффекты позволяют взять кубик маны из источника. Используя такой эффект, игрок не теряет права использовать другой кубик в свой ход, как обычно.

Цвета маны в источнике изменяются в течение раунда. Днём нельзя использовать чёрную ману. Если на переброшенном кубике маны выпадает чёрный цвет, нельзя использовать этот кубик до конца раунда, и он не перебрасывается. Кубик маны истощён — обозначьте это, поместив его в тёмную зону источника маны.

В источнике маны может быть несколько чёрных (истощённых) кубиков уже в начале раунда. Всякий раз, когда игрок выбрасывает чёрный цвет, ещё один кубик истощается. Обычно, когда день близится к концу, большая часть кубиков в источнике (может, даже все) — истощена.

Когда день заканчивается, начинается ночь — все кубики в источнике перебрасываются. Ночью нельзя использовать золотую ману, кубики золотой маны считаются истощёнными.



## IV. ПЕРВЫЙ РАУНД ИГРЫ

### ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

Вы готовы начать первый раунд после этапа подготовки к игре, вам не нужно делать что-либо ещё.

### ВЫБОР ТАКТИК

В этой фазе каждый игрок выбирает одну из карт тактики. (Не делайте этого сейчас — мы вернёмся к тактикам после разбора других правил). Всё, что пока нужно запомнить: тактики определяют порядок хода для этого раунда.

Большая цифра на каждой карте тактики указывает на очерёдность хода в этом раунде — игрок с наименьшим числом на карте ходит первым.

После выбора карт тактики жетоны порядка хода около поля дня и ночи переключаются так, что жетон порядка хода игрока с наименьшим числом на карте тактики будет в самом верху, а жетон игрока с самым большим числом — в самом низу.

### ХОДЫ ИГРОКОВ

Игроки делают ходы в порядке очереди, начиная с того, чей жетон порядка хода находится на верхней позиции, и так пока раунд не закончится.

Во время хода можно играть карты с руки и применять их эффекты. Если под командованием героя есть отряды, можно активировать их и использовать их способности. Позже, когда герой изучит навыки, можно будет использовать и их.

## V. ОДИН ХОД

Когда до вас доберётся ход, вы можете либо выполнить обычный ход, либо отдохнуть. Вам не нужно отдыхать в первые несколько ходов игры, поэтому сначала мы расскажем об обычном ходе.

В первый ход поставьте фигурку героя на магический портал. После этого герой может двигаться по землям и действовать.

Карты действий можно усилить, потратив ману обозначенного цвета. В свой ход игрок может использовать один кубик маны из источника. Можно также превратить в ману кристаллы или получить её, разыграв подходящие карты.

Детально процесс хода рассмотрен далее.

Когда игрок заканчивает ход, первое, что он должен сделать — вернуть использованные кубики маны в источник. Кубики перебрасываются и помещаются в источник уже с новым выпавшим цветом. Любой кубик на котором выпал чёрный цвет, помещается в тёмную зону в верхнем правом углу планшета — этот кубик маны истощён.

**ПРАВО ХОДА ПЕРЕДАЁТСЯ СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ.** Напомните следующему игроку, что наступила его очередь, пока текущий игрок заканчивает ход.

Заканчивая ход, игрок делает следующее:

- ◆ Кладёт все карты, которые он сыграл, лицевой стороной вверх в сброс.
- ◆ Возвращает все использованные и неиспользованные жетоны маны в резерв. Игрок оставляет себе только кристаллы в инвентаре героя.
- ◆ Добирает карты из колоды деяний до предела руки. Этот предел — 5 карт в начале игры (как указано на первом жетоне уровня), он может увеличиться, если герой получит больше славы в процессе игры. Некоторые эффекты могут временно повысить предел руки.

Прежде чем вытянуть новые карты из колоды, игрок может отказаться от любого количества оставшихся карт на руке (кроме карт ран). Карты ран нельзя сбросить, пока специальные правила или эффекты явно не позволят это сделать.

### СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК

Следующий игрок совершает ход точно таким же образом. Закончив действовать и перебросив кубики маны, он сообщает третьему игроку, что тот может начать ходить, а сам завершает ход и добывает карты. Как только все игроки совершили по ходу, первый игрок ходит снова и т.д.

### КОНЕЦ РАУНДА

Если у игрока не осталось карт в колоде деяний к началу его хода, он может либо играть с любыми оставшимися на руке картами, либо объявить о конце раунда. Если он объявляет конец раунда, его ход пропускается. Затем все остальные игроки делают по последнему ходу, и после этого раунд заканчивается.

Если у игрока нет карт ни в колоде деяний, ни в руке к началу хода, он обязан объявить конец раунда. (Если другой игрок не объявил его раньше — в этом случае он просто пропускает свой ход).

### ОБЫЧНЫЙ ХОД

Обычный ход состоит из двух частей. Сначала вы можете передвинуть фигурку на несколько клеток поля. Затем, в зависимости от того, где герой закончил движение, он может выполнить одно действие (в большинстве случаев это битва или взаимодействие с местными жителями) или ничего не делать. Во время хода можно:

- ◆ Переместиться на другую клетку, а затем вступить в битву или начать взаимодействие.
- ◆ Остаться на месте, вступить в битву или начать взаимодействие.

- ◆ Переместиться и ничего не делать.

- ◆ Ничего не делать.

Во время хода нельзя, например:

- ◆ Переместиться на другую клетку, вступить в битву или начать взаимодействие, а потом переместиться ещё раз.
- ◆ Вступить в битву или начать взаимодействие, а затем переместиться.
- ◆ Вступить в битву и начать взаимодействие в одном ходу.

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Все карты действий похожи друг на друга. У каждой карты есть:

- ◆ Тип (указан в левом верхнем углу)
- ◆ Название
- ◆ Значок героя (вверху справа), если это карта обычного действия
- ◆ Иллюстрация
- ◆ Основной эффект (текст прямо под иллюстрацией)
- ◆ Усиленный эффект (текст ниже обычного эффекта)
- ◆ Стоимость усиленного эффекта. (Цветной драгоценный камень между двумя блоками текста. Заметьте, его цвет совпадает с фоном или цветом фона карты. «Цвет карты действия» — это именно он).



В любое время вы можете играть особые карты — обычно они усиливают другие действия или имеют уникальные эффекты. Карты лечения тоже можно играть в любой момент, но не во время битвы.

Иногда, из-за другой карты или эффекта, вы захотите сыграть карту движения не для перемещения или карту влияния не для взаимодействия с местными жителями. Это допускается правилами, но обычно лишено смысла.

### ПРИМЕНЕНИЕ КАРТ

Используя карту, вы кладёте её из руки в игровую зону лицевой стороной вверх, а затем выбираете основной или усиленный эффект. Последний требует потратить одну ману (цвет указан на карте) — можете использовать подходящий кубик маны из источника (не больше одного кубика за ход), кристалл или жетон маны этого цвета. Вы также можете использовать золотой кубик или жетон маны во время дневного раунда, они могут заменить ману любого цвета.

Если вы тратите ману при розыгрыше карты, используется только усиленный эффект (проигнорируйте основной эффект карты). Если вы не делаете этого, применяется основной эффект.

### НАЛОЖЕНИЕ КАРТ

Эффекты большинства карт просты: «Движение X» (обеспечивает X очков движения), «Влияние X» (обеспечивает X очков влияния), «Атака X» или «Блок X» (обеспечивает X очков атаки или блока).




Вы можете играть похожие карты вместе, их эффекты складываются. В таком случае выкладывайте сыгранные карты столбиком как на рисунке. Следующие два примера показывают, как получить «Движение 6»:

В первом примере три карты с «Движением 2» (это их основной эффект) сыграны вместе для получения «Движения 6». Во втором примере одна карта была усилена синей маной и сыграна как «Движение 4», к ней добавлена другая карта с «Движением 2» за основной эффект.



### ТИПЫ КАРТ

Значок в верхнем левом углу определяет, когда эта карта может быть сыграна.

Во время движения вы можете играть карты, отмеченные значком движения , взаимодействуя с местными жителями — отмеченные значком влияния , в битве — отмеченные значком битвы .

## РОЗЫГРЫШ КАРТ БОКОМ

Иногда вам необходимо выполнить действие (совершить движение, получить влияние, провести атаку или сделать блок и т.д.), но у вас в руке нет достаточного количества карт нужного типа.

Любую карту (кроме карты раны) можно сыграть как «Движение 1», «Влияние 1», «Атаку 1», или «Блок 1». Если вам это нужно, просто положите карту боком к столбику из сыгранных остальных. Сыгранные боком карты нельзя усилить маной.

На рисунке ниже показаны пять способов получить «Движение 5»:



**Важно:** во втором примере золотая мана используется для усиления карты движения (золотая мана играет как синяя мана).

В четвертом примере нет ни одной карты движения, только пять других, сыгранных боком как «Движение 1» — вы все ещё можете двигаться, даже не имея карт движения. Обратите внимание, среди сыгранных карт есть карты артефактов и заклинаний — боком можно сыграть любую карту, кроме раны, и получить «Движение 1», «Влияние 1», «Атаку 1» или «Блок 1».

В последних двух примерах получено 6 очков движения, так как одна из карт усилена зелёной маной. Вы можете потратить 5 из них, шестое останется неиспользованным.

## ОСОБЫЕ КАРТЫ

Как уже было сказано, особые карты можно играть в любое время для усиления остальных сыгранных карт. Предположим, что вам нужно 8 очков движения. Четыре примера справа показывают, как достичь такого результата используя особые карты. Даже карты стартовой колоды можно применить множеством способов:

В первом примере карта «Концентрация» усилена зелёной маной и используется ради эффекта карты «Стойкость» с бонусом ради «Движения 6». Карта «Поход» даёт ещё 2 очка движения, и в сумме получается 8 очков движения.

Во втором примере карта «Приток маны» позволяет вам использовать дополнительный кубик маны

из источника, таким образом можно усилить две карты одновременно.

В третьем примере использован усиленный эффект карты «Приток маны». Вы берёте дополнительный кубик из источника и используете его как зелёный. Затем вы получаете 2 зелёных жетона маны для использования в этом ходу.

В последнем примере для усиленного эффекта карты «Импровизация» («Движение 5») используется красная мана. Вместе с картой «Стойкость» и ещё одной картой, разыгранной боком, получается 8 очков движения. Обратите внимание, для розыгрыша «Импровизации» необходимо сбросить другую карту.

**Важно:** вам не нужно объяснять все эти примеры игрокам перед началом игры. Удостоверьтесь, что понимаете их сами и сможете помочь остальным использовать карты, когда они будут в этом нуждаться.



## ДВИЖЕНИЕ

Вы уже знаете, как играть карты и получать очки движения. Теперь мы объясним, как их потратить и переместить фигурку по полю.



### Очки движения

Очки движения для перемещения на каждый тип местности отмечены на планшете дня и ночи. Красный символ «X» означает, что местность недоступна. Не учитывайте синие цифры, это значения для ночных раундов.

Для перемещения фигурки вам нужно разыгрывать карты и получать очки движения. Герой может переместиться на любую соседнюю клетку, кроме недоступных. Герой может переместиться так далеко, как вы хотите, если хватает очков движения.

На рисунке ниже показаны три примера движения с начальной позиции и их стоимость в очках движения.



**Важно:** когда герой перемещается на соседнюю клетку, вы должны потратить очки движения согласно её типу местности. Местность клетки, на которой герой стоял ранее, значения не имеет.

## ДРУГИЕ ФИГУРКИ

Герои могут проходить через клетки, занятые другими фигурками, но им не следует заканчивать движение в таких местах. Окончание движения на занятой клетке — это нападение на другого героя. В некоторых ситуациях это хороший ход, но мы не рекомендуем устраивать такие сражения в первом сценарии. (Если вы решите иначе, прочитайте раздел «Битва между героями» главы VIII). Если вы играете без битв между героями, нельзя заканчивать движение на клетке другого героя.

## ПОРТАЛ

Если по какой-либо причине ваш герой не покидает клетку с порталом, или если возвращается к portalу позже, снимите его фигурку с карты и поместите её перед собой на столе. Ни одна фигурка не может остаться на клетке с порталом в конце хода. Ваша фигурка остаётся вне поля до начала вашего следующего хода, когда вы вернёте её на клетку с порталом.

**Важно:** несколько героев могут находиться в портале одновременно, так как фигурки снимаются с поля, когда это происходит. Герои не могут атаковать друг друга вне поля.

## ЯРОСТНЫЕ ВРАГИ

Два символа орочьих ханов изображены на начальных землях — два зелёных жетона врагов выложены поверх них лицевой стороной вверх. Орки-мародёры — яростные враги, они ограничивают движение героев:

- ♦ Герой не может войти на клетку с яростным врагом, пока его не победят.
- ♦ Рядом с яростным врагом опасно двигаться! Перемещаясь с одной соседней с врагом клетки на другую соседнюю с ним клетку, герой провоцирует яростного врага. Движение заканчивается, и герой обязан вступить в битву (см. раздел «Битва» ниже). Рассмотрим следующий пример:



Красные и фиолетовые пути движения провоцируют «Волчьих всадников», так как они проходят по соседним клеткам. Фиолетовый маршрут не получится пройти до конца — движение немедленно закончится после первого шага, и неиспользованные очки движения сгорят. Красный маршрут заканчивается в деревне, но все равно приводит к битве. Если герой сражается в этом ходу, взаимодействие с жителями деревни для него недоступно.

Зелёный путь движения приводит героя в деревню, не привлекая внимания врага, но он требует больше очков движения.

В следующем ходу будет разумным двигаться по жёлтому маршруту. Передвигаясь таким образом от одного врага к другому, герой не провоцирует врагов.

## ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ

Когда ваш герой оказывается на клетке, за которой начинается граница поля, он может открыть новую землю (если не мешает береговая линия). Возьмите из стопки новую землю и добавьте к выставленным на поле. Открытие земли — не действие, а часть движения.



Открытие новой земли требует 2 очка движения. Ориентация этой земли определяется символами в каждом из шести её углов (они должны соответствовать значкам на открытых землях). Руководствуйтесь изображениями на жетоне: ориентация номеров и графических символов всех земель должна быть одинаковой. Символ с одной клетки можно открыть две разные земли, игрок должен объявить заранее, какое направление исследует его герой.

Посмотрите на рисунок. С клеток с чёрными точками нельзя открывать земли (потому, что они не на границе или потому, что их ограничивает береговая линия).

Фиолетовая земля может быть открыта только с одной клетки (потому что озеро недоступно). Жёлтая земля может быть открыта из трёх позиций, а оранжевая — из двух. Обратите внимание, из одной клетки можно открыть жёлтую и оранжевую земли — игрок, стоящий там, может открыть обе за 4 очка движения, но он должен сказать заранее, в каком порядке происходят эти два события.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ПЕРВОГО СЦЕНАРИЯ

В сценарии «Первая вылазка» есть одно особое правило — каждое открытие новой земли приносит герою 1 очко славы. Всё-таки, ваша задача — исследование.

Таким образом, открыв новую землю, немедленно переместите жетон щита вашего героя на одну клетку вперёд по шкале славы. Если жетон переместится на новый ряд, уровень героя увеличится в конце хода (см. раздел «Повышение уровня» в главе VIII).

### ПРОДОЛЖЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

Герой может продолжать движение даже после открытия новой земли. Вы можете играть дополнительные карты и добавить больше очков движения к оставшимся.

**Пример:** сыграны три карты «Движение 2», что даёт в сумме 6 очков движения. Герой передвигается на клетку леса (3 очка движения), а затем открывает новую землю за 2 очка движения. На только что открытой земле есть холмы рядом с героем. У него осталось 1 очко движения, значит, ему нужно сыграть ещё карты, получить ещё 2 очка движения, и он сможет переместиться в эти холмы.

Вы не можете изменять или усиливать карты, сыгранные перед открытием новой земли.

Нельзя получить ещё 2 очка движения, усилив маной одну из сыгранных карт.

Герой может и двигаться, и открывать новые земли во время фазы движения, пока у него есть очки движения. Начав ход рядом с границей поля, можно потратить очки движения только на открытие новой земли. Однако это считается движением. Все открытия нужно совершить прежде, чем герой предпримет действие (битва или взаимодействие). Герой не может открывать новые земли во время отдыха.

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В ДЕРЕВНЕ



В начале первой игры игрокам доступны две деревни. Герои могут использовать влияние для взаимодействия с местными жителями. Сверьтесь с картой описания деревни, если хотите узнать больше об этом.

### Очки влияния

Вы разыгрываете карты для получения очков влияния так же, как и для очков движения. Помните, вы можете сыграть любую карту (кроме карты раны) боком, как «Влияние 1».

Как и в случае с очками движения, вы подсчитываете общее влияние за все сыгранные карты. Затем итоговое значение меняется в зависимости от репутации героя.

### РЕПУТАЦИЯ

Проверьте, где находится жетон щита героя на шкале репутации. Если он на делении «0», ничего не происходит. Если он на делении с положительным числом, вы получаете очки влияния, если он на делении с отрицательным числом, вы теряете очки влияния — сколько указано на делении.

**Важно:** если жетон щита находится на делении «X» шкалы репутации, местные жители отказываются говорить с героем, и он не может взаимодействовать с ними вообще, пока не поднимется в их глазах.

## ОТРЯДЫ

Как упоминалось выше, завербованные отряды помещаются в отведённую для них зону, и над каждой картой кладётся жетон командования.

Рассмотрим карту отряда более подробно:

- ♦ Число в верхнем левом углу — это стоимость отряда в очках влияния.
- ♦ Число в верхнем правом углу — это уровень отряда. Он важен при лечении отряда и при определении стоимости армии героя в конце игры.



### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЛИЯНИЯ

Влияние позволяет герою совершить одну или несколько покупок на клетке (в деревне можно нанять деревенские отряды и купить очки лечения). Герой может купить одинаковые или разные вещи в любых количествах. Купленные очки лечения можно объединить с другими лечачими эффектами (см. далее раздел «Лечение»).

Как и в случае с очками движения, вы можете чередовать получение и трату очков влияния. Бонус или штраф за репутацию применяется только один раз за ход, независимо от того, сколько вещей вы покупаете.

### ВЕРБОВКА ОТРЯДОВ

Герои могут вербовать только доступные отряды. Посмотрите на эти отряды. На левой стороне каждой карты есть один или несколько значков, показывающих, где отряд можно нанять. В деревне можно нанимать только отряды со значком деревни 🏡 (см. карты описания мест — на них указаны значки, встречающиеся на картах отрядов). Если на картах доступных отрядов нет значков деревни, в ней нельзя никого завербовать.

Стоимость вербовки указана в верхнем левом углу карты — столько очков влияния вы должны потратить. Если вы это сделаете, положите эту карту в вашу зону отрядов.

**Важно:** на место завербованного отряда не выкладывается новый. В ходе раунда доступных отрядов становится всё меньше, их количество восста-

навливается только в начале следующего раунда.

Завербовав первый отряд, возьмите ваш жетон командования и поместите его чуть выше карты отряда. Герой достиг предела командования. Герои могут вести за собой два отряда начиная с 3-го уровня.

Можно вербовать отряды и без свободных жетонов командования, но сначала нужно распустить старый отряд (удалить его из игры). Жетон командования освободится и может быть назначен другому отряду.

### РАЗГРАБЛЕНИЕ ДЕРЕВНИ

Закончив ход в деревне, ваш герой может разграбить её. Этот поступок уменьшит на 1 его репутацию, но вы немедленно возьмёте 2 карты из колоды деяний (сверх предела руки). Разграбление не влияет на другие действия в деревне — герой всё ещё может вербовать в ней отряды и покупать очки лечения, и, если он остался на той же клетке ещё на ход, сможет разграбить деревню ещё раз. Репутация героя понижается после каждого грабежа.

Разграбление не является действием и фактически происходит во время хода другого игрока. Просто скажите всем, что герой грабит деревню, уменьшите репутацию героя, возьмите две карты — и можете планировать следующий ход.

**Важно:** герой может разграбить деревню только один раз между двумя своими ходами.

**Важно:** герой может разграбить деревню даже до своего первого хода, если стоит на её клетке.

- ♦ Значок или значки под стоимостью говорят о том, где этот отряд можно завербовать.
- ♦ На каждой карте есть иллюстрация.
- ♦ Число на значке брони — это значение брони отряда (см. далее раздел «Битва»).
- ♦ В тексте указаны способности отряда. Читайте, что горизонтальная линия означает «или». «Крестьяне» помогут вам в сражении, убеждении других местных жителей или в путешествиях. У каждого из вариантов есть значок, показывающий, когда его можно использовать.

**Важно:** способности, дающие ману и кристаллы, считаются особыми эффектами, можете играть их в любой момент в течение хода.

### АКТИВАЦИЯ ОТРЯДА

Активировав отряд, вы сможете использовать одну его способность.

Сначала объявите, какую способность отряда вы хотите использовать, а затем поместите его жетон командования на карту отряда. Способности отрядов влияют на игру так же, как эффекты карт с руки. После активации отряд считается уставшим и не может быть активирован снова, пока не будет подготовлен. Оставьте жетон командования на карте.

## УСТАВШИЕ И БОЕСПОСОБНЫЕ ОТРЯДЫ

Ваш герой может сражаться без отдыха несколько дней и ночей. Но не его отряды. Каждый отряд можно активировать лишь один раз за раунд. После этого он становится уставшим, и не может быть активирован, пока не будет подготовлен.

Подведём итог:

- ♦ Если чуть выше карты отряда лежит жетон командования, отряд боеспособен. Вы можете использовать одну способность отряда, активировав его. Тогда жетон командования помещается на карту, и отряд становится уставшим.

## БИТВА

Битвы часто возникают в игре. В самом начале на поле находятся два врага — две группы орков-мародёров (зелёные жетоны).

### Жетоны врагов

Рассмотрим поближе жетоны врагов:

- ♦ Число сверху — это броня врага. Обычно атаки с таким значением достаточно, чтобы победить его.
- ♦ Число слева — это атака врага. Она показывает, сколько очков блока нужно для нейтрализации атаки или количество полученного урона, если атака не будет заблокирована. Значок кулака означает, что это физическая атака. Позже герою встретятся враги с ледяными и огненными атаками, с другими значками.



- ♦ Если жетон командования лежит на карте отряда, отряд уставший. Его нельзя активировать. В начале следующего раунда (не хода), жетон командования снова окажется над картой, отряд будет подготовлен. Часть особых карт поможет подготовить отряды до окончания раунда. Такие эффекты не работают в битве (чтобы в ней нельзя было использовать отряд дважды).
- ♦ Уставший отряд можно распустить и завербовать новый вместо него. Новый отряд будет боеспособным независимо от того, был ли его предшественник уставшим или нет.

## ЭЛИТНЫЕ ОТРЯДЫ

Символ маны перед способностью отряда означает, что для её активации нужна мана, точно так же, как для усиленных эффектов карт действий.

На некоторых картах отрядов изображён серый, красный или синий пятиугольный значок выше значка брони. Такой отряд обладает физическим сопротивлением, сопротивлением огню или льду (см. «Битва»).



- ♦ Справа на жетоне могут быть значки особых способностей.
- ♦ Часть врагов обладает защитными способностями, например, сопротивлением. Значки таких способностей изображены рядом со значком брони.
- ♦ Число внизу — это количество славы, которое получит герой, победив этого врага.

### СРАЖЕНИЯ С ЯРОСТНЫМИ ВРАГАМИ

Герой может начать битву только находясь на соседнем с жетоном врага клетке. Объясните, что желаете бросить вызов врагу, и битва начнётся.

Битва считается действием, и вы можете предпринять только одно действие за ход. Например, закончив движение героя в деревне рядом с врагом, вы должны решить, взаимодействовать с селянами или бросить вызов врагу (можете ничего не делать).

Сражение может начаться и когда герой провоцирует врага, двигаясь вокруг него — тогда враг атакует сам. Такая битва тоже считается действием хода. См. раздел «Движение» выше для подробностей.

### ИСХОД БИТВЫ

Жетон побеждённого яростного врага отправляется в соответствующую стопку сброса, и клетка становится безопасной. Не важно, спровоцировал ли герой врага или бросил ему вызов, он получает +1 к репутации за победу над любыми орками-мародёрами. Местные жители ценят избавление от страшной угрозы. Продвиньте жетон щита героя на одно деление шкалы репутации (если он ещё не достиг последнего деления с бонусом «+5»).

## ПОДРОБНЕЕ О ХОДЕ БИТВЫ

Битвы — самые сложные события в игре, особенно если в них участвуют несколько врагов. Было бы несправедливо позволить игроку разбираться с ними одному. Кто-то должен присматривать за битвой — игрок с лёгкостью может забыть о какой-нибудь способности.

Когда начинается битва, игрок, делавший предыдущий ход (или лучше всех знающий правила) становится управляющим битвой. Он не принимает решений за врагов, его обязанность — следить за соблюдением правил.

Роль управляющего битвой позволит вам быстрее привыкнуть к правилам. Управляющие битвой необходимы в заключительные фазы последующих сценариев, когда игроки будут сталкиваться с несколькими врагами сразу. Отследить все их способности и доступные бонусы в одиночку сложно.

### КАРТЫ БИТВЫ И СПОСОБНОСТИ

В битве вы, в основном, используете карты и отряды со способностями «Атака X» и «Блок X». Если способность записана как «Атака X» или «Блок X», вы можете решить, какую из двух способностей выбрать (но не обе сразу). Вы играете карты так же, как карты движения и влияния: выкладываете их столбиком и складываете значения. Можете усилить их маной, играть карты боком (кроме карт ран) как «Атака 1» или «Блок 1» и т.д. Складывайте карты для каждой фазы боя в отдельные столбики.

Встречаются карты с особыми способностями «Дальняя атака X», «Осадная атака X», «Огненная атака X» или «Блок X», «Ледяная дальняя атака X» и т.д. В фазу боя на расстоянии можно использовать только дальние и осадные атаки. Стихийные (огненные и ледяные) атаки полезны, если герой столкнулся с врагом с физическим сопротивле-

нием (см. далее). До тех пор рассматривайте их так же, как остальные атаки.

Способность «Атака X» всегда означает обычную (ближнюю) физическую атаку. Карта, разыгранная боком при атаке, обеспечивает «Атаку 1» (физическую ближнюю атаку).

Есть также ледяные и огненные блоки. Пока вам не встретились враги со стихийными атаками, рассматривайте их как обычные блоки.

### ФАЗЫ БИТВЫ

Битва состоит из четырёх фаз:

- ♦ **Фаза боя на расстоянии.** В первой фазе сражения у вас есть шанс устранить врагов прежде, чем они доберутся до героя, но только при наличии дальних или осадных атак. Если герой уничтожает всех врагов в эту фазу, битва заканчивается.
- ♦ **Фаза блока.** Если враги пережили первую фазу, теперь они атакуют героя. Если вы заблокируете их атаки, они не принесут вреда.
- ♦ **Фаза урона.** Вы должны распределить урон от незаблокированных атак между героем и отрядами.
- ♦ **Фаза ближнего боя.** Теперь герой может победить оставшихся врагов обычными атаками (можно играть любые атаки, в том числе дальние и осадные). Независимо от того, побеждает герой всех врагов или нет, после этой фазы битва заканчивается.

Если герой побеждает врага с помощью только дальних и осадных атак, остальные фазы пропускаются. В противном случае он блокирует атаки или получает урон, а затем у него появляется шанс уничтожить врага любыми оставшимися атаками.



### ФАЗА БОЯ НА РАССТОЯНИИ

Во время этой фазы могут быть сыграны только карты дальних и осадных атак.

На рисунке выше изображены три способа произвести «Дальнюю атаку 5» и две неправильные комбинации карт.

В первом примере объединены два эффекта дальних атак (карты действия и отряда).

Во втором примере используются два отряда, один из них с осадной атакой. Все верно, можно объединять осадную и дальнюю атаки. Результат равен 6, это больше необходимого значения. Важно: осадная атака — это способность отряда, усиленная маной.

В третьем примере использован усиленный эффект карты «Концентрация». Заметьте, в карте сказано, что она усиливает ЛЮБОЙ тип атаки на 2, поэтому с её помощью можно усилить и дальнюю атаку.

Четвёртый пример неправильный, так как вы не можете объявлять обычные атаки в фазу боя

на расстоянии. То же касается и пятого примера, сыгранные боком карты считаются обычной «Атакой 1», а не дальней или осадной атакой.

Если вы получили значение дальней и осадной атаки равное и большее, чем броня врага, он побеждён. Сбросьте жетон врага и переместите жетон шита героя по шкале славы на столько делений, сколько указано внизу жетона врага. Если щит оказывается в новом ряду, герой получит новый уровень в конце хода (см. раздел «Повышение уровня» далее). Если герой побеждает всех врагов в этой фазе, битва заканчивается.

Если вы не можете получить нужное количество очков осадных и дальних атак, вам следует не играть их вообще, так они не имеют никакого эффекта. Урон врагам между фазами не наносится, герой или побеждает сразу, или нет. Однако дальние и осадные атаки можно играть и в фазу ближнего боя, объединив с остальными атаками для решающего удара.

## ФАЗА БЛОКА

Враги, оставшиеся в живых после фазы боя на расстоянии, атакуют героя! Если вы заблокируете эту атаку, она не нанесёт урона.

Вы можете играть карты с блоком (включая огненные и ледяные блоки) так же, как и любые другие карты. Заметьте, вы можете разыграть любую карту, кроме раны, как «Блок 1».

Сумма значений на сыгранных картах блока должна быть равна или больше значения атаки врага, которого вы пытаетесь заблокировать. Если вы блокируете атаку частично, она проходит полностью, как будто не блокировалась вообще. Лучше не тратьте зря карты в таких ситуациях.

## ФАЗА УРОНА

Если вы заблокировали все вражеские атаки, пропустите эту фазу. В противном случае все прошедшие атаки наносят урон герою и/или вашим отрядам.

Незаблокированные атаки наносят урон, равный своему значению. Вам решать, как распределить его (вы можете распределить часть урона или весь урон на отряды, остаток обязан получить герой). Вы должны распределить весь урон от незаблокированных атак врагов.

Вы можете выбрать отряд под контролем героя и распределить часть урона на него. Неважно, боеспособный это или уставший отряд, главное — он не должен быть уже раненым.

Если вы так делаете, отряд становится раненым — возьмите одну карту раны и поместите её на отряд. Раненый отряд не может быть активирован или принимать на себя урон, пока не излечится (см. далее). Количество урона, которое нужно распределить, при этом уменьшается на значение брони раненого отряда. Если отряд принял на себя весь урон, фаза заканчивается, если нет — продолжайте распределять урон.

**Важно:** если отряд получает урон, он становится раненым независимо от его брони. Значение брони — это число, на которое уменьшается суммарный урон, который нужно распределить.

Оставшийся урон можно распределить на другой отряд. Если все отряды героя ранены, или если вы не хотите распределять на них урон, оставшийся урон получает сам герой. Принцип такой же, как и с отрядами, но так вы можете получить сразу несколько ран — за каждую карту раны, взяв в руку, урон уменьшается на значение брони героя (равна 2 в начале игры — см. жетон уровня). Если весь урон распределён, фаза заканчивается. Иначе повторяйте процесс (берите ещё одну карту раны и уменьшайте урон), пока весь урон не будет распределён. В разделе «Лечение» рассказано, как избавиться от карт ран на руке.

**Важно:** если герой принимает на себя урон, вы берёте карту раны в руку независимо от значения

брони. Значение брони — это число, которое уменьшается суммарный урон за взятие карты раны.

**Важно:** когда герой принимает много урона, вы можете разделить его на значение брони (округлив вверх), и сразу узнаете, сколько ран он должен получить.

**Примеры:** ваш герой сражается с врагом со значением атаки 5. Вы не заблокировали атаку и должны распределить 5 очков урона между героем и его отрядами.

Если вы выберете отряд с бронёй 5, он станет раненым, и фаза закончится, так как весь урон распределён. То же самое случилось бы, если у отряда была бы броня 7 — после получения урона он стал бы раненым независимо от значения брони.

Если вы распределите урон на отряд с броней 4, он тоже станет раненым, но останется ещё одно очко урона. Вы можете распределить его на другой отряд. Он также станет раненым, и общее количество урона уменьшится до нуля.

Если все отряды героя ранены (или вы не хотите ранить их), урон получает герой. Допустим, у него всё ещё броня 2. Возьмите одну карту раны в руку, и урон уменьшится до 3. Возьмите вторую карту раны, и урон уменьшится до 1. Возьмите третью карту раны, и урон станет ниже нуля — фаза завершена. Если бы ваш герой был 3 уровня, то его броня была бы равна 3, и хватило бы 2 карт ран, чтобы принять весь урон.

Вы можете распределять урон и на отряды, и на героя. Например, ранить отряд с бронёй 4 и взять одну карту раны за последнее очко урона.



## Сопротивление отрядов

Значок (щит) рядом со значком брони отряда означает физическое сопротивление. Когда вы распределяете урон на такой отряд, урон сначала уменьшается на броню отряда. Если в результате урон становится равен или меньше нуля, отряд не ранен.

В противном случае, отряд получает рану, и урон уменьшается бронёй ещё раз.

**Пример:** у «Голомов-стражей» броня 3 и есть физическое сопротивление. Если вы распределяете на них 3 очка физического урона (или меньше), они поглощаются без вреда для отряда. Если вы распределите на них 4 очка урона или больше, они станут ранеными.

Например, если вы получили 8 очков урона, вы можете распределить 6 очков на «Голомов-стражей», они становятся ранеными, а затем оставшиеся 2 очка урона можно распределить куда-либо ещё.

**Важно:** предположим, по вам наносят атаку силой 5, и «Големы-стражи» — единственный отряд под вашим контролем. Самым выгодным было бы назначить 2 очка урона вашему герою, а оставшиеся 3 очка компенсирует сопротивление отряда. Однако, это невозможно. Сначала нужно распределить урон на отряды, герой получает только остаток. Если вы выберете «Голомов-стражей», они поглотят все 5 очков урона, и станут ранеными.

## ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

Пришло время уничтожить врага. Вы можете сыграть любые карты атаки с общим значением равным или большим, чем броня врага, победить его и получить славу.

**Важно:** в этой фазе вы можете играть карты с дальними и осадными атаками и комбинировать их с обычными атаками. Любую карту можно сыграть боком как «Атаку 1».

## СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ

Способности всех врагов не нужно знать в подробностях, пока на поле не появятся враги с соответствующими значками.

## Защитные способности

**Укреплённый.** В фазу боя на расстоянии против укреплённого врага действуют только осадные атаки. В этом заключается разница между двумя видами атак. Против обычного врага эти два типа атак работают одинаково, и их можно складывать.

Поскольку у вас, скорее всего, нет осадных атак в начале игры, вы не можете уничтожить укреплённых врагов в первой фазе сражения. Вы должны или заблокировать их атаки, или получить урон, и только затем вы сможете победить их в фазе ближнего боя. В последней фазе против них работают любые атаки (обычные, осадные и дальние), укрепления больше не учитываются.

## Физическое

**сопротивление** — эти враги стойки к физическим повреждениям. Ваши очки атаки делятся пополам (за исключением огненных и ледяных атак). Посмотрите на «Броненосцев»: у них броня 3, но физическое сопротивление делает их опаснее. Чтобы убить их физическими атаками, нужна «Атака 6», вдвое больше их брони. Однако, «Ледяная атака 3» и «Огненная атака 3» уничтожили бы их, поскольку их сопротивление ослабляет только физические атаки. Вы можете комбинировать разные виды атаки. Например, «Огненная атака 2» и физическая «Атака 2» (которую можно получить, сыграв две карты боком) — достаточная для победы комбинация: физическая атака делится на два, но урон от огненной атаки проходит полностью.

## Особенности атак

Атаки некоторых врагов обладают особенностями:

**Быстрая.** Быстрые атаки сложнее заблокировать — вам понадобится блок, вдвое превышающий значение атаки врага. «Атака 3» может быть заблокирована «Блоком 6», или же вы можете распределить 3 полученных очка урона.

**Жестокая.** Жестокие атаки очень опасны. Если вы не заблокируете их атаку, она нанесёт вдвое больше урона в следующей фазе. Например, жестокою «Атаку 3» можно заблокировать «Блоком 3», иначе вы получите 6 очков урона.

**Ядовитая.** Раны от ядовитых атак остаются с вами надолго. Когда отряд ранен такой атакой, на него помещаются две карты ран (и он должен быть излечен дважды, чтобы быть полезным, см. раздел «Лечение» далее). Если герой ранен ядовитым врагом, за каждую карту раны, которую он берёт в руку, другая карта раны кладётся в сброс. Эффект яда действует не сразу, но потом начинает ограничивать ваши возможности.

**Парализующая.** Парализующие атаки чрезвычайно опасны. Отряд, раненый такой атакой, немедленно уничтожается (удалите его из игры). Если игрок берёт одну или более ран, получая урон от парализующего врага, он немедленно сбрасывает с руки все карты, кроме карт ран. Герой будет не в состоянии нанести ответный удар, если у него нет боеспособных отрядов.



## Призыв

У некоторых врагов нет значения атаки, вместо этого на жетоне изображён значок призыва. Такие враги не нападают сами, они вызывают монстров, и уже они атакуют вас.

Если вы уничтожаете врага с призывом во время фазы боя на расстоянии, игнорируйте значок призыва: враг уже побеждён. В противном случае в начале фазы блока враг вызывает монстра — вытяните случайный жетон из коричневой стопки врагов, определив призванное существо. Новый монстр заменяет призвателя в фазы блока и распределения урона: это означает, что вы или блокируете его атаку, или распределяете очки урона. Все особые способности вызванного монстра работают. Не важно, заблокировали

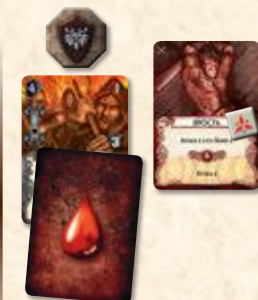


Дальняя атака 5  
(достаточно 4)

Блок 6



Атака 4



Крестьяне (броня 3)  
получают рану



Игрок берёт 2  
карты раны в руку  
(у героя броня 2)

Атака 4

## ИСЦЕЛЕНИЕ

Получить раны очень легко. Избавиться от них гораздо сложнее.



### КАРТЫ РАН

Как описано ранее, карты ран в руке не приносят никакой пользы и не могут быть сброшены просто так. Они засоряют руку и мешают доставать из колоды полезные карты.

Даже если вам удастся их сбросить (см. раздел «Отдых»), они всё ещё останутся в колоде, и вы можете вытянуть их снова в следующем раунде.

Раны могут попасть в вашу колоду и другими способами, например, после ядовитой атаки. Если у вас остались карты ран в руке к концу раунда, они перетасовываются вместе с остальными. Колода с картами ран работает менее эффективно. Поэтому от всех карт ран лучше избавиться как можно скорее — с помощью лечения.

## ОТДЫХ

Вместо обычного хода вы можете позволить герою отдохнуть. Это полезно, если у вас несколько карт ран в руке и нет возможности их излечить.

Во время отдыха герой не может двигаться и выполнять действия (например, взаимодействие с местными жителями и битвы). Вам разрешено играть особые карты, эффекты и карты лечения. Также вы можете использовать особенности мест, действующие в конце хода (кристальные шахты

## МАГИЧЕСКАЯ ПОЛЯНА

У магической поляны есть две особенности:

### ЦЕЛЕБНЫЙ ИСТОЧНИК

Если герой заканчивает ход на магической поляне, вы можете удалить из руки или сброса одну карту раны. Заметьте, это не обычное лечение — магическая поляна не лечит отряды. Однако эта способность позволяет вам изба-

вить атаку монстра или получили урон, он исчезает — сбросьте его жетон (герой не получает за него очков славы). В фазу ближнего боя герой будет атаковать самого призвателя.

Впервые выложив на поле орка-призывателя, покажите остальным игрокам несколько коричневых жетонов. Предупредите их о парализующих врагах и объясните правило потери сознания (жетон «Минотавра»). Новые игроки должны знать об опасностях, с которыми могут столкнуться.

### Потеря сознания

Если за одну битву герой получает количество ран, равное или большее, чем его предел руки (число на жетоне уровня, модификаторы не учитываются), он немедленно теряет сознание. Игрок немедленно сбрасывает все карты (кроме ран)

из руки (как и при парализующей атаке).

Отслеживайте количество карт ран, получаемых во время битвы. (В игре есть карты, наносящие вред герою, который их использует — они учитываются при проверке на потерю сознания.) Карты ран, уже находящиеся в вашей руке в начале битвы, при проверке условия не учитываются.

Объясняя это правило игрокам, покажите им коричневый жетон «Минотавра». Позвольте им самим решать, что делать, если он не заблокирован с их начальными характеристиками (броня 2, предел руки 5).

### ПРИМЕР БИТВЫ

Рисунок ниже показывает четыре битвы с «Волчьими всадниками». Вы должны понять эти примеры без подробного объяснения.

### РАНЕННЫЕ ОТРЯДЫ

Раненный отряд нельзя активировать, нельзя и распределять на него урон. Он бесполезен, пока не будет излечен (или заменён новым, здоровым).

### ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЛЕЧЕНИЯ

Некоторые карты и способности отрядов позволяют получить очки лечения («Лечение X» означает получение X очков лечения).

Вы можете использовать эффекты этих карт в любой момент вашего хода, за исключением битвы (нельзя исцелить отряд, раненный во время фазы урона, и атаковать им в той же битве). Карты с очками лечения разыгрываются так же, как и все остальные — стопкой, их также можно усилить маной. Другие карты **нельзя** сыграть боком ради 1 очка лечения.

Очки лечения можно приобрести в деревне — см. раздел «Взаимодействие в деревне».

Накопленные очки лечения суммируются: например, вы разыграли карту с «Лечением 1»,

активируете отряд с «Лечением 2» и покупаете 3 очка лечения за 9 очков влияния в деревне — всего у вас есть 6 очков лечения. Теперь вы можете их потратить.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОЧКОВ ЛЕЧЕНИЯ

За каждое очко лечения вы можете вернуть одну карту раны из руки в стопку ран. Вы можете избавиться только от карт ран в вашей руке (а не в стопке сброса или колоде деяний).

Вы можете излечить и раненные отряды. Потратьте количество очков лечения, равное уровню отряда (римская цифра в правом верхнем углу карты). Верните карту раны с отряда в стопку ран. Если на отряде две карты раны (потому что он получил урон от ядовитой атаки), вы должны излечить его дважды, чтобы пользоваться его способностями.

Вам решать, как потратить очки лечения. Вы можете избавиться от ран из руки, излечить отряды или сделать и то, и другое.

и магические поляны.)

Объявив отдых, вы можете сбросить любое количество карт ран и обязаны сбросить одну другую карту. Это не лечение, сброшенные карты ещё вернуться в вашу колоду.

### УСТАЛОСТЬ

Герой устаёт, если у в начале хода у вас на руке остались только карты ран. В таком случае вы по-

казываете свою руку остальным, и всё, что можете сделать со своими картами в этот ход, — сбросить одну рану.

Уставший герой не пропускает ход. Он может использовать лечение и особые способности отрядов, но, как и при обычном отдыхе, нельзя двигаться и предпринимать действия. Если герой находится на клетке места, особенность которого срабатывает в конце хода, её можно использовать.

виться от карты раны в сбросе, что невозможно при обычном лечении.

### НАПОЛНЕНИЕ МАГИЧЕСКОЙ СИЛОЙ

Начав ход на магической поляне, герой получает жетон золотой маны. Вы должны использовать его до конца хода, или он исчезнет.



Ночью герой получает жетон чёрной маны вместо золотой. Вы узнаете, зачем он нужен, когда наступит первая ночь.

## КРИСТАЛЬНЫЕ ШАХТЫ



Если герой заканчивает ход на клетке с шахтой, он получает кристалл соответствующего цвета (зелёный, в случае шахты на рисунке). Поместите этот кристалл в инвентарь. Кристалл достаётся герою

в конце хода, вы не можете использовать его, пока до вас вновь не дойдёт очередь.

Герой может получить несколько кристаллов, если останется на клетке шахты несколько ходов. Помните, в инвентаре героя не может быть больше 3 кристаллов одинакового цвета.

**Важно:** если вы объявили конец раунда, герой не делает хода, а значит не получает кристалла. По той же причине вы не можете удалить карту раны на магической поляне.

## ПЕРЕИГРОВКА

Героям открыто множество путей. Игрокам следует разрешить переигрывать ходы, возвращать назад сыгранные карты, отменять действия. Если вы не настолько лояльны, игроки будут уделять слишком много времени планированию хода, и игра сильно затянется. Позвольте им пробовать действия и комбинировать карты, даже тратить ману — если результат их не устраивает, всегда можно вернуться к началу и сделать по-другому.

Но не все события игры можно переигрывать. Всякий раз, когда вы получаете новую информацию (например, открываете новую землю,

вытягиваете карту или переворачиваете жетон врага лицевой стороной вверх), вы не можете отменить это действие и все действия до него. Это же касается всех действий со случайным исходом (например, бросков кубика).

**Пример:** вы разыгрываете карту движения, усиленную кубиком маны из источника, и тратите очки движения на открытие новой земли. Вы видите, что на соседней земле появилась деревня. Вы бы хотели вернуть потраченную ману и вместо этого сыграть больше карт движения с руки, использовать другой кубик маны и завербовать отряд в деревне.

Но переиграть действия нельзя, вы получили новую информацию.

С другой стороны, представьте, что вы использовали ману и передвинули героя прямо к оркам-мародёрам, бросив им вызов, и затем поняли, что такая манна пригодится вам в битве. Вы можете изменить комбинацию карт и способностей, которые вы использовали для передвижения на выбранную клетку, или даже сделать что-нибудь совершенно другое, так как не получили новой информации.

## VI. ДАВАЙТЕ НАЧНЁМ

Дочитав до этого раздела, вы знаете всё, что нужно для начала игры: что происходит во время хода, что делать с объектами на открытой части поля. Игроки могут выбрать карты тактики и начать первый ход. Остальные правила пока не нужны.

### Карты тактики

Игроки выбирают карты тактики в порядке, определённом жетонами порядка хода (в первом раунде их последовательность случайна). Игрок, жетон которого лежит последним, делает выбор первым. (В последующих раундах владелец героя с наименьшей славой выбирает первым, жетоны порядка хода используются только в случае равенства по очкам славы.)

Игроки выбирают карты тактики после завершения подготовки к игре, когда вся необходимая информация известна: открыты доступные отряды и монстры на поле, брошены кубики маны в источнике и каждый игрок взял 5 карт из колоды деяний в руку.

Дайте игрокам некоторое время на знакомство с картами тактики — большинство из них имеет

эффект или способность, и каждый игрок захочет выбрать наиболее подходящую карту для его стратегии. В целом, чем выше число на карте, тем она полезнее (чем больше число, тем позже будет ходить игрок).

- ♦ Часть эффектов применяются немедленно. Выбрав такую карту, следуйте указаниям текста на ней. Определив порядок хода игроков, можете перевернуть такие карты тактик, чтобы они не отвлекали внимание.

- ♦ Часть карт дают способность, активируемую один раз в раунд — держите такие карты перед собой лицевой стороной вверх. Как только вы используете эту способность, переверните карту.

- ♦ Часть карт даёт постоянное преимущество (в каждом ходу этого раунда). Держите их перед собой лицевой стороной вверх в течение всего раунда.

Когда игроки выберут тактики, выставьте жетоны порядка хода в порядке возрастания чисел на картах. Жетон игрока с самым меньшим числом будет выше остальных. Так определяется порядок хода на весь раунд.

### Игра

Игрок, чей жетон порядка хода лежит сверху, начинает первый ход. Первое время всем игрокам стоит внимательно наблюдать за действиями активных игроков, чтобы лучше понять правила.

**Открывая новую землю, следуйте указаниям главы VII «Открытие новых земель».** Ниже дано подробное описание объектов на поле, которые встретятся вам на новых землях, и упомянуты все их особенности.

**Если происходит что-то необычное, следуйте указаниям главы VIII.** В ней описано, что происходит, когда:

- ♦ Герой повышает уровень.
- ♦ Заканчивается раунд.
- ♦ Один герой атакует другого.

Когда на поле появляется город, игроки делают по одному ходу, и игра заканчивается. Сверьтесь с указаниями главы IX «Конец игры».

## (-: УДАЧИ ВАМ В ПРИКЛЮЧЕНИЯХ! :-)

## VII. ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ЗЕМЕЛЬ

### ОТКРЫТИЕ КРЕПОСТИ (ЗЕМЛЯ 3)



Найдите и изучите карту описания крепости. Когда на поле появляется крепость, поместите серый жетон врага лицевой стороной вниз на её клетку. Если герой перемещается на клетку, соседнюю с крепостью днём, переверните этот жетон. Если жетон не перевернут до начала ночи, он будет лежать лицевой стороной вниз всю ночь, пока кто-нибудь не нападёт на крепость.

Серый жетон — это гарнизон крепости. В отличие от яростных врагов, гарнизон не покидает своего укрытия и не ограничивает передвижение по соседним клеткам. Герой не может начать битву с гарнизоном, просто перемещаясь рядом с крепостью, для этого нужно напасть на неё.

### Штурм

Перемещение в укреплённое место (крепость, башню мага или город) считается нападением (в нашем случае на крепость). Движение героя медленно заканчивается, и он должен сразиться с защитниками. Герой не может проходить через незахваченные укрепления, не вступив в битву.

Штурм укреплённых мест не нравится местным жителям — каждая попытка штурма даёт -1 к репутации героя.

Победив гарнизон, герой не только получает очки славы, но и захватывает крепость. Поместите жетон щита героя на крепость, отметив нового владельца. Теперь этот (и только этот) герой сможет взаимодействовать в крепости.

Если герой не в состоянии победить гарнизон, штурм провалился. Герой возвращается на клетку, с которой переместился в крепость. Вы можете провести новый штурм в следующем ходу (но ге-

рой получит ещё -1 к репутации).

### Укреплённые враги

Враги в крепости считаются **укреплёнными**, как если бы на их жетонах был символ (♣). Во время фазы боя на расстоянии дальние атаки будут бесполезны. Вы должны или победить этого врага только с помощью осадных атак, или дождаться фазы ближнего боя (в эту фазу можно использовать карты атаки всех типов).

Если у врага, защищающего крепость, уже есть способность «укреплённый» на жетоне, он укреплен дважды — во время фазы боя на расстоянии нельзя играть даже осадные атаки.

### Штурм и яростные враги

Штурм — часть движения. Если атака на крепость провоцирует яростного врага (то есть, если клетка, с которой герой нападает на крепость,

и клетка, на которой стоит крепость, соседствуют с монстром), то спровоцированные враги присоединятся к сражению, и герой должен будет сражаться и против них, и против гарнизона крепости. Спровоцированные враги не получают бонусы за укрепления крепости, и герой не обязан победить яростного врага, чтобы захватить эту крепость.

Рекомендуем заранее победить яростных врагов в округе и штурмовать крепость уже позже, или выбирать маршрут, никого не провоцирующий. Если осмелитесь, можете рискнуть сразиться с обоими — читайте раздел «Открытие руин» в этой главе, если хотите узнать, как сражаться с несколькими врагами сразу.

## ОТКРЫТИЕ БАШНИ МАГА (ЗЕМЛЯ 4)



Найдите и изучите карту открытия башни мага.

Нейтральная башня подчиняется тем же правилам, что и крепость, только на её клетку выставляется фиолетовый, а не серый жетон врага. Этот жетон тоже переворачивается, если герой приблизится к башне днём, и остаётся скрытым ночью, если только на башню не нападут.

При штурме башни мага действуют те же самые правила, что и при нападении на крепость. Защитники также считаются **укреплёнными**, и герой получает -1 к репутации при каждом штурме. Для штурма башни мага, стоящей в пустыне, вам нужно «Движение 5».

### Доступные заклинания

Открыв первую башню мага, выложите три первых доступных заклинания в ряд.

**Важно:** в последующих играх заклинания доступны с самого начала. В первую игру лучше сделайте как указано выше, дайте игрокам привыкнуть к другим механикам. Так вы избежите вопросов «Что это за карта и как мне её получить?».



### Захваченные башни магов

Захватив башню мага, поместите жетон щита героя на неё. В противоположность крепостям, это не означает, что башня является вашей, а только напоминает всем, что герой победил её гарнизон. В награду за захват башни мага герой получает одно из доступных заклинаний в конце хода.

После захвата башни маги сотрудничают со всеми. Герои могут взаимодействовать в захваченной башне, независимо от того, кто её захватил.

### Вербовка

В башне мага можно вербовать отряды со значком этого здания (🏰) по обычным правилам.

### Покупка заклинаний

Также в башне мага герои могут купить любое доступное заклинание. Покупка обойдётся в 7 очков влияния и одну ману того же цвета, что и выбранное заклинание. Помните, вы можете использовать только один кубик маны из источника. Таким образом, вы либо должны получить 7 очков влияния, не используя ману, либо найти способ использовать больше маны за ход. Купленное заклинание помещается на верх колоды деяний. Скоро оно попадёт к вам в руку (вероятнее всего, уже в конце хода), и вы сможете использовать его позже в этом раунде.

### Владение крепостью

Захватив крепость, поместите на неё щит вашего героя. Крепость даёт два преимущества:

Герой может вербовать в ней отряды со значком крепости (по тем же правилам, что и в деревне). Нельзя завербовать отряд в тот же ход, когда крепость завоевана, поскольку штурм крепости — это действие героя в этот ход.

Крепость предоставляет герою поддержку. Если он заканчивает ход на ней или на соседней клетке, ваш предел руки временно увеличивается на 1 за каждую крепость героя. Вы можете вытянуть больше карт в конце хода. Например, если герою принадлежат три крепости на игровом поле, предел руки увеличивается на 3 (если герой закончит ход на клетке своей крепости или по соседству с ней).

Выложите из колоды новое заклинание, чтобы доступных заклинаний стало три. Новое заклинание всегда выкладывается выше двух оставшихся — сдвиньте остальные вниз, освободив место для взятой карты.

### Заклинания как награда

Герои получают заклинания в конце хода, как и все прочие награды. Это ускоряет процесс игры: вы можете прочитать текст новых карт и сделать выбор, пока ходят другие игроки.

Заклинание, полученное в награду, кладётся на верх колоды деяний, точно так же, как и купленное во время взаимодействия (очки влияния и мана при этом не тратятся). Выбрав карту, доставайте новое заклинание на её место и переместите оставшиеся карты вниз, если необходимо.

Вы получаете награды до новых карт. Новое заклинание почти наверняка окажется в вашей руке на следующем ходу.

### Использование заклинаний

Заклинания — очень сильные карты. Даже их основной эффект требует использовать ману. Усиленный эффект требует две маны — одну соответствующую с цветом заклинания и одну чёрную. Усиленный эффект заклинания работает только ночью, чёрная мана недоступна в течение дня. Использовать заклинание на полную мощность не так легко: даже забрав кубик чёрной маны из источника, вы должны найти ещё одну ману.

Даже самые сильные карты заклинаний можно сыграть боком как «Движение 1», «Влияние 1», «Атаку 1» или «Блок 1».

### Фиолетовые враги

Штурмуя башни магов, герои сражаются с фиолетовыми врагами (в основном это группы магов и големов). Маги часто используют огненные и ледяные атаки, у врагов в башнях встречается сопротивление к некоторым стихиям. Когда башня мага открывается впервые, покажите несколько фиолетовых жетонов игрокам и объясните их особенности. Перемешайте их и поместите случайный жетон лицевой стороной вниз на башню, это её гарнизон.

### Стихийные атаки

Все враги, с которыми вы сталкивались ранее, использовали физические атаки (число атаки указано на значке серого кулака). В башнях магов героев ждут огненные и ледяные атаки.

Этот значок означает огненную атаку. Она работает как обычная атака, за исключением двух моментов:

### Штурм крепости другого героя

Герои могут штурмовать уже захваченные крепости. Если владелец крепости находится в ней, это считается битвой двух героев (см. раздел «Битва двух героев» ниже).

Если владельца крепости в ней нет, вытяните случайный серый жетон врага. Это — гарнизон, и напавший герой сражается с ним по правилам штурма ничейных крепостей (враг считается **укреплённым**). Если герой побеждает, он получает только половину очков славы за этого врага (с округлением вверх), но захватывает крепость — поменяйте жетон щита на другой. Если героя постигла неудача, сбросьте этот жетон врага. Герой игрока возвращается на клетку, с которой совершал штурм. Когда на крепость нападут вновь, вытяните новый случайный жетон.

Штурмы крепостей других героев (неважно, присутствует в них владелец или нет) всё ещё дают герою -1 к репутации.

♦ Единственный тип блока, эффективный против огненной атаки — это ледяной блок. Обычные блоки (включая карты, сыгранные боком) и огненные блоки неэффективны против неё. Значения таких блоков делятся на 2 (с округлением вниз).

♦ Распределение урона от огненных атак на отряды работает как обычно, но отряды с физическим сопротивлением не получают преимущества. Против огненных атак стойки только отряды с **сопротивлением огню** (оно работает против огненных атак точно так же, как физическое сопротивление против физических атак).

Ледяные атаки работают так же, как и огненные атаки, но против них эффективны только огненные блоки (значения остальных блоков делятся на 2), и только **сопротивление льду** помогает избавиться от части урона.

Запомните: лучший способ отразить стихийную атаку — играть блоки противоположной стихии, или (если вы не блокируете её) иметь отряды с сопротивлением того же типа.

**Пример:** предположим, вы столкнулись с «Ледяной атакой 5». Чтобы заблокировать её, можно сыграть «Огненный блок 5» или любую комбинацию карт с «Блоком 10» (обычные и ледяные блоки). Можно также комбинировать огненные и не-огненные блоки. Например, вы можете сыграть «Огненный блок 3», а затем «Блок 4» (включая карты, сыгранные боком). Значение не-огненного блока делится пополам и равно 2, но этого как раз достаточно.

Если вы не блокируете атаку и хотите распределить урон на отряды, лучший вариант — использовать отряд с сопротивлением льду. Если у него есть по меньшей мере броня 3, весь урон поглощается (3 очка урона компенсирует сопротивление, а остальные наносят отряду рану). Если у него есть броня 5 или больше, он не получает ран от атаки!

### Сопротивление врагов

Некоторые враги имеют сопротивление огню, льду или даже нескольким типам атак.

Сопротивление ко всем типам атак работает одинаково — общее значение всех атак отряда при сопротивлении делится на 2 и округляется в меньшую сторону. Например, чтобы победить ледяных големов на рисунке, достаточно «Огненной атаки 4». Но если вы используете физические и ледяные атаки, для этого вам понадобятся 8 очков атаки.



## СОПРОТИВЛЕНИЕ И ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Спротивление льду и огню даёт врагам ещё одно преимущество — они неуязвимы к особым боевым эффектам соответствующего цвета. Эффекты красных карт (и способности отрядов за красную ману) не позволяют выбрать целью врагов с сопротивлением огню. Таких врагов нельзя выбрать целью для этого эффекта. Даже в том случае, когда эффект распространяется на «всех врагов», враги с сопротивлением огню не подвержены ему.

То же касается синих карт (и способностей отрядов за синюю ману) и врагов с сопротивлением льду.

Это относится только к особым боевым эффектам, не к самим атакам. Различайте:

- ♦ «Атака 4» — это физическая атака, даже если это эффект красной карты. Она работает как обычно против врагов с сопротивлением огню.
- ♦ «Огненная атака 4» — это огненная атака. Её значение делится на 2, когда она используется против врага с сопротивлением огню.

- ♦ «Уничтожьте выбранного врага» и «все враги получают -1 к броне» — это особые эффекты, и, если они изложены на красной карте действия или заклинания, они не влияют на врагов с сопротивлением огню.
- ♦ Обычный эффект заклинания «Разрушение» (игнорируйте укрепления мест) работает против врагов с сопротивлением огню, поскольку действует на укрепление, а не на самого врага. Второй эффект («Враги получают -1 к броне») сопротивление огню блокирует.

## ОТКРЫТИЕ МОНАСТЫРЯ (ЗЕМЛЯ 5)



Найдите и изучите карту описания монастыря. Здесь можно вербовать отряды со значком монастыря и получать очки лечения. В этом отношении монастырь можно считать улучшенной деревней.

### ОБУЧЕНИЕ

Открыв монастырь, поместите верхнюю карту из колоды особых действий рядом с доступными отрядами (не к доступным картам особых действий). Эта карта — тайные знания монахов, её можно получить в любом монастыре.

Герой может изучить особое действие, взаимодействуя в монастыре и потратив 6 очков влияния. Если вы приобрели карту, поместите её на верх колоды деяний (вы, вероятно, вытянете её в конце хода). Вы можете купить несколько особых действий в течение одного хода, если вам хватает влияния и доступны несколько карт (если открыты несколько монастырей).

Особые действия, лежащие рядом с доступными отрядами, не пополняются до начала следующего раунда.

Если к концу раунда рядом с доступными отрядами остались карты особых действий, они кладутся под низ колоды особых действий, и к доступным отрядам выкладываются новые особые действия по одному за каждый монастырь на карте (за исключением сожжённых).

### ПОДЖОГ МОНАСТЫРЯ

Герой может попытаться сжечь монастырь, ходя на его клетку (считается действием этого хода). Если вы объявите о попытке поджога, герой немедленно получит -3 к репутации.

У монастыря всегда есть защитники — вытяните случайный жетон фиолетового врага; герой сражается с ним. Отряды не помогают в битве, отказываясь участвовать в столь жестоком поступке. Вы не можете активировать отряды и использовать их способности, а также распределять на них урон.

Выиграв бой, герой получит артефакт в конце хода (см. далее), но монастырь будет сожжён дотла. Отметьте его клетку жетоном щита героя. Теперь эта клетка считается пустой. (Не собирайте особое действие около доступных отрядов, выложенное за этот монастырь, его всё ещё можно изучить в другом монастыре. Тем не менее, новые особые действия в начале следующего раунда за этот монастырь не добавляются).

Если герой потерпел неудачу, ничего не происходит. Только потеря репутации (и, возможно, несколько карт ран в руке) останутся напоминанием о вашем поступке.

### ПОЛУЧЕНИЕ АРТЕФАКТОВ

Герой всегда получает артефакт в конце хода, таким образом, игра не замедляется.

Вытяните две карты из колоды артефактов. Выберите одну из них и поместите её на верх колоды деяний. Положите вторую карту под низ колоды артефактов.

Если герой получил несколько артефактов за один ход, вытяните на одну карту больше, чем нужно. Поместите выбранные вами карты на верх колоды деяний в любом порядке, а последнюю положите под низ колоды артефактов.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АРТЕФАКТОВ

Новые артефакты кладутся на верх вашей колоды деяний и очень быстро оказываются у вас в руке. Артефакты можно использовать несколькими способами:

- ♦ Верхний текст на карте артефакта описывает его основной эффект. Он работает так же, как основные эффекты других карт деяний. В конце хода вы сбрасываете карту артефакта вместе с другими картами, сыгранными во время хода.
- ♦ Нижний текст на карте артефакта описывает его усиленный одноразовый эффект. Его использование разрушает артефакт, карта при этом удаляется из игры.
- ♦ Даже карту могущественного артефакта можно сыграть боком как «Движение 1», «Влияние 1», «Атаку 1» или «Блок 1» и затем сбросить её в конце хода, как обычно.



### ЗНАМЁНА

Знамя — особый тип артефактов. Их усиленный эффект работает как обычно — удалите из игры карту после его использования. Верхняя часть карты знамени работает иначе. Она не даёт бонуса герою, но вы можете отдать знамя любому отряду. Этот отряд получит бонусы или эффекты, указанные на знамени. Некоторые эффекты знамен можно использовать только один раз за раунд — переворачивайте карту, если пользуетесь ею. В начале следующего раунда знамя переворачивается обратно.

Отдав знамя отряду, вы не сможете использовать его усиленный эффект и забрать его обратно до конца раунда. В конце раунда вы можете забрать знамя у отряда и положить его в сброс. Также знамя отправляется в сброс, если отряд распущен или уничтожен. Вы сможете использовать его снова, когда вытянете (скорее всего, в следующем раунде).

Отряд может нести только одно знамя. Если вы



## ОТКРЫТИЕ ЛОГОВА МОНСТРА (ЗЕМЛЯ 6)



Найдите и изучите карту описания логова монстра. Это первое место для приключений, с которым вы столкнулись. В отличие от яростных врагов и укрепленных мест (крепостей и башен магов), герои могут игнорировать место для приключений, даже когда находятся на одной с ним клетке. Если вы не желаете отправить героя в логово монстра, можете считать эту клетку пустой.

Герой может войти в логово монстра, если не предпринимал других действий (это считается его действием за ход). Объявив, что герой входит в логово, возьмите коричневый жетон врага. Герой сражается с ним.

Победив врага, отметьте логово монстра жетоном щита героя в напоминание, что именно он завершил приключение. Логово монстра разорено, его клетка считается пустой до конца игры. В награду герой получает два случайных кристалла маны (как и все прочие награды, они достанутся вам в конце хода). Бросьте запасной кубик маны дважды (не трогайте кубики в источнике маны) и посмотрите на выпавшие цвета. Если выпала золотая мана, можете сами выбрать цвет кристалла (даже ночью). Если выпал чёрный цвет, герой получает 1 очко славы вместо кристалла.

Если герой не смог победить врага, он не отступает и остаётся на той же клетке. Положите жетон врага лицевой стороной вверх на клетку логова монстра. Не перепутайте его с активными врагами (яростными врагами и открытыми

гарнизонами). Если считаете нужным, можете выложить его на поле лицевой стороной вниз. В таком случае игроки могут посмотреть на лицевую сторону жетона в любой момент.

Помните: логово монстра, как и остальные места для приключений, можно игнорировать при движении. Герои могут двигаться через него, останавливаясь на его клетке без объявления битвы, даже если на ней выложен жетон врага.

**Важно:** герой получает репутацию, побеждая яростных врагов. Герой теряет репутацию, штурмуя укрепленные места. Победы в местах для приключений не влияют на репутацию — местным нет до этого дела.

## ОТКРЫТИЕ ПОДЗЕМЬЯ (ЗЕМЛЯ 7)



Найдите и изучите карту описания подземелья. На клетку с подземельем не кладётся жетон врага (пока).

Это ещё одно место для приключений. Герой может не спускаться в подземелье, даже если находится на клетке с ним. При желании вы можете отправить туда героя, потратив его действие за ход.

Перед входом в подземелье вытяните из стопки случайный коричневый жетон врага; герой сражается с ним. В битве действуют два условия:

- ♦ Герой должен сражаться один, отряды отказываются спускаться в подземелье и ждут наверху.

Вы не можете использовать их способности и распределять на них урон в этой битве.

- ♦ В подземелье применяются правила ночного раунда, даже если сейчас день. Вы не можете использовать золотую ману, но можете использовать чёрную и применять усиленные эффекты карт заклинаний. (Прочитайте игрокам раздел «Ночные правила», если подземелье открылось до конца первого раунда.)

Победив врага, отметьте подземелье жетоном щита в напоминание, что именно ваш герой завершил это приключение. В конце хода герой получает награду. Бросьте кубик маны. Выбросив золотой или чёрный цвет, получите заклинание, если выпал любой другой, получите артефакт.

Если герой потерпел неудачу, ничего не происходит. Сбросьте жетон врага. В следующий раз, когда кто-то войдёт в подземелье, он будет сражаться с новым врагом.

### РАЗОРЁННЫЕ ПОДЗЕМЬЯ

Даже если подземелье отмечено жетоном щита (его разорил один из героев), его может исследовать снова тот же герой или другие. Если герой исследует разорённое подземелье ещё раз, он сражается со случайным коричневым врагом в оговорённых выше условиях. Не отмечайте подземелье жетоном щита в случае победы. Герой не получает награду, только очки славы за убийство монстра, как обычно.

## ОТКРЫТИЕ РУИН (ЗЕМЛЯ 8)



Найдите и изучите карту описания руин.

Руины — ещё одно место для приключений. Вы можете игнорировать руины или отправить в них героя. Осторожно,

это сложное приключение!

Открыв руины, поместите на них жёлтый жетон руин. Если сейчас день, поместите жетон лицевой стороной вверх, если ночь — лицевой стороной вниз. В последнем случае жетон не переворачивается до начала дневного раунда или пока кто-нибудь не окажется на его клетке.

В руинах героев ждут два разных приключения:

### ДРЕВНИЙ АЛТАРЬ

Древний алтарь забытого божества. На его жетоне изображены три одинаковых значка маны. Герой может активировать алтарь, потратив столько маны. Сделав это, он получает 7 очков славы. Сбросьте жетон руин и отметьте это место жетоном щита в напоминание, что именно ваш герой завершил это приключение. Если вы не можете или не хотите тратить три маны, ничего не происходит.



### ВРАГИ С СОКРОВИЩЕМ

В руинах героев могут ждать хорошо охраняемые сокровища. В этом случае на жетоне руин изображены два жетона врагов и награда.



Отправив героя в руины, возьмите жетоны изображённых врагов. Герой сражается с ними. Если он не победил сразу обоих, ничего не происходит. Непобеждённые враги остаются на клетке руин (не перепутайте их с яростными врагами и гарнизонами). Побеждённые враги не заменяются.

Когда герой побеждает последнего врага, уберите жетон руин и отметьте место его жетоном щита. В конце хода этот герой получит изображённую награду.

**Важно:** победа над орками и драконумами в руинах не повышает репутацию героя.

### НАГРАДЫ

В наградах встречаются:

- ♦ **Карта артефакта.** Настоящее сокровище! Вы уже знаете, как получить артефакт другими способами (см. раздел «Открытие монастыря»).

- ♦ **Карта заклинания.** Волшебный том, сокрытый в руинах. Герой получает заклинание по тем же правилам, что и при захвате башни мага (см. раздел «Открытие башни мага»).

- ♦ **Особое действие.** Враги охраняли секретное знание. Возьмите доступное особое действие (но не карты действий монастырей) и вытяните новое взамен (сместите карты вниз и добавьте к ним новую).

- ♦ **Четыре кристалла маны.** Магическое сокровище! Возьмите по кристаллу каждого цвета.

- ♦ **Отряд.** Вы освободили заключённых, и они присоединяются к вам. Можете завербовать любой доступный отряд без траты влияния и независимо от его значков. У героя должен быть свободный жетон командования, или придётся распустить один отряд.

**Важно:** обычно герой получает награду в конце хода, перед повышением уровня, но здесь вы можете поменять порядок этих событий. Если слава за уничтоженных врагов позволит герою получить жетон командования, можете использовать его при вербовке.

### СРАЖЕНИЕ С НЕСКОЛЬКИМИ ВРАГАМИ

Скорее всего, именно в руинах ваш герой впервые сразится с двумя врагами сразу. В других сценариях вам могут встретиться три и даже больше врагов в одной битве.

### Атаки

Во время фаз боя на расстоянии и ближнего боя у вас есть новые варианты:

- ♦ Вы можете сыграть одну карту с большой атакой и заработать сразу от нескольких врагов. Атака такой карты должна быть равна или больше, чем суммарная броня выбранных врагов. Это выгодно, если у вас есть сильные карты (иначе лишние очки атаки сожрели бы). По существу, вы можете считать нескольких врагов одним врагом с очень большой бронёй.

**Важно:** если хотя бы часть выбранных врагов обладает сопротивлениями, значение ваших атак того же типа делится на 2, даже если у других врагов в группе, на которую вы напали, нет этого сопротивления.

- Если вы хотите атаковать группу **укреплённых** и неукреплённых врагов одной картой атаки в фазу боя на расстоянии, вы должны использовать осадную атаку.

- ♦ Вы можете сыграть несколько карт атаки в одну фазу. Герой может сразиться с врагами один на один или разделив их на небольшие группы. Это выгодно, когда:

- У одних врагов есть сопротивление, а у других нет. Вы можете устранить опасного врага атаками, к которым у него нет сопротивления.
- Одни враги укреплены, а другие нет. Во время фазы боя на расстоянии вы всё ещё можете победить дальними атаками группу неукреплённых врагов.

### Блокирование

В фазе блока у вас есть шанс заблокировать всех непобеждённых врагов. Вы можете не блокировать никого вообще, либо одного или нескольких врагов в любом порядке, но вы не можете собрать в группу нескольких врагов и заблокировать их одной мощной картой блока. Если вы хотите заблокировать нескольких врагов, играйте эффекты блока отдельно для каждого.

### Распределение урона

Теперь вы должны распределить урон от всех непобеждённых и незаблокированных врагов. Вы можете сделать это в любом порядке, главное — не забудьте учесть каждого врага. Как обычно, вы можете распределять урон на свои отряды и героя.

- ♦ На отряд нельзя распределить урон дважды в одной битве, даже если он не был ранен в первый раз.

С другой стороны, вы можете:

- ♦ Активировать отряд с дальней атакой или способностью блока в первых двух фазах битвы, разделиться с одним врагом, а затем распределить урон от незаблокированной атаки тому же самому отряду во время фазы урона.

- ♦ Распределить урон на боееспособный отряд, и, если он переживёт битву и не станет раненым (благодаря сопротивлению), активировать его в фазу атаки.

В руинах встречаются красные и белые жетоны врагов. Часть из них обладает огненно-ледяными атаками. Против них эффективны лишь огненно-ледяные блоки и сопротивление огню и льду вместе.

## ОТКРЫТИЕ ЗЕМЕЛЬ 9-11

На этих землях вы не столкнётесь с новыми объектами, только с комбинациями уже известных вам. Здесь много возможностей получить дополнительные очки славы, когда игра подходит к концу!

## ОТКРЫТИЕ РАЗВИТЫХ ЗЕМЕЛЬ

Когда герой открывает землю с городом, каждый игрок получает ещё один ход, а затем игра заканчивается. Вы можете выставить на поле фигурку города. Игнорируйте её подставку. Считайте эту клетку недоступной.

Открытие развитой земли без города не заканчивает игру. На развитых землях встречаются уже знакомые вам объекты, за несколькими исключениями. Новые объекты очень похожи на уже встреченные вами, разве что их охраняют более сильные враги — но и награду они

предлагают большую. Проклятые земли — место для приключений, подобное логову монстра, гробница похожа на подземелье, а яростные враги-драконы — на орков-мародёров. Правила для новых объектов описаны на обороте карт описаний мест из диких земель.

## VIII. ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ СОБЫТИЯ

### ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Герой повышает уровень, когда его жетон щита переходит на новый ряд шкалы славы. Максимальное значение уровня — 10. Если герой достиг этого уровня, продолжайте отслеживать его славу, переместив жетон на первый ряд шкалы славы. Больше этот герой не может повысить уровень.

Повышение уровня происходит не сразу, а в конце хода, но перед доббором карт. Таким образом, другие игроки могут ходить, пока вы повышаете уровень. Если жетон щита героя переместился на несколько рядов вперёд за один ход, он повышает уровень несколько раз подряд.

Повышение уровня приносит одно из двух преимуществ. Проверьте значок слева от ряда, на который переместился жетон щита героя, и определите награду.



#### ДОСТУПНЫЕ ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда любой герой впервые повысит уровень, откройте три карты из колоды особых действий и выложите их друг под другом. Это доступные особые действия.

**Важно:** в последующих играх доступные особые действия должны быть открыты с начала игры. Если вы только знакомитесь с игрой, лучше сделайте так, как написано выше, чтобы игрокам не нужно было изучать ещё три карты и способы их получения.

#### НОВЫЕ НАВЫКИ

Перед каждым вторым рядом на шкале славы есть значок (см. рисунок). Когда ваш герой достигнет 2-го уровня, вы получите один жетон навыка и одно особое действие.

Первый игрок, чей герой достиг 2-го уровня, открывает два жетона навыка с верха своей стоп-

ки навыков. Возможности, которые дают навыки, перечислены на картах описания навыков (по 2 у каждого героя).

Затем этот игрок выбирает один жетон и кладёт его перед собой, а другой кладёт в зону общих навыков. Начиная со следующего хода он может использовать выбранный навык.

Кроме того, этот игрок выбирает одну из трёх доступных карт особых действий и помещает её на верх колоды деяний, а затем выкладывает новую карту на замену. Доступные карты особых действий сдвигаются вниз, новая всегда добавляется сверху.

Если другой герой достигнет 2-го уровня, его владелец следует тем же указаниям. Однако он может выбрать жетон из зоны общих навыков (у первого игрока, повысившего уровень героя, не было такой возможности, потому что в этой зоне не было навыков).

#### НАВЫКИ ДРУГИХ ГЕРОЕВ

После того, как игрок откроет два своих жетона навыков, он может отказаться от обоих и вместо этого взять жетон из зоны общих навыков, оставленный там другим игроком. Сделав это, он кладёт выбранный жетон навыка перед собой, а оба его жетона кладутся в зону общих навыков. Он не может выбрать навык своего героя, от которого ранее отказался.

Кроме того, он берёт одну карту особого действия. Однако, выбрав навык другого героя, он не может выбрать любую карту и обязан взять самую нижнюю карту из доступных.

#### ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ КОМАНДОВАНИЯ

Когда герой достигает уровня, отмеченного значком (●), он не получает новых способностей. Зато верхний жетон уровня становится новым жетоном командования. Предел командования героя вырос. Также с уровнем могут увеличиться значение брони героя и предел руки (новые значения указаны на новом верхнем жетоне уровня).

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ

Навыки дают вам большие возможности. Их не нужно вытягивать из колоды, они доступны каждый раунд. Старайтесь выбирать навыки, дополняющие ваши карты, отряды и общую стратегию.

#### ТИПЫ НАВЫКОВ

Изучите карты описания навыков и получите представление о способностях каждого героя.

#### Есть три типа навыков.

Если на жетоне навыка есть стрелка, направленная вниз, этот навык можно использовать только один раз в раунд. Сделав это, переверните жетон навыка лицевой стороной вниз, он недоступен до следующего раунда, когда вы сможете перевернуть его обратно. Заметьте, некоторые навыки (например, позволяющие взять дополнительные карты) можно использовать во время хода другого игрока.

**Важно:** навык «Мотивация» можно использовать в ход другого игрока и подготовиться к новому ходу заранее. Однако его нельзя использовать после вашего последнего хода в раунде.

Этот символ обозначает навык взаимодействия, влияющий до начала вашего следующего хода на других игроков. Если вы используете такой навык, поместите его жетон в центр стола и объявите его эффекты другим игрокам. В начале вашего следующего хода заберите его и переверните лицевой стороной вниз — его нельзя использовать до конца раунда.

Если на жетоне навыка нет ни одного из этих символов, его можно использовать один раз в каждый ход. Используя навык, поместите его жетон в вашу игровую зону, рядом с сыгранными картами, отрядами или жетонами маны (вы можете, например, положить навык, дающий очки движения, рядом со столбиком карт движения, или навык, меняющий цвет маны, рядом с жетоном маны и т. п.).

**Важно:** ни один навык из базовой игры нельзя использовать чаще одного раза за ход.

## КООПЕРАТИВНЫЕ НАВЫКИ

Кооперативные навыки заменяют соревновательные навыки в кооперативных и одиночных играх. Вместе эти два типа навыков называются навыками взаимодействия. Использование такого навыка начинает обладать им игрок. Он получает некую выгоду, выкладывает навык в центр стола, а затем:

♦ В кооперативных играх другой игрок (не обладающий этим навыком) может использовать его вторичный эффект. Некоторые из них срабатывают сами (когда используется мана определённого цвета, когда начинается первая битва), другие можно использовать по желанию. Если вторичный эффект не использован

до начала хода игрока, выложившего навык, или до конца раунда — он исчезает.

♦ В одиночных играх вторичный эффект навыка может использовать выложивший навык игрок, но только в следующем ходу. Далее он исчезает по общим правилам. Для кооперативных и соревновательных навыков важен порядок хода. Эффекты исчезают, когда наступает ваш новый ход, даже если ваш жетон порядка хода лежит лицевой стороной вниз. Если вы делаете два хода подряд (тактика «Лучший момент», заклинание «Изгибы времени»), навыки взаимодействия, использованные в первом ходу, перестают действовать к началу второго.



## КОНЕЦ РАУНДА

Если у игрока закончились карты в колоде деяний, и он не хочет играть оставшиеся в руке, он может объявить конец раунда в начале своего хода (если его рука при этом пуста, он обязан это сделать). Этот игрок пропускает ход. Затем все остальные игроки делают по одному последнему ходу, и раунд заканчивается.

### ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

Перед началом нового раунда сделайте следующее:

- ◆ Переверните планшет дня и ночи на другую сторону — поменяйте время суток.
- ◆ Перебросьте все кубики маны в источник. Если начинается дневной раунд, переместите чёрные кубики на тёмную сторону источника. Если начинается ночной раунд, переместите туда золотые кубики. (Привыкнув к правилам дневного раунда, новички могут попытаться использовать кубики золотой маны. Вы должны поместить их на «тёмную сторону» источника маны, отделив от остальных).
- ◆ **Важно:** по крайней мере половина кубиков должна показывать ману основных цветов. Перебрасывайте чёрные и золотые кубики, если необходимо, пока это условие не будет выполнено.
- ◆ Возьмите все доступные карты отрядов, которые не были наняты, и положите их под низ колоды обычных отрядов. Если рядом с до-

ступными отрядами лежат особые действия (см. раздел «Открытие монастыря» выше), положите их под низ колоды особых действий.

- ◆ Откройте новые доступные карты отрядов. Их количество равно количеству игроков плюс 2. Если на поле есть монастыри (не сожжённые), добавьте к доступным отрядам нужное количество карт особых действий (см. раздел «Открытие монастыря» выше).
- ◆ Уберите нижнее из доступных особых действий под низ соответствующей колоды, сдвиньте остальные и выложите новую карту на верхнюю позицию доступного особого действия.
- ◆ Доступные заклинания меняются так же.
- ◆ Когда раунд заканчивается, каждый игрок перетасовывает все свои карты деяний вместе (из руки, сброса и колоды), из них собирается новая колода деяний. Если его герой отдал отрядам знамёна, он может (но не обязан) забрать их и замешать в колоду деяний. Затем игрок добирает карты до предела руки (обозначенного на жетоне уровня) или большего значения, если его герой находится рядом с собственной крепостью (см. раздел «Открытие крепости» выше).
- ◆ Подготовьте все уставшие отряды героя (с жетонами командования на картах). Положите их жетоны командования над картами отрядов. Даже ране-

ные отряды возвращают боеспособность, если были уставшими, но не излечиваются при этом.

- ◆ Навыки, перевёрнутые лицевой стороной вниз, переворачиваются обратно. Если отданное отряду знамя лежит лицевой стороной вниз, переверните и его тоже.
- ◆ Игроки возвращают карты тактики в центр стола. В новом раунде используется ночные карты тактики, выложите их из коробки.

### ВЫБОР КАРТ ТАКТИКИ

Игроки должны выбрать тактики на следующий раунд.

Игрок, чей герой набрал меньше всего очков славы, первым выбирает тактику. Затем делает выбор игрок со вторым с конца значением очков славы и т.д. Владелец героя с самой большой славой выбирает последним.

В случае ничьей игрок, ходивший позже в предыдущем раунде (его жетон порядка хода был ниже), выбирает раньше.

Когда все игроки выберут тактики, переложите жетоны порядка хода рядом с планшетом дня и ночи, обозначив новый порядок хода.

### ИГРА В СЛЕДУЮЩЕМ РАУНДЕ

Первый игрок (с самым меньшим числом на карте тактики) начинает новый раунд. Делайте ходы как обычно, но используйте ночные правила.

## НОЧНЫЕ ПРАВИЛА

### Очки движения

Ночью труднее путешествовать по лесам. Старайтесь избегать клеток с лесами в ночные раунды. Через пустыню, наоборот, становится путешествовать проще. Если вы хотите пересечь большую пустыню, стоит подождать ночи.

### Видимость

Днём вы могли видеть, что находится в руинах, какие враги защищают крепости и башни магов, если кто-нибудь из героев проходил достаточно близко (см. соответствующие главы выше).

Жетоны руин, открытые ночью, помещаются на поле лицевой стороной вниз и остаются в таком положении, пока кто-нибудь не передвинется

на это место (или пока не начнётся следующий дневной раунд). Вы по-прежнему можете решить, войдёт герой в руины или нет после открытия жетона.

Ночью вы не можете узнать, кто защищает крепость или башню мага, пока герой не нападёт на неё. Иногда лучше дожидаться дня, тогда у вас будет больше информации. (Это не относится к городам. Гарнизоны городов по-прежнему видны из соседних клеток. Но это пока неважно, в первом сценарии вы должны найти город, а не захватить его).

Жетоны яростных врагов открыты даже ночью. Считайте, что это местные жители рассказывают вам об их злодеяниях.

### Магия

Ночью нельзя использовать золотую ману, даже если вы берёте её не из источника. Золотые кубики в источнике считаются истощёнными.

Чёрная мана, напротив, становится доступной. Можете использовать её и применять усиленные эффекты карт заклинаний. (См. подраздел «Использование заклинаний» раздела «Открытие башни мага» на стр. 14.) Чёрная мана не считается универсальной, как золотая, и не может заменить другие цвета.

## БИТВА МЕЖДУ ГЕРОЯМИ

Мы настоятельно рекомендуем не устраивать сражения героев в первом сценарии. Если вы всё же хотите использовать это правило, прочитайте эту главу (в ней описаны основные моменты) и соответствующий раздел буклета правил (где правила битвы описаны подробнее).

### Начало битвы

Если вы хотите атаковать другого героя, переместите вашего героя на его клетку и объявите начало битвы. Это считается действием за ход.

Исключение: нельзя атаковать героя в магическом портале или городе (в первом сценарии герои не могут входить в города). Фигурки героев занимают эти клетки, не сражаясь.

Битвы героев запрещены после объявления конца раунда — в этом случае ваш герой не может закончить движение на клетке другого героя (см. подраздел «Принудительное отступление» раздела «Конец хода» буклета правил, если это вдруг произошло).

**Совет:** когда у вас нет карт в руке, и все отряды устали, вы становитесь лёгкой целью. Если объявлен конец раунда, вы в безопасности и можете тратить все карты. Представьте, что у вас пять карт

в руке, но не осталось карт в колоде деяний. Вы должны принять сложное решение: объявив конец раунда, вы не сможете использовать карты в руке. Если вы не сделаете этого и сыграете карты, то станете лёгкой добычей до вашего следующего хода (когда вы снова сможете объявить конец раунда). Наблюдайте за своими противниками и тщательно анализируйте их планы (особенно когда фигурки их героев стоят близко к вашей).

### Действия защитника

Владелец атакованного героя (будем называть его защитником) должен выбрать долгую подготовку к битве (сыграть свой следующий ход вне очереди и получить все возможные преимущества) или быструю подготовку к битве (не тратить на защиту целый ход).

Прочитайте раздел «Битва между героями» буклета правил, если хотите узнать об этом больше.

**Совет:** второй вариант полезен, если защитник уверен, что атака слаба и не повлияет на его планы. Также этот вариант пригодится, если защитник думает, что агрессивный игрок силен и будет продолжать атаки. Если у защитника есть карты движения, он может попытаться убежать

от агрессора в следующем ходу. Если он выбрал долгую подготовку, он тратит весь ход и не сможет убежать или сделать что-то ещё перед новым ходом агрессора.

### Фазы битвы

В битвах между игроками всего две фазы:

- ◆ Фаза боя на расстоянии. Игроки по очереди выполняют дальние и осадные атаки, начиная с защитника. Этими атаками можно ранить героя противника или его отряды. Фаза заканчивается, когда оба игрока не хотят больше использовать эти типы атак.
- ◆ Фаза ближнего боя. Игроки по очереди выполняют любые атаки, начиная с агрессора. В отличие от фазы боя на расстоянии, эти атаки не обязательно должны нанести урон — их можно объявлять, чтобы заставить героя противника покинуть клетку или выкрасть его артефакты. Эта фаза (и вся битва) заканчивается, когда один из героев вынужден покинуть клетку или если оба игрока не хотят продолжать атаку (в этом случае агрессор отступает).

## ОТЛИЧИЯ МЕЖДУ БИТВАМИ ДВУХ ГЕРОЕВ И БИТВАМИ С ВРАГАМИ

### Блокирование

Сражаясь с врагами на поле, герой или блокирует всю атаку, или она проходит в полную силу — нет промежуточных вариантов. В сражении с другим героем ваш герой может частично заблокировать атаку, это уменьшит полученный урон.

**Важно:** значения карт блоков, сыгранных в фазу боя на расстоянии, делятся на 2 (с округлением вниз) — как во время атаки быстрых врагов.

### Распределение урона

В битве героя с врагами игрок распределяет урон от атак монстров, выбирая, сколько урона получит герой, а сколько — отряды. Даже одно очко урона может ранить отряд с высокой броней.

В сражении двух героев агрессор выбирает, кто получает урон от его атак. Но урон считается с выгодой для защитника — у агрессора должно быть достаточно очков урона, если он хочет ранить отряд или героя (или задействовать любой другой эффект). Может случиться так, что часть очков урона не найдёт применения (если их недостаточно, чтобы пробить броню).

## IX. КОНЕЦ ИГРЫ

Первый сценарий заканчивается вскоре после открытия города. Каждый игрок (включая владельца героя, открывшего город) делает ещё один ход, и затем игра завершается. В последние ходы сражения героев запрещены.

В конце игры герои получают дополнительные награды, и их щиты двигаются дальше по шкале,

игнорируя повышение уровня. Достижения могут получить ещё больше очков славы.

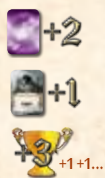
Перед определением достижений игроки должны рассортировать все карты (из руки, сброса и колоды деяний) по типам, чтобы все видели, с чем они закончили игру.

Финальный подсчёт очков описан на карте учёта достижений, доступной для игроков в течение всей игры. Обратная сторона карты не используется в сценарии «Первая вылазка».



### ВЕЛИКИЙ МУДРЕЦ

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



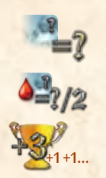
### ВЕЛИКАЯ ДОБЫЧА

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



### ВЕЛИКИЙ ЛИДЕР

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



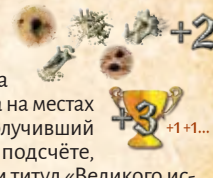
### ВЕЛИКИЙ ЗАВОЕВАТЕЛЬ

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).



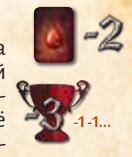
### ВЕЛИКИЙ ИСКАТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

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).



### ВЕЛИКОЕ ПОРАЖЕНИЕ

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



## ИГРОК, ЧЕЙ ГЕРОЙ НАБРАЛ БОЛЬШЕ ВСЕХ ОЧКОВ СЛАВЫ, ПОБЕЖДАЕТ

## X. СЛЕДУЮЩИЕ ИГРЫ

Вы закончили первый сценарий. Мы надеемся, что вы получили от игры удовольствие и стремитесь узнать больше. Вы, вероятно, заметили, что игра может предложить вам гораздо больше интересных возможностей. В следующий раз попробуйте другие сценарии, используйте полные правила.

## ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

В этом руководстве мы объяснили правила, необходимые для первого сценария. Полные правила описаны в другом буклете. Вы должны прочитать их — это будет намного легче теперь, когда вы сыграли первую игру.

Для вашего удобства мы перечислим самые важные правила, которые ещё не были введены, со ссылками на буклет правил.

### Нет награды за открытие земель

Правило, по которому герои получали 1 очко славы при открытии новой земли, используется только в первом сценарии. В других сценариях за очки славы придётся сражаться.

### Элитные отряды

В первой игре использовались только обычные отряды (серебряная рубашка). В других сценариях доступны и элитные отряды (золотая рубашка), но не с начала игры. См. параграф 2с раздела «Один раунд игры» буклета правил.

### ОГРАНИЧЕНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Форма поля зависит от сценария и числа игроков (см. «Книгу сценариев» в буклете правил). Ограничения введены, чтобы поле не превратилось в соединённые узкими проходами островки. См. параграф 5е раздела «Движение».

### БИТВА С НЕСКОЛЬКИМИ ВРАГАМИ

Если осмелитесь, можете бросить вызов сразу нескольким яростным врагам, если можете спровоцировать сразу всех. Также вы можете спровоцировать яростного врага, напав на укрепленную клетку рядом с ним. См. параграфы раздела «Битва с несколькими врагами» в буклете правил: 1а, 1d и 1е раздела «Битва с несколькими врагами».

**Важно:** перемещение на место для приключений не провоцирует врага на нём.

### БИТВЫ МЕЖДУ ГЕРОЯМИ

Если вы ещё не сделали этого, см. раздел «Битва между героями» в главе VIII и соответствующий раздел буклета правил.

### ГОРОДА

Завоевание городов — финальная цель многих сценариев. Изучите правила заранее:

- ♦ Прочитайте разделы буклета правил, подробно описывающие, что происходит, когда открывается город (параграф 5g раздела «Движение»), когда город пытаются захватить (см. подраздел «Штурм города» раздела «Битва с врагами»), и что вы получаете от захвата города (параграфы 3b и 5е раздела «Взаимодействие с местными жителями»).
- ♦ Карты городов и их подставки помогут вам лучше понять эти правила.
- ♦ В сжатом виде они приведены на карте описания города (она должна быть под рукой, чтобы все игроки могли в любой момент с ней свериться).

## ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

В «Книге сценариев» в конце буклета правил описаны правила всех сценариев. Если у вас достаточно времени, вы можете выбрать полные сценарии, «Завоевание» или «Кооперацию», и раскрыть эпический масштаб игры. Эти сценарии (а также их сокращённые варианты) интересно использовать снова и снова. Земли выходят на поле в случайном порядке. Кроме того, вы можете увеличить сложность, используя любые опциональные правила из буклета правил, и добиться большего разнообразия в последующих играх.

Сценарии делятся на три группы: соревновательные (обычные и с высокой конкуренцией) и кооперативные.

### СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ СЦЕНАРИИ

Соревновательные сценарии подобны «Первой вылазке», но битвы героев в них разрешены.

У каждого сценария есть цель и ограниченное число раундов на её выполнение. Независимо от того, была цель достигнута или нет, победителем станет владелец героя с наибольшей славой после финального подсчёта.

### СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ СЦЕНАРИИ С ВЫСОКОЙ КОНКУРЕНЦИЕЙ

Если вас не заботит слава, и вы хотите показать свою силу на поле боя — можете выбрать соревновательный сценарий с высокой конкуренцией.

В таких сценариях не подсчитываются очки славы: вместо этого победитель определяется по другим критериям. Будьте готовы к жёсткой борьбе!

### КООПЕРАТИВНЫЕ СЦЕНАРИИ

В таких сценариях герои сотрудничают, стремясь достигнуть общей цели (захватить города). Игроки либо разделяют победу друг с другом, либо все вместе терпят поражение. Вы можете увеличить уровень городов, если хотите усложнить задачу.

В конце кооперативных сценариев подсчитываются победные очки. Вы можете переиграть сценарий и достичь лучшего результата. Победные очки считаются общими для всех игроков.

Особый вид кооперативных сценариев — одиночные задания. В таких сценариях участвует только один игрок.

## ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

*Сценарии и весь процесс игры можно изменять, используя опциональные правила. Вы можете найти их в Книге сценариев буклета правил. Опциональные правила помогут вам разнообразить игру и подстроить её под ваши предпочтения.*

**ЭТО ВСЁ. НАСТАЛО ВРЕМЯ РЫЦАРЯМ-МАГАМ  
ОТПРАВИТЬСЯ В МИР, ПОЛНЫЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**



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

© 2018 WizKids/NECA, LLC.  
WizKids and related marks  
and logos are trademarks of  
WizKids. All rights reserved.