

РЕГИОНЫ

— OVERVIEW —



Academy

Брось кубик атрибутов. Брось ещё раз, если у тебя ещё нет такого атрибута.



Ancient Tomb

Используй 2 мудрости (*Wisdom*), возьми черту характера (*Trait*).

стр. 16



Arcane Tower

Используй 2 проницательности (*Vision*), возьми и/или перезаряди реликвию (*Relic*).

стр. 17



Command Post

Используй 3 силы (*Strength*), повысь свою скорость.

стр. 19



Fort

Посети, чтобы получить 2 силы (*Strength*).



Gaping Maw

Посети, чтобы сразиться с монстром.

стр. 18



Holy Spire

Посети, чтобы получить 2 вдохновения (*Inspiration*).



Inn

Используй 2 вдохновения (*Inspiration*) или 2 знания (*Knowledge*), добавь себе компаньона этого цвета.

стр. 14-15



Library

Посети, чтобы получить 2 знания (*Knowledge*).



Monastery

Используй 1 знание (*Knowledge*), перемести 1 кубик на планшете энергии из левой сферы в правую.



Shrine

Используй 1 вдохновение (*Inspiration*), верни 2 кубика влияния с компаньона на планшет энергии.

Действие региона с «*» можно выполнять сколько угодно раз за посещение.

Действие региона с «→» можно выполнить только раз за посещение.

EXPANSIONS



Building Site

Построй регион по своему выбору.

стр. 37



Crystal Mine

Получи 1 кристалл, +1 кристалл за каждую шахту под твоим контролем.

стр. 35



Jewelcrafter

Обменяй кристаллы на очки почёта или создай заряженный кристалл.

стр. 35



Myths & Wonders

Используются с дополнением Myth & Wonders.

стр. 40-41



Pet Menagerie

Используй 1 вдохновение (*Inspiration*), 1 знание (*Knowledge*) и 1 силу (*Strength*), добавь себе питомца.

стр. 35



Sacred Stones

Переместитесь на любую клетку, соседнюю с любым регионом Sacred Stones.

стр. 36



Temple Ruins

Возьми 2 карты секретного задания, оставь себе одну.

стр. 36



Well of Wishes

Возьми один из трёх жетонов желания. На его место положи новый из общего запаса.

стр. 37

ХОД ИГРОКА

— ACTIONS OVERVIEW —

3 действия в любом порядке

Активация

Перемести 1 влияние на компаньона, получи его атрибуты и по желанию используй его способность.

— или —

Получи атрибуты своего персонажа без траты влияния (стр. 8).

Передвижение

Переместись на количество клеток равное или меньше своей скорости.

В свой ход ты должен передвинуться как минимум на 1 клетку. Размести на каждую открытую область в ходе передвижения регион из мешка.

Выкладывай регионы в порядке их открытия после завершения перемещения

Посещение или Отдых

Выбери 1 смежный регион, выполни связанное с ним действие (стр. 8, 10).

— или —

Отдохни и увеличь запас энергии на 1 (стр. 12).

Бонусные опциональные действия

Контроль региона

Используй 1 убеждение (Conviction), получи под свой контроль посещённый регион. Используй 2 убеждения, получи под свой контроль регион другого игрока. (стр. 11).

Получение жетона признания

Используй 3 атрибута, получи жетон признания соответствующего цвета. Только раз в ход (стр. 20).

Оправдаться

Проверни жетон персонажа с презренной стороны на прощённую по достижении требований. (стр. 20).

Вернуть влияние

Верни влияние на сферу влияния с любого места, кроме потенциала. Если возвращаете с компаньона, потеряйте его и его почёт (стр. 8).

Преобразование героических атрибутов

Преобразуй 2 обычных атрибута (вдохновение, знание, сила) в один героический атрибут (храбрость, мудрость, проникаемость). Один блок помести на сферу героического атрибута, второй верни на планшет энергии на сферу влияния. Можно выполнять когда угодно, сколько угодно раз (стр. 13).

