

ГОПЛОМАХ

ПОБЕДИТЕЛИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

версия 1.1

ВСТУПЛЕНИЕ ОТ ИЗДАТЕЛЯ

Возвращение к франшизе «Гопломах» было сложной задачей. С одной стороны, мы хотели привести все игры первой линейки к нашим текущим стандартам производства и дизайна. С другой стороны, мы хотели сделать что-то свежее и новое, что-то захватывающее, что отражало бы современное положение настольных игр и их возможный путь развития.

Наш подход состоял в том, чтобы запустить одновременно две игры. Эта игра, «Гопломах. Победители», включает в себя лучшие элементы ближнего боя, почерпнутые из игры *Hoplomachus Origins*, и отдаёт дань уважения растущему сообществу соло-игроков, которое мы всегда поддерживали и которое нам отвечало тем же. Мы хотели создать поистине эпический опыт для одиночного прохождения, концепцию, которая напоминала бы кинематографическую историю о гладиаторах, основанную на мифологических мотивах, и не была похожа ни на одну из игр.

Мы очень довольны результатом. «Гопломах. Победители» — одна из самых невероятных игр, которые мы когда-либо создавали, с роскошными иллюстрациями, напряжёнными сражениями и глубокой стратегией, где один шаг отделяет величественную победу от мучительного поражения. В игре множество решений, и мы с нетерпением ждём рассказов обо всех способах, которыми вы достигли победы над отпрысками.

Своим наполнением игра во многом обязана всем тем, кто поддержал проект на Kickstarter, сборы на котором превзошли все наши ожидания. В базовую коробку включены отпрыски и герои, которых мы изначально рассматривали для выпуска в будущих дополнениях, но, поскольку вы достигали одной цели за другой, мы поняли, что обязаны выпустить всё сразу. Мы бы хотели развивать «Гопломаха» и дальше, и именно наши фанаты сделали это возможным, за что мы им очень благодарны. Мы надеемся, что вам понравится проходить эту игру так же сильно, как нам нравилось её создавать.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатели

Адам Карлсон
Джош Карлсон

Авторы игры и разработчики

Адам Карлсон
Джош Карлсон
Логан Джаннини

Художники

Йоанн Буассонне
Энтони Ле Турно
Федерико Помпили

Графический дизайн

Шон Бойк
Мэлони Лавли
Челси Лемм-Томпсон

Автор художественного текста

Райан Ховард

Авторы правил

Майкл Гернес
Джефф Тидболл
Шенон Ведж

Культурная справка

Джейсон Перес

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Никиту Турчиновича, Владимира Шаламова, Всеволода Чернова, Дениса Карпенко, Марию Гольскую-Диас, Елену Даценко, Романа Дженбаза, Владислава Пржигоцкого, Юлию Сметанникову и Андрея Черепанова за помощь в подготовке игры к изданию.

Тестирование, вычитка и прочий ценный вклад

Том Ароун, Альпер Аслан, Роберт Бёрд, Франсуа-Ксавье Борнс, Марк Бакстон, Азраил Чаттерли, Эндрю Чесни, Дэниел Коттэм, Эндрю Дайруд, Фабиан Флайт, Аманда К. Герке, Аза Джаннини, Анджела Грэнделл, Джиллиан Грин, Дэвид Грут, Карл Хартли, Крис Хёльцль, Роман-Мария Хёрицц, Пол Калогерас, Хизер Килбер, Нейт Кирквуд, Дэниел Ла Гrottta, Дэвид Лапланте, Мэтт Мейджорс, Патрик Майрхофен, Эндрю Наваро, Мэтт Нортон, Джейкоб Огл, Райан Пиклсимер, Кайл Л. Райнерсон, Эндрю Санторо, Стив Скарфиа, Салем Скотт, Люк Сегарс, Джеймс Синор, Джонол Сон, Хизер Шварц, Дастин Торнбороу, Хуан Вилар, Джош Вилгус, Джонатан Уильямс, Джастин Йорк, Грегори Жилинскис

Особая благодарность — Логану Джаннини

Изначально мы привлекли Логана к этому проекту как помощника по разработке, но он быстро вышел за рамки этой роли. Вскоре он стал полноправным партнёром в создании того, во что превратились «Победители», наложив свой уникальный отпечаток на каждый элемент и внеся огромный вклад в развитие игры на всех уровнях. Его непрестанные усилия — одна из главных причин того, что «Победители» находятся перед вами, а его неиссякаемый запас идей уже успешно служит нам в разработке нескольких других проектов.



chiptheorygames.com

©2025 Все права защищены Chip Theory Games

ОГЛАВЛЕНИЕ

Состав игры	4
История (на сегодня)	6
Вы герой!	6
Обзор игры	6
Основные правила	7
Справочные материалы	7
Подготовка к игре	8
Подготовка компонентов	8
Подготовка героя.....	9
Подготовка врага.....	10
Структура бланка героя	11
Предел тактик.....	11
О бойцах	11
Структура фишки бойца	11
Фракция	12
Класс	12
Дальность	12
Движение	12
Здоровье	12
Атака	12
Навыки	12
Обзор тактик	13
Благословения	13
Ход игры	13
Фаза путешествия	14
Движение стана	14
Гавани	14
Фаза событий	16
Наблюдение	16
Согласие на событие.....	16
Розыгрыши испытаний	16
Завершение испытаний	16
Награды за испытания	17
Розыгрыши боевых событий ...	17
Боевые цели	18
Особые правила для состязаний «Захват флага»	18
Особые правила для состязаний «Царь горы»	18
Подготовка к бою	18
Вражеская очередь	19
Описание символов	19
Таблица назначения тактик.....	20
Трибунал	20
Модификаторы акта для вражеской очереди.....	20
Ваша очередь	20
Ход боя	20
Общие правила боя	21
Ход врага в бою	21
Этап выставления врага	21
Этап размещения тактики врага	22
Этап движения врага.....	22
Этап способностей врага.....	24
Этап столкновения врага	24
Ваш ход в бою	25
Подсчёт очков.....	25
Этап выставления.....	25
Этап размещения тактики.....	25
Этап движения.....	26
Этап способностей	26
Этап столкновения	27
Потерпевшие поражение бойцы	27
Конец боя	28
Капитуляция	28
Смертельные события	28
Фаза очистки	28
Боевые награды	29
Наказание за неудачу в бою	29
Проклятия	29
Проклятия мешочка.....	29
Бойцы-проклятия	30
Проклятия лагеря	30
Тактики	30
Бой с примусом и отпрыском	30
Особые правила для боя с примусом	30
Особые правила для боя с отпрыском	31
Подготовка к бою с отпрыском	31
Цели в бою с отпрыском	31
Ход отпрыска в бою	31
Этап выставления врага	31
Этап действий отпрыска	31
Этапы движения, способностей и столкновения врага	32
Улучшение героя с помощью наград	33
Повышение показателей	33
Добавление и улучшение кубиков атаки	33
Получение доблестей	33
Получение тактик	33
Вербовка бойцов	33
Конфликт модификаторов	33
Сохранение игры	34
Отслеживание прогресса	34
Совместимость с игрой «Гопломах. Переиздание»	34
Ключевые понятия	35
Описание героев	38
Краткий справочник	40

СОСТАВ ИГРЫ



4 коврика арен



Игровое поле



3 органайзера для фишек



Мешочек



Амфитеатр



8 памяток по отпрыскам



4 памятки по аренам



Блокнот с бланками героя



- 105 карт событий
 - 35 карт состязаний
 - 35 карт кровопролитий
 - 35 карт испытаний



- 87 карт доблестей
 - 7 карт особых доблестей
 - 10 карт доблестей для каждого героя



Памятка по навыкам,
книга правил и книга эпилогов



48 фишек бойцов фракций
• 6 фишек для каждой фракции



10 фишек арены



8 фишек героев/примусов



12 фишек тактик



21 фишка проклятий



8 фишек нейтральных бойцов



10 фишек отпрысков



9 фишек проклятий отпрысков



10 фишек испытаний



68 фишек здоровья

- 34 красные фишки
- 34 синие фишки



3 кубика арены



17 кубиков атаки

- 4 жёлтых кубика
- 4 синих кубика
- 4 зелёных кубика
- 4 чёрных кубика
- 1 красный кубик



Жетон стана

ИСТОРИЯ (НА СЕГОДНЯ)

В 79 году нашей эры римский мудрец Плинний Старший узнал о скором извержении Везувия. Стремясь спасти тысячи жизней в близлежащих городах Помпеях и Геркулануме, он провёл элевсинские мистерии — серию древних обрядов, благодаря которым он смог обратиться к Прозерпине, богине подземного мира. Прозерпина проявила милость к тем, кто жил у подножия вулкана, и предотвратила извержение, приведя тем самым в ярость Плутона, владыку подземного мира.

Разгневанный тем, что его лишили новых душ для царства, Плутон выдвинул смертным ультиматум: через год он вызовет новое извержение Везувия, настолько мощное, что весь мир покроется слоем лавы и пепла. Был лишь один способ избежать этой участи: сильнейшие воины Земли должны были победить семь ужасных отпрысков Плутона, а затем и его самого. По всему миру чемпионы великих цивилизаций начали собирать последователей, стремясь уничтожить отпрысков, спасти мир и вписать свои имена в историю.

Семь народов бросили все свои силы на борьбу с надвигающимся апокалипсисом. Римская империя выдвинула таинственного воина Децима и его новых аргонавтов — группу преданных воинов, веривших, что традиционное гладиаторское искусство станет ключом к победе. Китайская династия Хань призвала на помощь мастера боевого посоха Бинцин и других жителей Куньлуня — волшебной горы, которая была домом для лучших мастеров боевых и мистических искусств страны. Парфянское царство сплотилось вокруг загадочного воина, известного лишь как Парфянин, — легендарного всадника, пользующегося уважением самых элитных войск царства. Помощь пришла даже из-за океана в лице Морского Странника и его ламозианцев, стремящихся доказать, что они достойные сыны Нептуна.

Против подземного мира выступило не только человечество. Могучие амазонки обратились за помощью к Вираго, мастеру боевого топора. Даже атланты прервали свою водную изоляцию, чтобы неохотно помочь отступнику Кракенлансу, который общался с людьми намного больше, чем могли одобрить его сородичи. Кроме того, с Плутоном враждовало существо по имени Стигиана, которое возглавляло группу из подземного мира — фракцию беженцев Плутона, состоявшую из тех, кто сбежал из подземного мира в Антарктиду, когда Плинний использовал ритуалы, чтобы пронзить завесу между этим миром и следующим.

И наконец, была ещё восьмая фракция: Нокс, богиня ночи, которая стремилась уничтожить Плутона и захватить его подземное царство. Независимо от того, кто одержит верх в битве с богами, судьба мира висела на волоске.

ВЫ ГЕРОЙ!

«Победители» — это одиночная игра, сочетающая в себе приключения и сражения на аренах в мире древней мифологии. «Победители» похожи на другие игры из серии «Гопломах». Хотя в этой книге есть вся необходимая для игры информация, те, кто играл в другие игры из серии «Гопломах», встретят уже знакомые правила наряду с новыми.

ОБЗОР ИГРЫ

Играя в «Победителей», вы будете проходить кампанию — грандиозную эпическую историю о вашем герое.

Чтобы выиграть кампанию, ваш герой должен нанести поражение трём примусам, а затем одолеть в битве на Везувии одного из отпрысков Плутона или даже самого Плутона. Для этого вы будете путешествовать по древнему миру, участвуя в событиях, сражаясь на аренах, наращивая силы и мудро развивая свои умения.

Кампания состоит из 4 актов. Каждый акт приводит вас к сражению с одним из 3 примусов или отпрыском Плутона.

Каждый акт длится не более 12 недель. Каждую неделю происходит что-то драматическое: вы будете сражаться с грозными врагами, пересекать древний мир или соревноваться в мастерстве с местным трибуном.

Если ваш герой потерпит поражение, вы немедленно проиграете кампанию.

Эпический характер «Победителей» означает, что вы не всегда сможете закончить кампанию за одну партию. Перерывы между актами, сразу после нанесения поражения примусу, — лучшее время для сохранения игры. Если вы хотите сделать перерыв, обратитесь к разделу «Сохранение игры» на с. 34.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

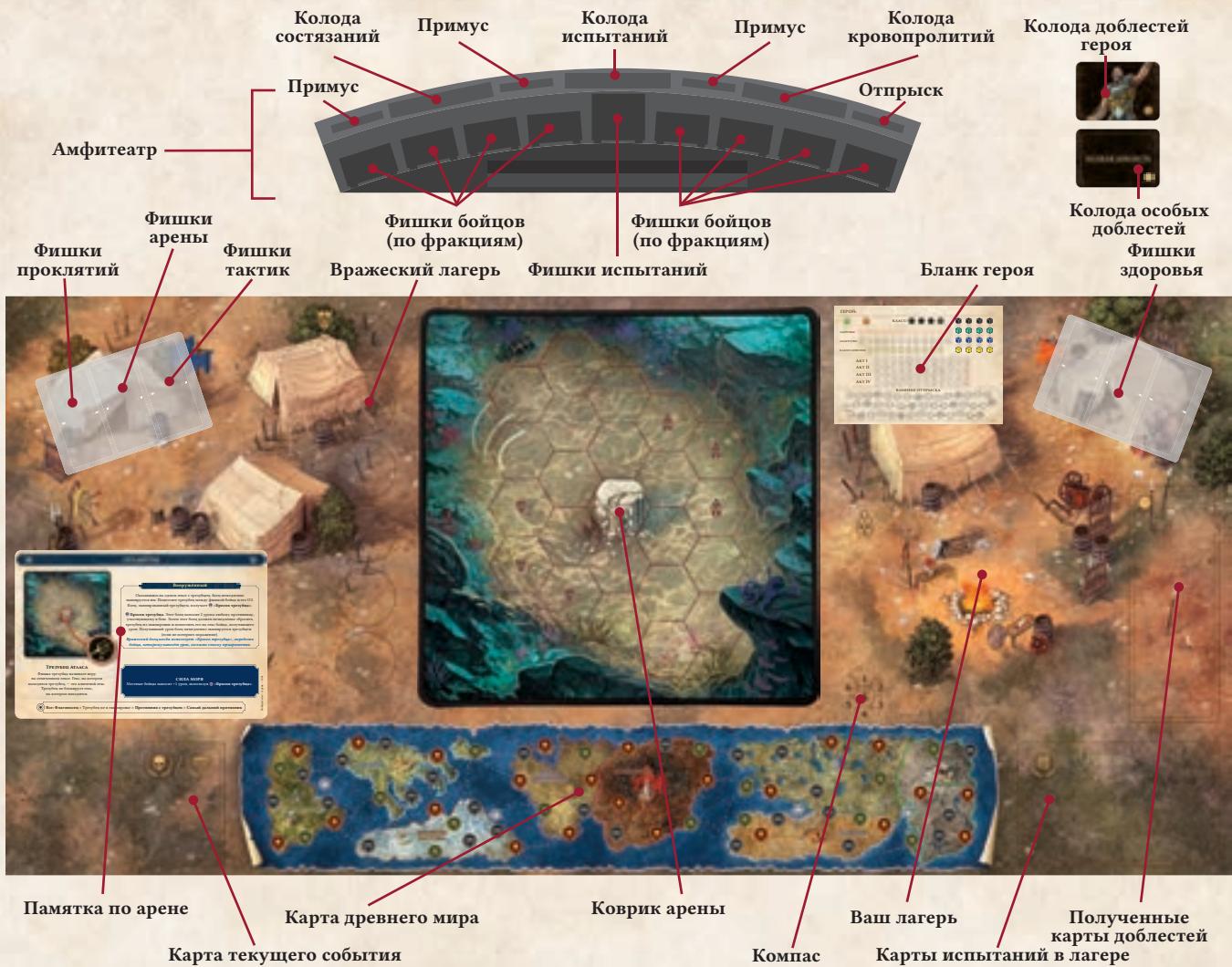
Как и величайшие арены античности, «Победители» основаны на прочном фундаменте. Основные правила игры следующие:

- **Приоритет книги правил.** Данная книга правил, официальная онлайн-эррата и список часто задаваемых вопросов — это окончательный источник правил «Победителей».
- **Исключения, связанные с компонентами.** Если текст на компоненте игры, таком как карта, памятка по арене или отприску, противоречит книге правил, приоритет имеет текст компонента.
- **Слова «не можете».** Слова «не можете» в описании эффекта компонента означают, что этот эффект нельзя отменить другим игровым эффектом.
- **Слово «можете».** Слово «можете» всегда указывает на выбор, который вы можете свободно сделать.
- **Не подглядывать.** Большинство компонентов в игре — это открытая информация. Вы можете в любой момент просматривать все карты и фишки со следующими исключениями:
 - карты в колодах событий (вы можете смотреть лишь самую переднюю открытую карту из каждой колоды);
 - стопки фракций (вы можете смотреть лишь самую переднюю открытую фишку из каждой стопки);
 - стопка проклятий.

СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Есть несколько справочных материалов, о которых вам следует знать, когда вы будете читать эту книгу правил и играть. Во-первых, это памятка по навыкам бойцов, которая представляет собой пластиковый лист, идущий отдельно от книги правил. В ней приводятся определения всех навыков, которые вы можете встретить на фишках бойцов как в этой игре, так и в игре «Гопломах. Переиздание». Во-вторых, это краткий справочник на задней стороне обложки книги правил. Он включает в себя информацию о ходе игры, которая вам часто будет нужна, — пользуйтесь им, вместо того чтобы листать книгу правил во время игры. И наконец, список ключевых понятий на с. 35–37, в котором приводятся определения всех важных игровых терминов. Обращайтесь к нему, когда встречаете незнакомое понятие.





ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ниже описана подготовка к игре в «Победителей». Важно отметить, что, в отличие от большинства игр, в «Победителях» многие компоненты выкладываются лицевой стороной к игроку. Это сделано намеренно, чтобы игрок видел передние карты и фишки в колодах и стопках и использовал эту информацию с выгодой для себя при принятии решений.

При подготовке к игре вам предстоит принять несколько решений, связанных с выбором героя и отряда. Для вашей первой кампании мы подготовили рекомендации относительно этих решений, они будут выделены *красным курсивом*.

ПОДГОТОВКА КОМПОНЕНТОВ

1. **Игровое поле и амфитеатр.** Поместите игровое поле перед собой, а амфитеатр прямо над ним.
2. **Фишки испытаний.** Поместите фишки испытаний лицевой стороной от вас в центральную ячейку для фишек в амфитеатре, перемешивать их не нужно.
3. **Фишки бойцов фракций.** Рассортируйте по цветам фишки бойцов, кроме героев, и перемешайте каждую стопку по отдельности. Поместите стопки лицевой стороной к вам в оставшиеся ячейки для фишек в амфитеатре в следующем порядке слева направо: ламозианцы, атланты, беженцы Плутона, новые аргонавты, везувианцы, амазонки, парфяне и куньуньцы. Это соответствует порядку регионов на карте древнего мира.
4. **Карты событий.** Разделите карты событий на три колоды: состязания, испытания и кровопролития, а затем перемешайте каждую колоду по отдельности. Поместите колоды лицевой стороной к вам в ячейки для колод в амфитеатре в следующем порядке слева направо: состязания, испытания, кровопролития.
5. **Органайзеры для фишек.** Поместите по одному органайзеру для фишек на игровое поле в левый и правый верхние углы. В них будет лежать ваш запас.

6. **Фишки тактик.** Поместите фишки тактик в один ряд левого органайзера лицевой стороной к вам, перемешивать их не нужно.
7. **Фишки арены.** Поместите фишки арены в другой ряд левого органайзера лицевой стороной к вам, перемешивать их не нужно.
8. **Фишки проклятий.** Убедитесь, что вы взяли фишки только обычных проклятий, не фишки проклятий отпрысков с красной обратной стороной. Перемешайте и поместите фишки проклятий в оставшийся ряд левого органайзера лицевой стороной от вас.
9. **Фишки здоровья.** Рассортируйте все фишки здоровья по цветам и положите в правый органайзер.
10. **Бланк героя.** Поместите бланк героя на игровое поле слева от органайзера с фишками здоровья.
11. **Особые доблести.** Поместите колоду особых доблестей лицевой стороной вниз над игровым полем справа от амфитеатра, перемешивать её не нужно.
12. **Прочее.** Поместите рядом с игровым полем следующие предметы:
 - Ручку или карандаш.
 - Памятку по навыкам бойцов.
 - Все игровые кубики. Обратите внимание, что в амфитеатре есть специальная ячейка для наиболее часто используемых кубиков.

ПОДГОТОВКА ГЕРОЯ

Герой — это элитный боец. (Кроме героя, элитными бойцами также являются примусы и отпрыски.) Обратитесь к с. 38–39, где описывается каждый герой и его показатели. Эта информация потребуется вам для того, чтобы выполнить следующие шаги:

1. **Герой.** Выберите одного из 8 героев. Поместите его фишку в ваш лагерь — пустую область ниже бланка героя — стороной с портретом вверх. Игнорируйте сторону с показателями — она используется, когда фишка представляет собой примуса, а не героя. *Для вашей первой кампании рекомендуем выбрать Кракенланса.*
2. **Уровень сложности.** Выберите один из следующих уровней сложности:
 - **Избранный.** Базовый уровень сложности. Рекомендуем начинать именно с него и повышать уровень, только когда вы почувствуете, что готовы к новым испытаниям.

- **Отважный.** Повышенный уровень сложности для опытных игроков, желающих более напряжённой кампании.
- **Бесстрашный.** Наивысший уровень сложности, предназначенный для искусных игроков, которые готовы к самым сложным испытаниям.

Кратко о каждом уровне сложности см. на с. 34. *Если это ваша первая кампания, рекомендуем выбрать уровень сложности «Избранный».*

3. **Карты доблестей героя.** Возьмите все карты доблестей для вашего героя. Просмотрите их и в зависимости от уровня сложности выберите нужное количество стартовых карт:

- **избранный:** 3 карты доблестей;
- **отважный:** 1 карта доблести;
- **бесстрашный:** 0 карт доблестей.

Поместите выбранные карты лицевой стороной вверх в область полученных карт доблестей на игровом поле. Обратите внимание, что у некоторых карт доблестей одинаковое название и есть уровень. Такие карты можно получать только по порядку (например, вы не можете выбрать «Выносливость. Уровень 2», пока не получили «Выносливость. Уровень 1»). Положите оставшиеся карты доблестей вашего героя лицевой стороной вниз рядом с картами особых доблестей, перемешивать их не нужно. Уберите в коробку карты доблестей других героев. *Для вашей первой кампании за Кракенланса рекомендуем выбрать следующие карты доблестей: «Следуйте за мной», «Мастер тактики» и «Впечатляющее появление».*

4. **Бланк героя.** Заполните следующую информацию на бланке вашего героя: имя, движение, дальность, класс, здоровье, лидерство и атака. Затем внесите следующие изменения в зависимости от уровня сложности:

- **Избранный:** вы начинаете с 8 благословениями. Повысьте как здоровье, так и лидерство на +1. Добавьте или улучшите кубик в атаке вашего героя.
- **Отважный:** вы начинаете с 4 благословениями. Выберите одно: повысить здоровье на +1, повысить лидерство на +1, добавить кубик к атаке вашего героя или улучшить уже имеющийся кубик.

- **Бесстрашный:** вы начинаете с 1 благословением и 3 влияниями отпрыска.

Если это ваша первая кампания, рекомендуем изучить раздел «Структура бланка героя» на с. 11, чтобы лучше понять, как заполнять бланк и как он должен выглядеть у Кракенланса. Когда вы решаете, добавить или улучшить кубик на уровне сложности «Избранный», рекомендуем выбрать вариант с добавлением кубика. Тогда в атаке Кракенланса будет 2 синих кубика и 1 жёлтый.

5. **Здоровье героя.** Возьмите красные фишки здоровья в количестве, равном значению здоровья вашего героя, и поместите их под фишку вашего героя. *Значение здоровья Кракенланса равно 6, так что поместите под его фишку 6 красных фишек здоровья.*
6. **Нейтральные бойцы.** Возьмите из запаса с нейтральными бойцами по 1 бойцу каждого класса, указанного в описании вашего героя, и поместите их в ваш лагерь. *Кракенланс начинает с воином, лучником и защитником. Это бойцы в вашем лагере, которые вместе с вашим героям составляют ваш отряд.*
7. **Тактики.**
 - **Избранный и отважный:** возьмите из запаса по 1 тактике каждого из трёх видов, указанных в описании вашего героя, и поместите их в ваш лагерь.
 - **Бесстрашный:** вы начинаете без тактик.

Кракенланс начинает с тактиками «Адреналин», «Подсечка» и «Оглушение».
8. **Арена.** Найдите памятку по арене, которая соответствует родному региону вашего героя, и поместите её на особое место в левой части игрового поля. Найдите соответствующий коврик арены и разместите его в центре игрового поля. Обратите внимание, что памятки и коврики двусторонние, так что вам может понадобиться изучить обе стороны, чтобы найти нужную арену. Остальные коврики и памятки положите неподалёку. *Родина Кракенланса – регион атлантов, найдите соответствующую памятку и коврик арены.*
9. **Стан.** Поместите медный жетон стана в столицу (изображена как уникальная постройка) родного региона вашего героя на карте древнего мира в нижней части игрового поля. Это ваша стартовая локация. *Поместите жетон стана в столицу региона атлантов, которая выглядит следующим образом:*

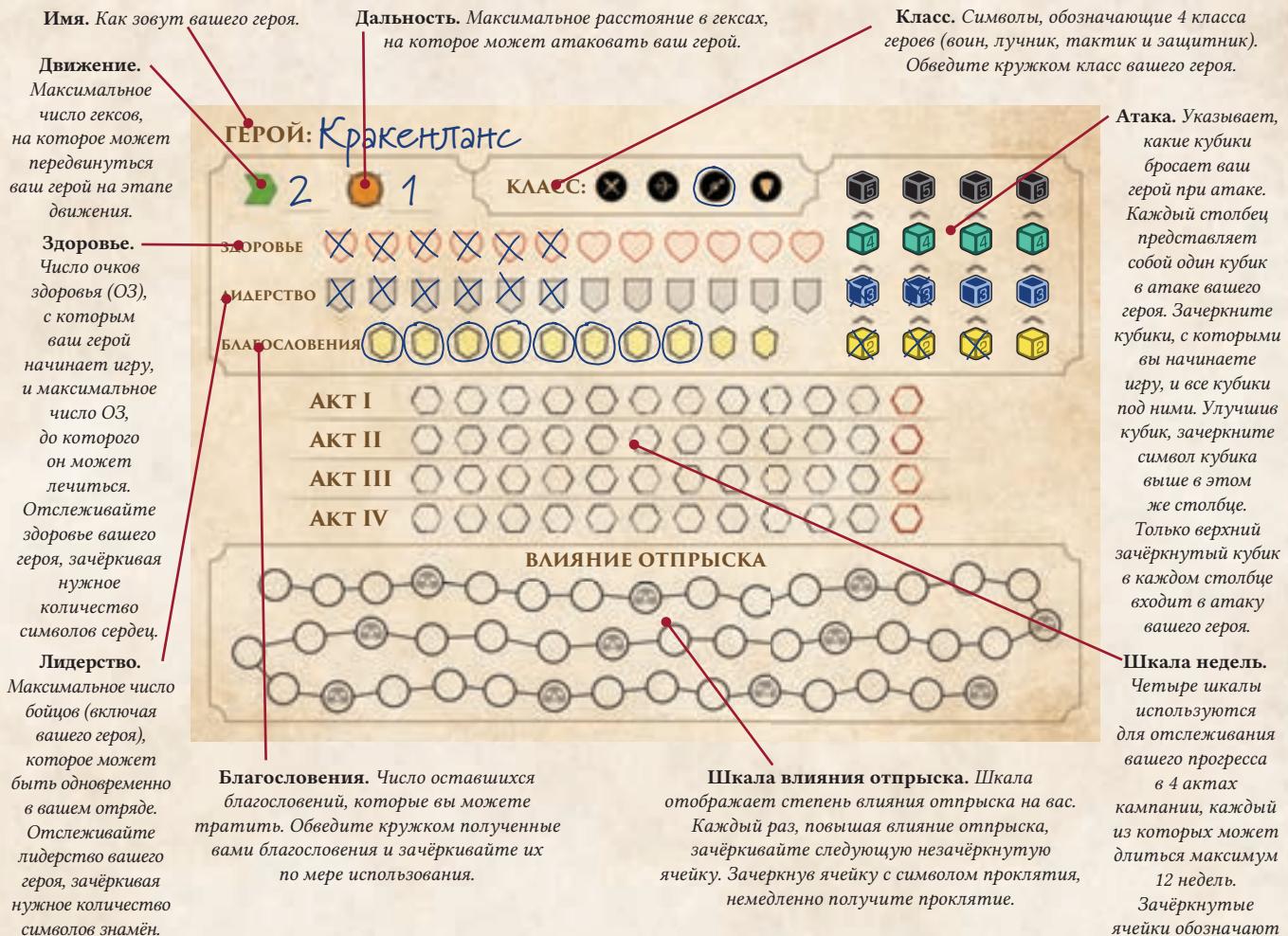


Если вы следовали нашим советам при подготовке к первой игре, то ваш лагерь будет выглядеть как на рисунке выше.

ПОДГОТОВКА ВРАГА

1. **Отпрыск.** Изучите все памятки по отпрыскам и выберите отпрыска, с которым вы сразитесь в вашей кампании. Поместите фишку выбранного отпрыска в крайнюю правую ячейку в амфитеатре, а его памятку – вместе с другими вашими памятками. Уберите в коробку фишки и памятки по остальным отпрыскам. *Для вашей первой кампании рекомендуем выбрать Таоте.*
2. **Проклятия отпрыска.** Под именем отпрыска в его памятке указано(-ы) связанное(-ые) с ним проклятие(-я). Поместите фишку(-и) указанного(-ых) проклятия(-ий) лицевой стороной от вас в начало стопки проклятий – её (их) вы получите в первую очередь. Уберите в коробку все оставшиеся фишки проклятий отпрысков. *Таоте добавляет в начало стопки проклятий фишку «Великан».*
3. **Примусы.** Положите в мешочек все оставшиеся фишки героев и вытяните 3 случайные. Это примусы, с которыми вы будете сражаться, по одному в конце каждого из первых трёх актов «Победителей». Поместите их в оставшиеся ячейки в амфитеатре, стороной с показателями к вам. Порядок размещения примусов не важен. Уберите в коробку оставшиеся фишки героев. *Для вашей первой кампании вместо случайного выбора возьмите Бинцин, Парфянина и Децима.*
4. **Бойцы из мешочка.** Положите оставшихся нейтральных бойцов в мешочек. Вы будете добавлять в мешочек и убирать из него фишки на протяжении всей кампании. Мешочек часто будет источником вражеских бойцов.

СТРУКТУРА БЛАНКА ГЕРОЯ



ПРЕДЕЛ ТАКТИК

Кроме показателей на бланке, у всех героев есть предел тактик, равный 3. Это означает, что в вашем лагере одновременно может быть максимум 3 фишки тактик. Некоторые карты доблестей могут увеличивать этот предел. Если в любой момент число фишек тактик в вашем лагере превысит ваш предел тактик, вы должны сбросить лишние.



О БОЙЦАХ

В «Победителях» боец — это игровая единица, которая может участвовать в бою. Каждый боец представлен фишкой.

СТРУКТУРА ФИШКИ БОЙЦА



Фракция

Многие бойцы принадлежат той или иной фракции. Эта принадлежность обозначается цветом фишк бойца. В отличие от фишек героев, у фишек бойцов есть также особая обратная сторона с названием их фракции.

Названия фракций совпадают с названиями регионов на карте древнего мира и названиями арен. Фракция бойца определяет, для какой арены он считается местным бойцом. Зачастую бойцы действуют иначе в бою на арене, для которой они считаются местными бойцами.

Отпрыски, нейтральные бойцы, особые бойцы и бойцы-проклятия не принадлежат ни одной из фракций.

Класс

В игре есть 5 классов бойцов, каждый из которых обозначается уникальным символом: лучник (↗), воин (✗), зверь (🐾), защитник (🛡) и тактик (♂).

Класс бойца определяет его тип. Каждый класс обычно связан с определёнными навыками и (или) показателями. Например, у тактиков, как правило, есть навык «Тактик», а значение дальности лучников чаще всего равно по крайней мере 2. Кроме того, некоторые итровые эффекты могут применяться к определённым классам бойцов.

Рептилия из примера на с. 11 относится к классу «Защитник».

Дальность

Дальность бойца определяет максимальное расстояние в гексах, на котором может находиться его цель атаки. «Дальность 1» означает, что цель атаки бойца должна быть на соседнем гексе.

Значение дальности рептилии из примера на с. 11 равно 1.

Движение

Движение бойца определяет максимальное количество гексов, на которое он может передвинуться на этапе движения в ход своего отряда.

Значение движения рептилии из примера на с. 11 равно 1.

Здоровье

Здоровье бойца определяет, с каким числом ОЗ он начинает игру.

ОЗ бойца представлены синими или красными фишками, которые складываются стопкой под его фишкой. Когда боец теряет или получает ОЗ, убирайте или добавляйте фишки соответственно. Боец теряет ОЗ, когда получает урон. Если боец получает урон и под его фишкой не остается ОЗ, он терпит поражение. Потерпевшие поражение бойцы размещаются в лагере своего отряда лицевой стороной вниз. Если ваш герой терпит поражение, вы проигрываете кампанию.

У ваших бойцов красные фишк здоровья, у всех остальных — синие. Это позволяет легко различать бойцов на арене.

Когда боец лечится, число его ОЗ не может превысить значение его здоровья. Однако если боец получает ОЗ другим способом, то число его ОЗ может превысить значение здоровья.

Значение здоровья рептилии из примера на с. 11 равно 3. Выставив её, поместите под её фишку 3 фишк здоровья соответствующего её отряду цвета.

Атака

Атака бойца определяет, какие цветные кубики атаки он бросает, когда атакует другого бойца. Каждый символ кубика на фишке бойца означает, что нужно бросить 1 кубик соответствующего цвета.

Рептилия из примера на с. 11 бросает 2 синих кубика атаки.

Кубики разного цвета имеют разные шансы на попадание, так как на них разное количество граней с символом попадания. Кубики с большим количеством символов попадания считаются сильнее кубиков с меньшим количеством таких символов.

Каждый символ попадания, выпавший во время атаки, наносит 1 урон. Если на кубике выпала грань без символа попадания — это промах и ничего не происходит.



Символ попадания



Символ промаха

Цвет кубика	Границы с попаданием
Жёлтый (🟡)	2
Синий (🔵)	3
Зелёный (🟢)	4
Чёрный (⚫)	5
Красный (🔴)	6

На каждом символе кубика есть цифра, соответствующая количеству его граней с попаданием. Это удобное напоминание для игроков, которое также помогает дальтоникам различать кубики. Кроме того, на гранях кубиков атаки каждого цвета есть уникальная рамка, количество выемок на которой соответствует количеству граней с попаданием этого кубика.

Навыки

На каждой фишке бойца указан список его навыков. Описание всех навыков приведено в памятке по навыкам бойцов.

В игре есть 3 типа навыков. Тип навыка определяет, когда он активен и как его можно использовать. Врождённые навыки обозначаются символом (B), способности — (C), а особые навыки — (O).

- **Врождённые:** эти навыки имеют либо постоянный эффект, либо эффект, который активируется при определённых обстоятельствах, указанных в описании навыка.
- **Способности:** эти навыки используются на этапе способностей в ход отряда этого бойца.
- **Особые:** эти навыки используются вместо атаки на этапе столкновения в ход отряда этого бойца.

У рептилии из примера на с. 11 есть два навыка: «Провокация» (врождённый) и «Регенерация 1» (способность).

ХАРАКТЕРИСТИКИ БОЙЩА

Некоторые игровые эффекты и навыки применяются к бойцам с определёнными характеристиками, поэтому важно понимать, что эти характеристики означают.

Местный. Боец из фракции, соответствующей текущей арене.

Сильнейший. Боец с наибольшим числом ОЗ.

Слабейший. Боец с наименьшим числом ОЗ.

Ближайший. Боец, до которого можно дойти, передвинувшись на наименьшее число гексов.

Самый дальний. Боец, до которого можно дойти, передвинувшись на наибольшее число гексов.

Смертоноснейший. Боец с наибольшим числом кубиков в его атаке, независимо от их силы.

Бездиднейший. Боец с наименьшим числом кубиков в его атаке, независимо от их силы.

Быстрейший. Боец с наибольшим значением движения.

Медленнейший. Боец с наименьшим значением движения.

В меньшинстве. Боец, принадлежащий отряду, у которого меньше бойцов в бою, чем у отряда противника.

Изолированный. Боец, у которого нет союзников в бою.

ОБЗОР ТАКТИК

Тактики — это преимущества или помехи, которые применяются к бойцам во время боя.

В игре есть 4 базовые тактики: «Адреналин», «Укрепление здоровья», «Подсечка» и «Оглушение».

Кроме того, есть особые тактики, однако они недоступны в начале кампании. Их можно получить только в качестве наград за завершение определённых испытаний.

Подробнее о тактиках см. в разделе «Тактики» на с. 30 и в разделе «Получение тактик» на с. 33.

БЛАГОСЛОВЕНИЯ

Благословения — это особый ресурс, который поможет вам компенсировать неудачные броски или пережить последствия опрометчивых решений. Количество благословений, с которым вы начинаете кампанию, зависит от выбранного вами уровня сложности.

Благословения можно использовать только в бою. Зачеркните символ благословения на бланке героя, когда вы его используете, чтобы получить один из следующих эффектов:

- **Выжить.** Используйте благословение, когда ваш герой должен потерпеть поражение, чтобы вместо этого полностью вылечить вашего героя.
- **Подкрепление.** Используйте благословение в начале вашего хода, чтобы завербовать столько случайных бойцов из мешочка, чтобы число ваших бойцов стало равно значению вашего лидерства. В смертельных событиях не учитывайте потерпевших поражение бойцов как участников вашего отряда.

Благословения нельзя использовать во время боя с отприском. Однако, добравшись до этого боя, вы получите бонус за каждое благословение, которое не потратили в течение кампании, поэтому постарайтесь сберечь их, если сможете. Подробнее см. в разделе «Особые правила для боя с отприском» на с. 31.

ХОД ИГРЫ

Каждая кампания состоит из 4 актов, а каждый акт длится не более 12 недель.

Акт может закончиться до того, как пройдут 12 недель, но никогда не может длиться дольше 12 недель. Неиспользованные недели никогда не переносятся в следующий акт.

Каждый из первых трёх актов заканчивается боем с примусом. Акт IV заканчивается боем с отприском.

Действия вашего героя в мире игры делятся на раунды. Один такой раунд не всегда длится целую неделю. Иногда в одной неделе может быть более 1 раунда. Каждый раунд состоит из 3 последовательных фаз.

Фазы раунда:

1. Фаза путешествия.
2. Фаза события.
3. Фаза очистки.

Неделя заканчивается в фазе очистки после события, на которое вы согласились, а также при каждом использовании гавани. Если вы не использовали гавань и не согласились на событие раунда, то текущая неделя продолжается в следующем раунде.

ФАЗА ПУТЕШЕСТВИЯ

В этой фазе вы перемещаетесь по карте древнего мира на игровом поле.

Карта состоит из локаций — отдельных точек, которые объединены в восемь регионов. У каждого региона есть своя арена.

Локации соединены путями в виде пунктирных линий. Две локации, соединённые одним непрерывным путём, считаются соседними друг с другом.



Каждая локация относится к тому или иному типу, от которого зависит, как с ней можно взаимодействовать.



Состязание

Боевая локация с несмертельной целью (например, «Царь горы»).



Кровопролитие

Боевая локация, где вы должны нанести поражение всем вражеским бойцам, чтобы выиграть.



Испытание

Локация, которая предлагает вам новую дополнительную задачу и награду за её выполнение.



Гавань

Локация, соединяющая друг с другом отдалённые области карты.



Столица (каждая с уникальным изображением)

Боевая локация, где вы должны сразиться с примусом или отприском, завершая текущий акт. Столица региона вашего героя — это также место, где ваш стан начинает игру.

ДВИЖЕНИЕ СТАНА

Чтобы начать фазу путешествия, вы должны передвинуть жетон стана из текущей локации в новую, соседнюю локацию. Вы можете свободно передвигаться между регионами, если двигаетесь вдоль пути. Однако:

- Вы обязаны передвинуться в фазе путешествия, то есть вы не можете остаться в той же локации.
- Вы не можете путешествовать в обратном направлении по пути, по которому вы передвинулись в самый последний раз (исключение: в начале нового акта вы можете передвинуться в любом направлении).
- При движении вы можете игнорировать гавани. То есть вы можете передвигаться через гавань в следующую после неё локацию за одно движение, как если бы гавань не прерывала этот путь (разумеется, вы не обязаны игнорировать гавани, подробнее см. в разделе «Гавани» ниже).
- Вы можете войти в столицу региона, только если примус этого региона был выбран при подготовке к игре и ещё не потерпел поражение. Войдя в столицу, вы должны немедленно сразиться с её примусом и закончить текущий акт.
- Вы сможете войти в столицу везувианцев в IV акте, и это приведёт к бою с отприском.

Гавани

Гавани — это особые локации, которые позволяют вам эффективнее передвигаться по древнему миру.

Как было сказано выше, во время движения вы можете просто игнорировать гавани, как если бы они не прерывали пути между соседними с ними локациями.

Вы можете также использовать гавани для путешествия на дальние расстояния, для этого выполните следующие шаги:

- Выйдите в открытое море.** Передвиньте жетон стана из локации в соседнюю гавань. Затем передвиньте жетон стана **в любую другую гавань** на карте древнего мира.
- Зачеркните неделю.** Зачеркните неделю на бланке вашего героя. Обратите внимание, что эта неделя зачёркивается дополнительно к той, которую вы можете зачеркнуть в фазе очистки (см. «Фаза очистки» на с. 28). Путешествия по морю требуют времени!
- Причальте в порту.** Передвиньте жетон стана в любую локацию, соседнюю с текущей гаванью.

Обратите внимание, что, хотя вы можете свободно передвигаться через гавани или использовать их для путешествия, как описано выше, вы никогда не можете закончить ваше движение в гавани.

Пример путешествия:



Вы начинаете фазу путешествия в указанной локации состязания в регионе атлантов.

Среди всех локаций, изображённых на этой части карты древнего мира, есть 4 места, куда вы можете отправиться. К трём из этих доступных пунктов назначения есть прямые пути, выделенные зелёным цветом. Обратите внимание, что самый южный пункт назначения в регионе ламозианцев недоступен, несмотря на то, что путь прерван гаванью: при движении вы можете игнорировать гавань. Если вы отправитесь в один из этих трёх пунктов назначения, вы начнёте розыгрыш соответствующего события.

Четвёртый вариант — использовать гавань для путешествия в любую локацию, соседнюю с любой другой гаванью. В этом случае вы можете совершить путешествие в локацию состязания на южном крае региона амазонок. Если вы используете гавань для путешествия в эту локацию, вы должны будете зачеркнуть дополнительную неделю.

Вы не можете передвинуться на северо-восток. Несмотря на то что локация в том направлении соединена прямым путём с вашей текущей локацией, вы никогда не можете вернуться в локацию, откуда пришли в предыдущей фазе путешествия.

СОВЕТЫ ПО ПУТЕШЕСТВИЮ

Поскольку путешествие в столицу завершает акт, рекомендуем до этого максимально использовать отведённые вам недели.

Помните, что бои с примусами и с отпрыском должны произойти не позднее 12-й недели, поэтому планируйте свой маршрут заранее и убедитесь, что успеете попасть в необходимую столицу вовремя.

Хотя гавани позволяют вам экономить время, не забывайте зачёркивать дополнительную неделю каждый раз, когда используете гавань. Неудачное планирование вынудит вас наблюдать за событиями на аренах, чтобы вовремя добраться до пункта назначения, а это повысит влияние отпрыска и может привести к увеличению числа проклятий.

Ваша локация



Вы начинаете фазу путешествия первого раунда 12-й недели в локации кровопролития в регионе беженцев Плутона, и вам необходимо попасть в столицу новых аргонавтов, чтобы сразиться с примусом на этой неделе. Вам придётся путешествовать и наблюдать за событиями два раза подряд, прежде чем отправиться в столицу.

Наблюдая за событиями, вы не зачёркиваете недели, однако за каждое наблюданное событие вы повышаете влияние отпрыска на число, равное номеру текущего акта.



ФАЗА СОБЫТИЯ

Если вы начали фазу события в столице, немедленно перейдите к бою с примусом или отпрыском. Вид боя зависит от акта: в актах I, II или III это бой с примусом, в акте IV — с отпрыском. Подробнее об этом см. в разделе «Бой с примусом и отпрыском» на с. 30–32. Однако рекомендуем вам сначала познакомиться с описанными ниже обычными событиями и механикой боя, прежде чем читать о более редких событиях.

Если вы начали фазу события не в столице, прочитайте самую переднюю карту события из колоды, соответствующей типу локации, в которой находится жетон стана:



Состязание



Кровопролитие



Испытание

Прочитав карту события, решите, согласитесь на это событие или наблюдать за ним. Если вам нужно взять карту события, чтобы прочитать её, возьмите всю колоду, чтобы не увидеть следующую карту.

НАБЛЮДЕНИЕ

Наблюдение означает, что в этом раунде вы не можете участвовать в событии. Вы можете решить наблюдать за событием по ряду причин, например если у вашего героя мало ОЗ или вы не уверены, что сможете справиться с событием. Наблюдение не завершает текущую неделю, поэтому вы можете выбрать его, чтобы раньше приблизиться к пункту назначения. Однако у наблюдения за событием есть последствия в виде повышения влияния отпрыска, которое приводит к увеличению числа проклятий.

Вы никогда не можете наблюдать за событием в столице — вы всегда немедленно сталкиваетесь в бою с отпрыском или примусом.

Когда вы наблюдаете, выполните следующие шаги:

- Сбросьте переднюю карту события.** Возьмите переднюю карту из колоды событий, соответствующей вашей текущей локации, и положите её в конец этой колоды.
- Возьмите 3 карты событий.** Возьмите 3 передние карты из колоды событий, соответствующей вашей текущей локации. Посмотрите их, затем верните их в начало колоды в любом порядке на ваш выбор.
- Повысьте влияние отпрыска.** Зачеркните последовательно расположенные ячейки на шкале влияния отпрыска в количестве, равном номеру текущего акта (например, в акте II зачекните 2 ячейки). Символы проклятий на шкале влияния встречаются на каждой четвёртой ячейке. Зачеркнув

символ проклятия, немедленно возьмите и переверните переднюю фишку из стопки проклятий (см. «Проклятия» на с. 29).

- Вылечитесь.** Полностью вылечите вашего героя.
- Двигайтесь дальше.** Завершите текущий раунд, пропустив фазу очистки. Не зачёркивайте неделю. Продолжайте игру, начав новый раунд.

Пример повышения влияния отпрыска:



Идёт акт II, и вы решили наблюдать за событием. Чёрные X означают ранее отмеченное влияние отпрыска.

Так как сейчас идёт акт II, вы зачёркиваете ещё 2 ячейки (отмечены красными X). Поскольку вы зачекнули ячейку с символом проклятия, вы должны немедленно взять переднюю фишку проклятия.

СОГЛАСИЕ НА СОБЫТИЕ

Завершение события, на которое вы согласились, зависит от его типа. Кровопролития и состязания всегда приводят к бою на арене, в отличие от испытаний.

РОЗЫГРЫШ ИСПЫТАНИЙ

Согласившись на испытание, выполните следующие шаги:

- Возьмите 2 карты.** Возьмите 2 передние карты из колоды испытаний. Выберите одну, а другую поместите в конец колоды.
- Поместите карту в ваш лагерь.** Поместите выбранную карту испытания в нижнюю правую область игрового поля, отмеченную символом испытания.

Испытания предлагают задания, которые вы при желании можете выполнить в ходе кампании, чтобы получить награду. В вашем лагере одновременно может быть сколько угодно карт испытаний.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИСПЫТАНИЙ

В любой момент, выполнив условие на карте испытания, лежащей в вашем лагере, вы можете сбросить эту карту и получить указанную на ней награду. Вы можете сделать это даже во время боя. Награда за испытание указана в золотой врезке на карте.

Некоторые карты испытаний описывают изменения, которые вы должны внести в правила игры, чтобы

получить возможность выполнить условие на карте. Изменять правила необязательно. Однако, не сделав этого, вы не выполните условие на карте и не сможете завершить испытание.



Например, на карте «Безрассудство» (см. выше) сказано: «В кровопролитии добавьте в конец вражеской очереди бойца из мешочка и выиграйте это событие». Следовательно, в начале каждого кровопролития вы решаете, добавить ли бойца в конец вражеской очереди. Если вы это сделаете и затем выиграете кровопролитие, вы завершите испытание и получите в награду доблесть героя. Если вы начнёте кровопролитие и решите *не добавлять* бойца во вражескую очередь, вы не получите награду за испытание, даже если выиграете кровопролитие. Если вы *добавите* вражеского бойца, но проиграете кровопролитие, вы не получите награду за испытание. Кarta испытания останется в вашем лагере, и позже вы сможете снова попытаться выполнить её условия.

НАГРАДЫ ЗА ИСПЫТАНИЯ

Ниже приводится список возможных видов наград за испытание.

- Доблесть героя.** Получите 1 из доступных карт доблестей вашего героя (см. «Получение доблестей» на с. 33). *Вы не можете получить таким образом карты особых доблестей.*
- Уберите проклятие.** Выберите и сбросьте любое проклятие из мешочка или вашего лагеря.
- Особый боец.** Найдите фишку указанного бойца в стопке фишек испытаний и завербуйте его (см. «Вербовка бойцов» на с. 33).

- Особая тактика.** Найдите фишку указанной тактики в стопке фишек испытаний и поместите её в ваш лагерь (см. «Получение тактик» на с. 33).

- Особая доблесть.** Найдите указанную карту в колоде особых доблестей и поместите её в область полученных карт доблестей в вашем лагере.

РОЗЫГРЫШ БОЕВЫХ СОБЫТИЙ

Как состязания, так и кровопролития приводят к бою. Карты этих типов событий имеют схожую структуру.



Вид состязания	Тип бойца
Захват флага	Местный боец
Царь горы	Боец из мешочка (в случае врага) или боец из лагеря (в случае игрока)
Спарринг	Ваш герой

БОЕВЫЕ ЦЕЛИ

У каждого боя всегда есть цель, зависящая от типа события, которое к нему привело. Достигнув цели, вы выигрываете событие.

- **Кровопролитие.** Нанесите поражение всем бойцам из вражеской очереди на арене. Нанеся поражение последнему вражескому бойцу, вы выигрываете событие.
- **Состязание.** Есть 3 вида состязаний, каждое со своими целями:
 - **Захват флага:** захватите флаг и принесите его на один из ваших гексов выставления.
 - **Царь горы:** наберите 6 очков, занимая ключевые гексы на арене.
 - **Спарринг:** нанесите поражение всем вражеским бойцам, кроме трибуна.

Вы также можете выиграть состязание, нанеся поражение всем вражеским бойцам. Однако это далеко не всегда удачное решение, так как в таком случае вы нанесёте поражение трибуну и столкнётесь с соответствующими последствиями (см. «Трибун» на с. 20).

- **Событие с примусом.** Нанесите поражение всем бойцам из вражеской очереди на арене, включая примуса. Нанеся поражение последнему вражескому бойцу, вы выигрываете событие.
- **Событие с отпрыском.** Нанесите поражение отпрыску, если в памятке по отпрыску не указано дополнительных или альтернативных требований. Обратите внимание, что если не указано иное, то вам необходимо нанести поражение всем вражеским бойцам, чтобы выиграть. Достигнув цели события с отпрыском, вы выигрываете кампанию! Затем вы можете прочитать финал истории вашего героя в книге эпилогов, для чего найдите подраздел для вашего героя в разделе соответствующего отпрыска.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СОСТЯЗАНИЙ «ЗАХВАТ ФЛАГА»

Для состязаний «Захват флага» есть следующие дополнительные правила, которые связаны с фишкой флага и её гексом.

При подготовке к состязанию «Захват флага» поместите фишку флага на гекс выставления врага № 1.

Гекс с флагом не заблокирован. Вражеские бойцы и бойцы арены могут свободно передвигаться на этот гекс и с него, но они не могут взять флаг. Их цель — не захватить флаг, а усложнить вам задачу по захвату флага.

Когда один из ваших бойцов передвигается на гекс с флагом, он автоматически экипируется флагом и становится флагоносцем. Поместите фишку флага между фишкой этого бойца и его ОЗ. Флаг передвигается вместе с экипированным им бойцом. Если флагоносец терпит поражение, то фишка флага помещается на гекс, который занимал этот боец. Боец не может добровольно сбросить флаг из экипировки. Когда флагоносец передвигается на любой из ваших гексов выставления, бой немедленно заканчивается и вы выигрываете событие.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СОСТЯЗАНИЙ «ЦАРЬ ГОРЫ»

Для состязаний «Царь горы» есть следующие дополнительные правила, которые связаны с тем, чтобы занимать определённые гексы в течение некоторого времени.

В начале вашего хода вы получаете 1 очко за каждого вашего бойца на ключевом гексе. В каждой памятке по арене указаны ключевые гексы этой арены. Такие гексы отмечены символом . В зависимости от арены символы ключевых гексов могут быть изображены либо непосредственно на гексах арены, либо на одной или нескольких фишках арены, используемых на этой арене.

Получая очки, используйте кубик арены, чтобы отслеживать число ваших очков. Когда вы получаете 6 очков, бой немедленно заканчивается и вы выигрываете событие.

Вражеские бойцы и бойцы арены не получают очки. Они не пытаются занять ключевые гексы, однако часто будут стремиться помешать вам сделать это.

ПОДГОТОВКА К БОЮ

1. **Возьмите карту события.** Возьмите переднюю карту из соответствующей колоды событий (состязаний или кровопролитий) и поместите её в указанное место на игровом поле слева от карты древнего мира.
2. **Разместите арену.** Найдите памятку, соответствующую региону, в котором в текущий момент находится жетон стана. Затем найдите коврик указанной арены и поместите в центр игрового поля.
3. **Выберите вид состязания.** Если карта текущего события — карта состязания с несколькими вариантами, выберите, в каком виде состязания вы будете участвовать.
 - **Разместите флаг.** Если это состязание «Захват флага», поместите фишку флага на гекс выставления врага № 1, отмеченный символом .



Фишка флага

- Особые указания к подготовке.** Обратите внимание на особые указания к подготовке на карте текущего события и следуйте им во время подготовки к бою.
- Вражеская очередь.** Подготовьте вражескую очередь в соответствии с указаниями на карте текущего события. Примените модификаторы акта в зависимости от текущего акта. Не забудьте разместить фишку тактика для указанных бойцов.
- Определите трибуна.** Если вы участвуете в состязании, определите, какой вражеский боец является трибуном, и поместите фишку трибуна под фишку этого бойца. В состязаниях «Спарринг» трибуном должен быть первый боец во вражеской очереди. В состязаниях «Захват флага» и «Царь горы» вы сами выбираете, какой вражеский боец будет трибуном.



Фишка трибуна

- Подготовьте арену.** Если в памятке по арене сказано, что необходимы фишкы арены или прочие компоненты, подготовьте их согласно указаниям.
- Изучите правила арены.** Изучите памятку по текущей арене. В каждой из них есть особые правила, которые необходимо соблюдать.

Вражеская очередь

Для подготовки вражеской очереди изучите карту текущего события. Информация на карте события поможет вам создать вражескую очередь во вражеском лагере слева на игровом поле. Во вражеском лагере есть круглые ячейки со сплошной или пунктирной линией. Ячейки со сплошной линией предназначены для бойцов, с пунктирной линией — для тактики.



Изучите столбец с символами на левом краю карты события с символом врага сверху (迅猛) .

Просмотрите символы в столбце сверху вниз. Для каждого символа (M) или (T) поместите соответствующего бойца в самую верхнюю пустую ячейку в столбце вражеских бойцов. Поместив бойца с символом (T), поместите фишку тактика и лишь затем переходите к следующему (M) или (T) .

Описание символов

- Местный боец** (M). Возьмите переднего бойца из стопки фракции, соответствующей региону арены. Поместите его в следующую доступную ячейку бойца во вражеском лагере. Если в стопке соответствующей фракции не осталось бойцов, вместо этого вытяните случайного бойца из мешочка.
- Боец из мешочка** (T). Вытяните случайного бойца из мешочка и поместите его в следующую доступную ячейку бойца во вражеском лагере. Если вместо бойца вы вытянули фишку проклятия, обратитесь к разделам «Проклятия мешочка» на с. 29 и «Бойцы-проклятия» на с. 30, чтобы узнать ваши действия в таком случае. Не забывайте, что этот символ означает бойца из мешочка только во вражеской очереди. В вашей очереди этот символ означает бойца из вашего лагеря.
- Фишка тактика** (T). Сверьтесь с таблицей назначения тактик на с. 20, чтобы выбрать фишку тактики в соответствии с классом бойца, отмеченного символом тактики. Если в запасе нет фишек указанного вида тактики, пропустите этот шаг для этого вражеского бойца.

Таблица назначения тактик

Используйте таблицу ниже, чтобы определить, какую фишку тактики необходимо поместить во вражеский лагерь в соответствии с классом бойца, отмеченного символом тактики во вражеской очереди.

Если боец относится к нескольким классам, выберите первый класс из списка на фишке бойца.

Класс бойца		Фишка тактики
	>	
Лучник		Укрепление здоровья
	>	
Воин		Адреналин
	>	
Зашитник		Оглушение
	>	
Тактик		Подсечка

Трибун

В состязании необходимо определить, кто из бойцов во вражеской очереди является трибуном. Отметьте трибуна, поместив фишку трибуна под фишку бойца. Помните, что в зависимости от вида состязания трибун определяется по-разному:

- «**Захват флага**» и «**Царь горы**». Можете сами выбрать трибуна из бойцов во вражеской очереди.
- «**Спарринг**». Трибуном становится первый боец во вражеской очереди.

Как и ваш герой, трибун — это уважаемый воин, которого поддерживает его народ, поэтому, если вы нанесёте ему поражение, вас ждут определённые последствия. Если трибун потерпит поражение в бою, немедленно уменьшите число ОЗ вашего героя до 1, даже если ваш герой в текущий момент не участвует в бою.

Модификаторы акта для вражеской очереди

В кровопролитиях и состязаниях примените к вражеской очереди модификаторы в зависимости от текущего акта. Модификаторы акта нужно применить к вражеской очереди до применения модификаторов с карты события. Не применяйте модификаторы акта в бою с примусом или отприском.

Модификаторы акта повышают сложность боя по мере прохождения кампании. Представленную далее информацию вы можете также найти в кратком справочнике.

- Акт I.** Без модификаторов.
- Акт II.** Добавьте в конец вражеской очереди 1 бойца из мешочка с тактикой.
- Акт III.** Добавьте в конец вражеской очереди 1 бойца из мешочка с тактикой. В первый ход враг выставляет 2 бойца на своём этапе выставления.
- Акт IV.** Добавьте в конец вражеской очереди 1 бойца из мешочка с тактикой. В первый ход враг выставляет 2 бойца на своём этапе выставления, добавляя каждому из них 2 ОЗ.

Ваша очередь

У вас также есть своя очередь в бою. Однако ваша очередь не требует подготовки в отличие от вражеской очереди, и очерёдность символов на правом краю карты не влияет на порядок выставления. Вместо этого вы будете каждый ход выбирать, каких бойцов из вашего лагеря выставить (в пределах лимита бойцов, указанного на карте события). Символы на карте события лишь ограничивают суммарное количество бойцов, которых вы можете выставить, и определяют, можете ли вы выставить вашего героя.

Доступные вам в бою тактики не зависят от очереди. Во время боя вы можете разместить любую доступную тактику из вашего лагеря, ограничиваясь лишь основными правилами размещения тактик. Подробнее см. в разделе «Тактики» на с. 30.

Ход боя

Как только подготовка завершена, начинается бой. Ваш и вражеский отряды ходят по очереди, пока не выиграет одна из сторон или пока вы не капитулируете. Условия выигрыша зависят от типа боя.

Враг всегда делает первый ход. Он завершает свой полный ход до того, как вы начнёте свой.

На некоторых аренах может быть третий ход — ход арены. Например, в этот момент действуют звери на арене беженцев Плутона или движется фишка колесницы на арене парфян и т. д. Подробнее см. «Ход арены» на с. 28.

Структура хода

- Подсчёт очков (в ход игрока, только в состязании «Царь горы»).
- Этап выставления.
- Этап размещения тактики.
- Этап движения.
- Этап способностей.
- Этап столкновения.

Поскольку вы и враг выполняете эти этапы различными способами, далее приведено подробное их описание для каждого из отрядов.

Общие правила боя

Следующие правила боя относятся как к вражескому, так и к вашему отряду:

- Врождённые навыки всегда активны.** Эффекты врождённых навыков бойцов на арене действуют всегда, независимо от того, чей ход или какой этап.
- Выставленные бойцы ошеломлены.** Бойцы ошеломлены в том ходу, в котором были выставлены. Это значит, что они не могут передвигаться, атаковать, использовать способности или особые навыки в том ходу, в котором вступили в игру. Это правило *не распространяется* на врождённые навыки, и, поскольку некоторые врождённые навыки позволяют бойцам передвигаться и (или) атаковать, боец может использовать такой навык, чтобы передвинуться и (или) атаковать, даже если он ошеломлён.
- Бойцы терпят поражение, если у них не осталось ОЗ.** Когда боец теряет последнее ОЗ, он терпит поражение. Кладите фишку вашего бойца, потерпевшего поражение, в ваш лагерь лицевой стороной вниз; фишку вражеского бойца, потерпевшего поражение, — во вражеский лагерь лицевой стороной вниз; а фишку бойца арены, потерпевшего поражение, — в запас.
- Бойцы, не участвующие в бою, игнорируются.** Игровые эффекты и навыки применяются только к бойцам, участвующим в бою. Бойцы в лагерях игнорируются, и их навыки нельзя использовать. Однако некоторые эффекты могут применяться к вашему герою, даже если он не участвует в бою (например, при согласии на событие), или ссылаясь на показатели вашего героя, даже если он находится в лагере.
- Одно условие для активации нескольких способностей и (или) эффектов.** Когда одна и та же ситуация активирует одновременно несколько способностей и (или) эффектов, атакующий боец применяет способности до того, как их применит неатакующий боец. Если один и тот же боец может активировать одновременно несколько способностей и (или) эффектов, вы выбираете порядок их применения.
- Нанесение урона.** Эффекты некоторых навыков могут активироваться при нанесении или получении урона от атаки. Это относится исключительно к урону от атаки. Урон от особых навыков или других эффектов не активирует такие эффекты. Также важно отметить, что урон считается нанесённым, даже если ОЗ не были потеряны, при условии, что

в атаке на кубике выпало хотя бы 1 попадание либо в описании навыка или игрового эффекта сказано, что был нанесён урон. Боец с навыком, позволяющим ему полностью или частично игнорировать нанесённый ему урон, всё равно считается получившим урон.

Ход врага в бою

Вражеские бойцы действуют по правилам, описанным в следующих разделах. Зачастую вам придётся принимать решения от лица вражеских бойцов. Вы можете это делать свободно. Управление действиями вражеских бойцов в вашу пользу (в рамках правил) является частью стратегии игры.

Вражеские бойцы используют навыки, указанные на их фишках, так же, как и бойцы игрока. В памятке по навыкам разъяснено, как работают навыки для всех бойцов. В описании некоторых навыков есть *синий текст* с дополнительными замечаниями о том, как этот навык влияет на вражеских бойцов.

Этап выставления врага

Гексы выставления врага

Гексы выставления героя



Гексы выставления на арене атлантов

Вражеские бойцы всегда выставляются по порядку сверху вниз согласно столбцу бойцов во вражеском лагере. На этапе выставления врага поместите следующего по очереди вражеского бойца из его лагеря на незанятый гекс выставления врага с наименьшим номером. Если все гексы выставления врага на арене заняты, то враг не выставляет бойца в этом ходу.

Поместите синие фишки здоровья под только что выставленного бойца в соответствии со значением его здоровья. Помните: бойцы ошеломлены в том ходу, в котором были выставлены.

Пример выставления врага:

Защитник является трибуном У Krakенланса есть трезубец



В этом примере начинается ход врага в середине боя. На этапе выставления врага лучник является самым верхним бойцом во вражеском лагере. Так как есть доступные гексы выставления врага, лучник выставляется на доступный гекс с наименьшим номером — в этом примере на гекс № 1.

Этап размещения тактики врага

На этом этапе разместите следующую по очереди фишку вражеской тактики, для которой есть доступная цель, если это возможно. Враг не может разместить более 1 тактики за ход.

Как и вражеские бойцы, вражеские тактики рассматриваются для размещения по очереди сверху вниз согласно столбцу тактик во вражеском лагере. Вторая в столбце тактика может быть рассмотрена для размещения, только если не может быть размещена первая тактика, и т. д. Для каждой тактики враг выбирает цель согласно таблице ниже:

Фишка тактики для размещения	Цель
Укрепление здоровья	> Слабейший союзник
Адреналин	> Медленнейший союзник
Оглушение	> Сильнейший противник
Подсечка	> Смертоноснейший противник без «Подсечки»

Если у врага есть несколько возможных целей для тактики, вы можете выбрать цель врага из доступных вариантов. Если у врага нет доступных целей ни для одной из его тактик, он не размещает тактику в этом ходу.

Доступными целями для вражеских тактик являются:

- Любые неэлитные вражеские бойцы — для тактик, которые размещаются на союзниках.
- Любые ваши неэлитные бойцы, соседние с вражеским бойцом, — для тактик, которые размещаются на противниках. Обратите внимание, что у бойцов класса «Тактик» есть навык «Тактик», благодаря которому все ваши неэлитные бойцы становятся доступными целями.

Подробнее о том, как размещать фишки тактик и как они влияют на игру, см. в разделе «Тактики» на с. 30.

Пример размещения тактики врага:



Вернёмся к предыдущему примеру. Идёт этап размещения тактики врага. Во вражеском лагере две тактики: «Оглушение» и «Адреналин».

«Оглушение» первое в очереди, поэтому вы должны рассмотреть, есть ли для него доступная цель. «Оглушение» должно быть разыграно на сильнейшего противника, и, поскольку в игре нет вражеских тактик, противник должен находиться на соседнем с врагом гексе. Таких бойцов нет, поэтому «Оглушение» в этом ходу не разыгрывается. Затем вы должны перейти к следующей тактике, «Адреналину», и определить, можно ли её разместить. Эта тактика разыгрывается на медленнейшего союзника, т. е. на вражеского бойца с наименьшим значением движения. У всех 3 вражеских бойцов, находящихся в текущий момент в бою, значение движения равно 1. Поскольку есть несколько вариантов для размещения тактики, вам нужно решить, на какого бойца разыграть «Адреналин». Вы выбираете рептилию. Так как «Адреналин» — это постоянная тактика, поместите фишку тактики между фишкой рептилии и её ОЗ.

Этап движения врага

На этом этапе каждый вражеский боец передвигается. Вы можете свободно выбрать, в каком порядке они будут передвигаться. Помните: бойцы ошеломлены в том ходу, в котором были выставлены, поэтому не будут передвигаться в этом ходу.

В каждой памятке по арене есть список приоритетов, определяющий поведение вражеских бойцов. Объекты в списке приведены по убыванию их приоритета: от самого высокого (слева) до самого низкого (справа).

Жирным шрифтом выделены противники, которых хочет атаковать враг. Обычным шрифтом напечатаны другие объекты, до которых хочет дойти враг.

Пример списка приоритетов:

Все: Флагоносец > Трезубец не в экипировке > Противник с трезубцем > Самый дальний противник

Это список приоритетов для вражеских бойцов на арене атлантов.

На этой арене все вражеские бойцы пользуются одним и тем же списком, но так будет не на всех аренах. В этом примере первый в списке приоритетов для всех вражеских бойцов — ваш флагоносец (в состязании «Захват флага»), затем — трезубец, если им никто не экипирован (трезубец — это особая фишка арены, которая используется на арене атлантов), далее — противник с трезубцем и, наконец, самый дальний противник, до которого можно дойти.

Существует два вида поведения, связанные с приоритетом:

- Определение мишени устанавливает то, куда пытается передвинуться вражеский боец.
- Выбор цели определяет, кого из ваших бойцов попытается атаковать вражеский боец.

Определение мишени имеет значение на этапе движения. Чтобы передвинуть вражеского бойца, проверьте список приоритетов в памятке по арене и выполните следующее:

1. **Выберите мишень.** Определите объект с наивысшим приоритетом, до которого может дойти вражеский боец. Боец может дойти до приоритетного объекта, выделенного жирным шрифтом, если он может передвинуться на какой-либо гекс так, чтобы этот объект оказался в пределах его дальности. Боец может дойти до приоритетного объекта, не выделенного жирным шрифтом, если он может передвинуться на гекс этого объекта. Обратите внимание, что при выборе мишени враг рассматривает только тех бойцов, до которых может дойти. Например, если его приоритетный объект — сильнейший противник, то он выбирает мишенью сильнейшего противника, до которого может дойти, а не сильнейшего противника в бою. Если вражеский боец может дойти до нескольких объектов с одинаковым приоритетом, то он выбирает ближайший. Если есть несколько возможных мишеней с одинаковым приоритетом и расстоянием, вы можете сами выбрать мишень для этого бойца. Если вражеский боец не может дойти ни до одного приоритетного объекта, перейдите к пункту 3.

2. **Передвиньте бойца.** Передвиньте бойца в зависимости от типа выбранного им мишенью объекта, как описано ниже. Вражеский боец всегда передвигается максимально эффективно, выбирая кратчайший незаблокированный путь до гекса назначения. Бойцу необязательно тратить всё своё движение, если он может дойти до своей мишени, используя меньшее количество движения, но он не может использовать больше движения, чем позволяет значение его движения.

- **Выбор мишенью объекта, выделенного жирным шрифтом.**

Если вражеский боец выбрал мишенью объект, выделенный жирным шрифтом, и при этом мишень уже находится в пределах его дальности, то боец не передвигается. В противном случае

передвиньте вражеского бойца на гекс, находящийся максимально далеко от мишени, так, чтобы боец, выбранный мишенью, оказался в пределах дальности вражеского бойца.

- **Выбор мишенью объекта, не выделенного жирным шрифтом.**

Если вражеский боец выбрал мишенью объект, не выделенный жирным шрифтом, передвиньте его на гекс мишени, если только он уже не находится на этом гексе. В последнем случае не передвигайте его.

3. **Запасной вариант движения.** Если вражеский боец не может добраться ни до одного своего приоритетного объекта, он передвигается как можно ближе к объекту с наивысшим приоритетом из списка, который участвует в бою.

Несмотря на то что вы можете выбирать порядок, в котором передвигаются вражеские бойцы, вы должны вернуться к бойцам, которые не могли раньше передвинуться, и передвинуть их, если изменилась ситуация на арене. Иными словами, вы не можете оставить бойца неподвижным, выбрав для его движения момент, когда он фактически никуда не мог передвинуться. Например, если в начале этапа движения вражеский боец был заблокирован своими союзниками, вы обязаны позже на этом этапе вернуться к этому бойцу и передвинуть его, если в результате движения других бойцов у него появится возможность передвинуться.

Пример движения врага:



Все: Флагоносец > Трезубец не в экипировке > Противник с трезубцем > Самый дальний противник

Идёт этап движения врага. В примере приведён список приоритетов для вражеских бойцов на арене атлантов, и стоит заметить, что у Кракенланса есть трезубец. Вид состязания — «Царь горы», а значит, на арене нет флага. Вы выбираете, какой вражеский боец двигается первым. Лучник ошеломлён, поэтому не передвигается. То, в каком порядке будут передвигаться защитник и рептилия, имеет значение. Вы решаете сначала передвинуть защитника, чьи значения движения и дальности оба равны 1. С этими показателями защитник не может дойти ни до одного объекта из списка приоритетов, поэтому он использует запасной вариант движения и передвигается по направлению к Кракенлансу.

У защитника есть лишь один вариант движения, и он передвигается, как показано на рисунке. Значение дальности рептилии равно 1, а движения — 2 (поскольку у неё есть тактика «Адреналин»). Рептилия может дойти до Кракенланса, и у неё есть два варианта кратчайшего пути. Вы решаете передвинуть рептилию так, чтобы она оказалась на гексе, соседнем как с Кракенлансом, так и с вашим защитником. Другой вариант движения рептилии отмечен пунктирной линией. Если бы защитник передвигался после рептилии, он бы передвинулся на гекс, который освободила рептилия.

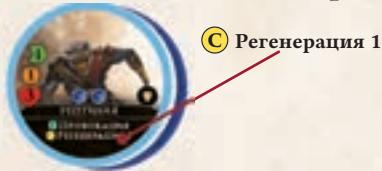
Этап способностей врага

На этом этапе вражеские бойцы применяют свои способности — навыки с символом  . Подробнее о каждой способности см. в памятке по навыкам бойцов.

Если способности есть у нескольких вражеских бойцов, вы можете выбрать, в каком порядке их применить.

Когда вражеский боец перемещается, применяя способность, он по-прежнему должен руководствоваться списком приоритетов. Например, если вражеский боец применяет эффект «Толчка» к союзнику, то оба бойца должны переместиться в соответствии со списком приоритетов на этапе движения.

Пример применения способностей врага:



Лишь у одного из всех вражеских бойцов, находящихся в игре, есть способность — у рептилии («Регенерация 1»). В памятке по навыкам бойцов сказано, что эта способность позволяет рептилии вылечиться на 1 ОЗ. Однако у рептилии полное здоровье, поэтому она не лечится в этом ходу.

Этап столкновения врага

На этом этапе вражеские бойцы либо атакуют, либо используют свои особые навыки. Вы можете выбирать, в каком порядке будут действовать вражеские бойцы, однако каждый из них должен либо атаковать, либо использовать свой особый навык, если может.

Выбрав, какой вражеский боец будет действовать, выполните следующие шаги:

1. Если у вражеского бойца есть особый навык, проверьте, выполняются ли условия для активации этого навыка (см. памятку по навыкам бойцов). Если условия выполняются, этот боец использует свой особый навык вместо атаки, выбрав целью объект с наивысшим приоритетом, выделенный жирным шрифтом. После того как боец использовал особый навык, он заканчивает действовать — перейдите к следующему бойцу.
2. Если у вражеского бойца нет особого навыка или не выполняются условия для его активации, он атакует, выбрав целью объект с наивысшим приоритетом, выделенный жирным шрифтом и находящийся в пределах его дальности. Обратите внимание, что объекты, не выделенные жирным шрифтом, игнорируются при выборе цели. Если целью могут стать несколько противников с одинаковым приоритетом, вы сами выбираете, кого из них атакует вражеский боец. Гексы, занятые бойцами, не блокируют атаку; дальность атакующего бойца считается и через заблокированные гексы.

- Для атаки возьмите кубики атаки, указанные на фишке вражеского бойца. Примените эффекты любых возможных модификаторов, которые могут изменить взятые кубики (врождённые навыки, правила события, доблести и т. д.).
- Бросьте все взятые кубики и подсчитайте количество выпавших попаданий. Если хотя бы на 1 кубике выпало попадание, то наносится урон, равный количеству выпавших попаданий.
- Уберите с цели ОЗ в количестве, равном значению нанесённого урона.
- Если вы убрали с цели последнее ОЗ, этот боец терпит поражение. Поместите его фишку лицевой стороной вниз в его лагерь или верните в запас, если это был боец арены.

Как только все вражеские бойцы выполнят все вышеописанные шаги или вы определите, что все ещё не действовавшие вражеские бойцы не могут атаковать или использовать особые навыки, этап столкновения врага и весь ход врага заканчиваются, и начинается ваш ход.

Пример столкновения врага:



Идёт этап столкновения врага. Вы снова можете выбрать, в каком порядке будут действовать вражеские бойцы. Лучник по-прежнему ошеломлён, но у него есть навык «Первый удар», который позволяет ему атаковать в том ходу, в котором он был выставлен. Однако в пределах дальности лучника, равной 2, нет бойцов, поэтому у него нет целей для атаки. Посмотрев список приоритетов, вы понимаете, что вражескому защитнику некого атаковать и у него нет особых навыков. Значит, атаковать может только рептилия. У неё нет особых навыков. Снова заглянув в список приоритетов, вы видите, что целью атаки рептилии должен стать Кракенланс, так как у него есть трезубец. Однако у вашего защитника есть врождённый навык «Провокация», эффект которого вы должны применить. Навык «Провокация» меняет приоритет рептилии и вынуждает вражеского бойца атаковать защитника, избавив вашего героя от возможного урона. Рептилия атакует и бросает 2 синих кубика, как указано на её фишке, и на обоих выпадает попадание. Защитник получает 2 урона — уберите 2 его фишки здоровья. На этом ход врага завершается.

Ваш ход в бою

Подсчёт очков

Этот этап выполняется только в состязании «Царь горы». Подробнее см. в разделе «Особые правила для состязаний „Царь горы“» на с. 18.

Пример подсчёта очков:



Продолжим предыдущий пример. После хода врага начался ваш ход. Поскольку разыгрывается состязание «Царь горы», вы должны проверить, получили ли очки. Ключевой гекс на арене атлантов – это гекс с трезубцем. Так как трезубец у Кракенланса, вы получаете 1 очко. В прошлый ход вы уже получили первое очко, поэтому теперь у вас 2 очка из 6, необходимых для выигрыша.

Этап выставления

На этом этапе вы можете выставить одного из ваших бойцов. Для этого выберите одного из бойцов, лежащих лицевой стороной вверх в вашем лагере, и поместите его на один из ваших гексов выставления с символом .

Выставляя бойца, помещайте под него красные фишки здоровья в количестве, равном его значению здоровья. Исключение: ваш герой выставляется с тем количеством ОЗ, какое было у него в лагере, то есть число его ОЗ не меняется при выставлении.

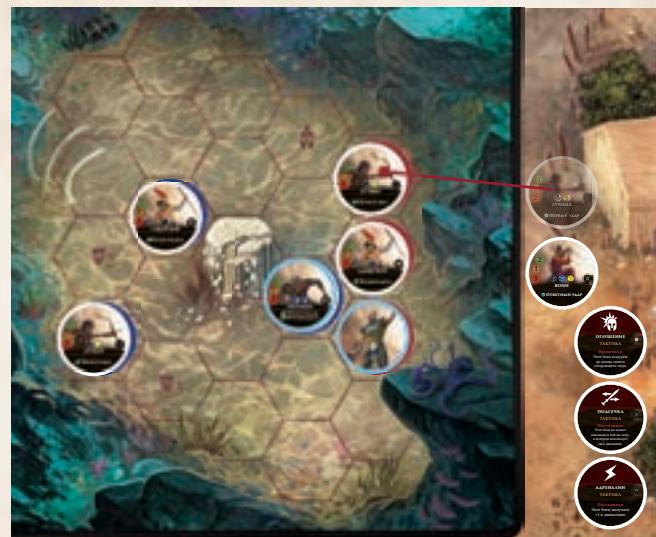
Помните, что число бойцов, которое вы можете выставить, ограничено вашей очередью, указанной на карте текущего события. Однако порядок, в котором вы выставляете ваших бойцов, не зависит от очереди на карте события: вы можете выставлять бойцов в любом порядке на ваш выбор. Кроме того, вам не требуется подготавливать вашу очередь заранее, вы можете выбирать бойцов из вашего лагеря непосредственно перед их выставлением.

Если вы уже выставили всех бойцов из вашей очереди, вы больше не можете выставлять дополнительных бойцов. Аналогично, если ваш герой – единственный невыставленный боец из вашей очереди, вы должны либо выбрать героя, либо отказаться от выставления.

Если ваш гекс выставления заблокирован, вы не можете выставить на него бойца. Если все ваши гексы выставления заблокированы, вы не можете выставлять бойцов в этом ходу.

Выставление бойца обязательно, только если в текущий момент у вас нет бойцов в бою. В таком случае вы обязаны либо выставить нового бойца, либо капитулировать (см. «Капитуляция» на с. 28).

Пример выставления игрока:



Идёт ваш этап выставления, и в вашем лагере 2 бойца. Согласно вашей очереди на карте события вы можете выставить вашего героя и 2 бойца из лагеря, а значит, вам доступен для выставления ещё 1 боец.

Проанализировав доступные вам 2 гекса выставления, вы решаете выставить лучника на гекс выставления, соседний с вашим защитником.

Этап размещения тактики

На этом этапе вы можете разыграть 1 тактику. Разыгрывать тактику необязательно, и вы не можете разыграть более 1 тактики за ход. Так же как и враг, вы можете разыграть тактику на любого вашего неэлитного бойца или на любого неэлитного противника, соседнего с вашим бойцом. Если у вас в бою есть боец с навыком «Тактик», вы можете разыгрывать тактики на любых неэлитных противников в игре, даже если на соседних с ними гексах нет ваших бойцов.

Подробнее о том, как размещать фишки тактик и как они влияют на игру, см. в разделе «Тактики» на с. 30.

Пример размещения тактики игрока:



На этапе размещения тактики вы решаете разыграть тактику «Оглушение» на вражеского защитника. Это возможно, потому что у Кракенланса есть доблесть, дающая ему ⑩ «Тактик», который позволяет вам разыгрывать тактики на несоседних противников. «Оглушение» — это временная тактика, поэтому её фишку будет находиться поверх фишк вражеского защитника до конца его следующего хода, как указано на фишке тактики.

Этап движения

На этом этапе вы можете передвигать ваших бойцов в любом порядке на ваш выбор.

Каждый боец должен закончить своё движение прежде, чем начнёт движение следующий боец; вы не можете прервать движение одного бойца, чтобы передвинуть другого, а затем вернуться к первому.

Каждый боец может передвинуться на количество гексов, не превышающее значение его движения. Боец не может передвигаться через заблокированные гексы или заканчивать на них движение. Боец может передвинуться на количество гексов, меньшее, чем значение его движения, или не двигаться вовсе.



Пример движения игрока:



На этом этапе движения вы можете передвинуть Кракенланса и вашего защитника в любом порядке на ваш выбор. Вы не можете передвинуть лучника, который ошеломлён, так как он был выставлен в этом ходу. Значение движения Кракенланса равно 2 (согласно бланку вашего героя), и он обходит рептилию слева. Затем защитник использует своё 1 движение, как показано на рисунке, сдвигаясь с вашего гекса выставления, чтобы у вас было больше вариантов для выставления бойцов в следующем ходу.

Этап способностей

На этом этапе вы можете применить все или некоторые способности ваших бойцов. Если способности есть у нескольких ваших бойцов, то вы можете выбрать, в каком порядке их применить.

Пример применения способностей игрока:



Теперь Кракенланс может применить свою ⑩ «Подцепление», которую он получил от одной из своих карт доблестей. Эта способность позволяет вам выбрать бойца, находящегося на расстоянии 2 гексов от Кракенланса, и передвинуть его на соседний с героем гекс.

Вы решаете применить эту способность, чтобы передвинуть вражеского лучника, однако заметим, что вы могли применить эту способность также к своему или вражескому защитнику. Кроме того, обратите внимание, что был ещё 1 доступный гекс, на который можно было передвинуть вражеского лучника.

Этап столкновения

На этом этапе все ваши бойцы могут атаковать или использовать свои особые навыки в любом порядке на ваш выбор.

Для каждого бойца выполните следующие шаги:

1. Решите, будет ли боец атаковать или использовать особый навык (если таковой есть). Если вы решили использовать особый навык, примените его эффект согласно описанию в памятке по навыкам бойцов. Используя навык, боец не может атаковать — перейдите к следующему бойцу.
2. Если боец атакует:
 - Выберите цель атаки. Целью должен стать противник в пределах дальности атакующего бойца.
 - Возьмите кубики атаки, указанные на фишке вашего бойца или на бланке вашего героя. Примените эффекты любых возможных модификаторов, которые могут изменить взятые кубики (врождённые навыки, правила события, доблести и т. д.).
 - Бросьте все взятые кубики и подсчитайте количество выпавших попаданий. Если хотя бы на 1 кубике выпало попадание, то наносится урон, равный количеству выпавших попаданий.
 - Уберите с цели ОЗ в количестве, равном значению нанесённого урона.
 - Если вы убрали с цели последнее ОЗ, этот боец терпит поражение. Подробнее о том, что делать с потерпевшими поражение бойцами, см. в разделе «Потерпевшие поражение бойцы» справа.
 - Этот боец завершил атаку, перейдите к следующему бойцу.



Пример столкновения игрока:



Ни у одного из ваших бойцов нет особых навыков, которые можно было бы использовать на этапе столкновения, однако все 3 ваших бойца могут атаковать благодаря навыку лучника «Первый удар», который позволяет ему атаковать в том же ходу, в котором он был выставлен. Вы решаете сначала атаковать вашим защитником. Значение его дальности равно 1, поэтому у него лишь одна доступная цель — рептилия. На чёрном кубике защитника выпадает 1 попадание, и он наносит 1 урон противнику. Значение дальности вашего лучника равно 2, поэтому он также может атаковать рептилию. На кубиках атаки лучника выпадает 1 попадание, и у рептилии остаётся 1 ОЗ. Последним атакует Кракенланс. Вы надеялись, что ваши другие бойцы смогут нанести поражение рептилии и Кракенланс сможет атаковать лучника. Однако навык рептилии «Провокация» вынуждает Кракенланса атаковать её. У него выпадает 2 попадания, и рептилия терпит поражение. Поместите фишку потерпевшего поражение вражеского бойца лицевой стороной вниз в его лагерь.

После этапа столкновения ваш ход заканчивается, и снова наступает ход врага, если только бой не предусматривает ходов арены (см. «Ход арены» на с. 28).

Потерпевшие поражение бойцы

Боец терпит поражение, если теряет своё последнее ОЗ либо если эффект навыка или какой-либо другой игровой эффект вынуждает его потерпеть поражение. Что делать с потерпевшим поражение бойцом, зависит от его вида:

- **Герой.** Вы обязаны использовать благословение, чтобы выжить и полностью восстановить ОЗ вашего героя, если это возможно. Если это невозможно, вы проигрываете кампанию.
- **Боец арены.** Верните его в запас.
- **Вражеский боец.** Поместите его лицевой стороной вниз во вражеский лагерь, отдельно от бойцов во вражеской очереди.
- **Ваш боец.** Поместите его лицевой стороной вниз в ваш лагерь, отдельно от других бойцов в лагере.

В стопке бойца могут быть другие фишки, с которыми нужно что-то сделать, когда боец терпит поражение:

- **Фишки здоровья.** Верните их в запас.
- **Фишки тактик.** Верните их в запас.
- **Фишка трибуна.** Верните её в запас. Помните: если трибун терпит поражение, вы немедленно уменьшаете число ОЗ вашего героя до 1, даже если он не участвует в бою.

- **Фишка флага.** Флаг помещается на гекс, на котором потерпел поражение боец.

ХОД АРЕНЫ

В любом бою, где используются фишки арены (фишки, которые передвигаются, атакуют или используют навыки, но при этом не являются союзниками ни для героя, ни для врага и не принадлежат ни герою, ни врагу), есть третий ход — ход арены. В памятке по арене будет сказано, есть ли ход арены в бою. Арена совершает свой ход после вашего, до следующего хода врага. В памятке по арене указано, что происходит в ход арены. Чаще всего вам нужно просто следовать этим указаниям. На арене беженцев Плутона фишки арены — это бойцы. Структура хода этой арены схожа со структурой хода врага, но проще и состоит лишь из 3 этапов:

- 1) этап движения,
- 2) этап способностей,
- 3) этап столкновения.

Бойцы арены передвигаются, используют навыки и атакуют по тем же правилам, что и вражеские бойцы, однако сами не считаются вражескими бойцами. Бойцы арены руководствуются списком приоритетов арены при выборе мишени и цели и считают противниками всех бойцов, не являющихся бойцами арены.

Конец боя

Вы и враг (и, возможно, арена) продолжаете по очереди совершать ходы, пока не выполнится одно из условий:

- Достигнута цель боя.
- Остались бойцы лишь одного отряда, и у уничтоженного отряда больше нет бойцов для выставления.
- Вы решили капитулировать.

При выполнении одного из этих условий бой немедленно заканчивается. Оставьте всех бойцов на арене на своих местах и перейдите к фазе очистки.

Капитуляция

В начале хода любого отряда (вашего или вражеского) вы можете капитулировать. Это повлечёт последствия, но позволит вам сохранить текущие ОЗ вашего героя, а в кровопролитиях, возможно, избежать потери ваших бойцов.

Вы не можете капитулировать в бою с примусом или отприском.

Капитулировав, вы терпите неудачу в бою. На этом бой немедленно заканчивается — перейдите к фазе очистки.

Смертельные события

К смертельным событиям относятся кровопролития, события с примусом и отприском.

Состязания не являются смертельными, но, если ваш герой терпит поражение в любом событии (как смертельном, так и несмертельном), вы немедленно проигрываете кампанию.

В смертельных событиях все ваши бойцы, потерпевшие поражение в бою, убираются из вашего лагеря в конце боя (см. «Фаза очистки» ниже).

ФАЗА ОЧИСТКИ

Напоминание: фаза очистки пропускается, если вы наблюдали в фазе события.

Для всех событий:

1. **Зачеркните неделю.** Зачеркните следующий символ недели текущего акта на бланке героя.

Для боевых событий также:

1. **Получите награду или наказание.** Если вы успешно закончили бой — получите награду. Если вы потерпели неудачу в бою — получите наказание. Подробнее об обоих исходах см. далее.
2. **Верните врагов в мешочек.** Поместите в мешочек всех неэлитных вражеских бойцов с арены и из вражеского лагеря, а их ОЗ верните в запас. Уберите из игры элитных вражеских бойцов.
3. **Верните проклятия в мешочек.** Если при подготовке к бою вы вытянули проклятия мешочка или бойцов-проклятия, верните их в мешочек. Проклятия лагеря остаются в вашем лагере.
4. **Верните фишки арены.** Верните с арены в запас все фишки арены и их ОЗ.
5. **Верните фишки тактик.** Верните в запас все фишки тактик, кроме неиспользованных тактик в вашем лагере.

6. **Сбросьте всех ваших бойцов, потерпевших поражение в смертельном бою.** Если бой был смертельным, все ваши потерпевшие поражение бойцы приносятся в жертву — поместите их в мешочек.
7. **Восстановите всех ваших бойцов, потерпевших поражение в несмертельном бою.** Если бой был несмертельным, переверните лицевой стороной вверх фишки всех потерпевших поражение бойцов в вашем лагере.
8. **Верните вашего героя в лагерь.** Верните вашего героя с его текущими ОЗ в ваш лагерь.
9. **Верните ваших бойцов в лагерь.** Верните ваших бойцов с арены в ваш лагерь, а их ОЗ — в запас.
10. **Сбросьте карту события.** Поместите карту события в конец соответствующей колоды.

После фазы очистки начинается новый раунд.

БОЕВЫЕ НАГРАДЫ

Если вы достигли боевой цели, то успешно заканчиваете бой и получаете награду в зависимости от типа события. Подробнее о критериях успеха для каждого типа боя см. в разделе «Боевые цели» на с. 18.

Награды за состязание. Выберите одно:

- Завербуйте 1 вражеского бойца на ваш выбор из числа вражеских бойцов, потерпевших поражение или всё ещё находящихся на арене.
- Получите столько тактик из запаса на ваш выбор, чтобы число тактик в вашем лагере стало равно вашему пределу тактик.

Награды за кровопролитие. Выберите одно улучшение героя:

- Добавьте или улучшите кубик атаки.
- Повысьте ваше лидерство на +1.
- Повысьте ваше здоровье на +1. Повысив здоровье, не забудьте добавить вашему герою ОЗ.

Награды за событие с примусом. Выполните всё из списка ниже:

- Полностью вылечите вашего героя.
- Получите 1 карту доблести героя на ваш выбор.
- Если в вашем отряде меньше 5 бойцов (включая вашего героя и бойцов на арене, но не считая потерпевших поражение бойцов), завербуйте столько случайных бойцов из мешочка, чтобы у вас стало 5 бойцов (см. «Вербовка бойцов» на с. 33).

НАКАЗАНИЕ ЗА НЕУДАЧУ В БОЮ

Чаще всего вы терпите неудачу в бою, если капитулируете, хотя вы также можете потерпеть неудачу в бою, в очереди которого нет вашего героя, если все ваши бойцы потерпят поражение.

1. **Повысьте влияние отпрыска.** Повысьте влияние отпрыска на число, равное номеру текущего акта (например, в акте III вы повысите влияние отпрыска на 3).
2. **Не получайте наград.** Потерпев неудачу в бою, вы не получаете наград.

ПРОКЛЯТИЯ

Проклятия представляют собой растущее могущество отпрыска. У них есть неприятные эффекты, которые усложняют вашу кампанию.

Основной источник получения проклятий — повышающееся влияние отпрыска. Вы получаете проклятие за каждую 4-ю отметку на шкале влияния отпрыска. Важно отметить, что максимальное значение влияния отпрыска и максимальное количество ваших проклятий не ограничены. В редком случае, когда вы отметите все ячейки на шкале влияния отпрыска, продолжайте отслеживать влияние отпрыска и получать проклятие за каждую 4-ю отметку.

Получив указание взять фишку проклятия, возьмите самую переднюю фишку проклятия из органайзера и переверните её. Затем добавьте её в игру в зависимости от её типа. Фишки проклятий мешочка и бойцов-проклятий помещаются в мешочек, а фишки проклятий лагеря — в ваш лагерь.



Проклятие мешочка



Боец-проклятие



Проклятие лагеря

ПРОКЛЯТИЯ МЕШОЧКА

Если при создании вражеской очереди во время подготовки к бою вы вытянули проклятие мешочка, примените указанный на его фишке эффект и вытяните следующую фишку. Проклятия мешочка не учитываются для вражеской очереди, продолжайте тянуть фишки, пока не создадите всю вражескую очередь. Подробнее см. в разделе «Вражеская очередь» на с. 19.

Если проклятие даёт бонус определённому бойцу, поместите фишку проклятия под фишку этого бойца как напоминание.

Если эффект проклятия действует весь бой, поместите фишку проклятия лицевой стороной вверх рядом с ареной как напоминание.

Вытянутые из мешочка фишки проклятий мешочка возвращаются в мешочек в фазе очистки.

БОЙЦЫ-ПРОКЛЯТИЯ

Если при создании вражеской очереди во время подготовки к бою вы вытянули бойца-проклятие, он считается вытянутым бойцом — добавьте его во вражескую очередь.

Бойцов-проклятия нельзя завербовать.

Вытянутые из мешочка бойцы-проклятия возвращаются в мешочек в фазе очистки.

ПРОКЛЯТИЯ ЛАГЕРЯ

Эффект фишк проклятия лагеря действует всё время, пока она находится в вашем лагере. Такие фишк нельзя сбросить или пожертвовать, если только в игровом эффекте не сказано, что его можно применить для того, чтобы убрать проклятие.

ТАКТИКИ

Следующие правила относятся ко всем фишкам тактик, независимо от того, какой отряд их разыгрывает:

- Никаких тактик на элитных бойцах.** Фишк тактик никогда нельзя разыгрывать на элитных бойцов (герои, примусы, отпрыски).
- Использованные тактики возвращаются в запас.** Использовав тактику, вы не возвращаете её в ваш лагерь. Когда тактика уходит из игры, верните её в запас. Чаще всего вы будете получать тактики как боевые награды.

Есть 3 типа тактик. От типа тактики зависит, куда нужно поместить её фишку при розыгрыше и как долго длится её эффект:

- Постоянные тактики.** Фишк постоянной тактики размещается между верхней фишкой ставшего целью бойца и его ОЗ. Фишк постоянной тактики остаётся там и её эффект действует до тех пор, пока боец не потерпит поражения или не закончится бой. Когда происходит одно из этих событий, фишк тактики сбрасывается. Вы можете в любой момент поднять фишку бойца, чтобы посмотреть текст на тактике под ней.
- Мгновенные тактики.** Эффект мгновенной тактики применяется немедленно. Затем фишк этой тактики сбрасывается.
- Временные тактики.** Эффект временной тактики действует в течение определённого периода, указанного в описании тактики. Поместите фишку временной тактики на бойца, к которому применяется её эффект. По окончании времени действия тактики сбросьте её фишку.

БОЙ С ПРИМУСОМ И ОТПРЫСКОМ

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ БОЯ С ПРИМУСОМ

Напомним, что в актах I, II, III вы можете путешествовать в столицы только тех регионов, примусы которых были выбраны при подготовке к кампании и ещё не потерпели поражение. Вы можете сражаться с примусами в любом порядке и не обязаны сражаться с тем или иным примусом в определённом акте, пока не окажетесь в его столице. Передвинувшись в столицу в фазе путешествия в первых трёх актах, вы обязаны столкнуться в бою с примусом. Если вы успешно завершите бой, то приступите к следующему акту. Если вы потерпите неудачу в бою, то проиграете кампанию.

Вы не можете наблюдать в столице и не можете капитулировать в бою с примусом, поэтому идите в столицу, только если уверены, что готовы сразиться с её примусом. Боя с примусами всегда смертельные, и вы должны нанести поражение всем вражеским бойцам, чтобы успешно завершить бой.

В событиях с примусами не используются карты событий. Вместо этого в каждом акте для боя с примусом есть готовая вражеская очередь. Значение здоровья примуса также определяется актом. В событиях с примусами модификаторы акта игнорируются.



М = примус Г = герой М = местный Г = боец из мешочка/лагеря
П = тактика

На арене примус представлен фишкой примуса, на которой, как и на всех остальных фишках бойцов, указаны его боевые показатели. Напомним, что фишк примусов — это обратные стороны фишек соответствующих героев.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ БОЯ С ОТПРЫСКОМ

В акте IV вместо завершающего акт боя с примусом вас ждёт бой с отпрыском в столице региона везувианцев.

Когда вы дойдёте до боя с отпрыском, положите неподалёку его памятку. Для этого боя вам потребуются как памятка по отпрыску, так и памятка по арене везувианцев.

Бой с отпрыском является смертельным, и вы не можете в нём капитулировать. Напомним, что цель боя с отпрыском — это нанести поражение отпрыску, и, сделав это, вы успешно завершаете бой, даже если на арене остались другие вражеские бойцы, не потерпевшие поражение. Однако памятки по некоторым отпрыскам могут изменить цель боя.



Подготовка к бою с отпрыском

Прежде чем перейти к обычным шагам подготовки к бою, зачеркните все оставшиеся благословения.

За каждое зачёркнутое благословение вы можете выбрать и убрать фишку проклятия из мешочка или вашего лагеря, вернув её в запас. Поскольку сила некоторых отпрысков увеличивается в зависимости от количества проклятий в игре, это может дать вам дополнительное преимущество в финальном бою.

В бою с отпрыском нет вражеской очереди. Вместо выполнения этого шага подготовки к бою следуйте указаниям по подготовке к бою в памятке по отпрыску.

У вас тоже нет очереди в бою с отпрыском. Вместо этого у вас будет лимит бойцов — максимальное количество бойцов, которое может быть у вас одновременно в бою. Если бой продлится достаточно долго, вы, возможно,

успеете выставить всех бойцов из вашего лагеря. Лимит ограничивает лишь количество ваших бойцов, которые могут одновременно находиться на арене.

Цели в бою с отпрыском

Цель в бою с отпрыском — нанести поражение отпрыску, не допустив поражения вашего героя.

Однако в бою с некоторыми отпрысками цель может измениться. Подробнее см. в памятке по отпрыску. Например, чтобы выиграть бой с Заххаком, вы должны 4 раза нанести ему поражение.

Ход отпрыска в бою

Ход отпрыска аналогичен вражескому с одним важным исключением: после этапа выставления идёт этап действий отпрыска вместо этапа размещения тактики.

Этап выставления врага

В этом бою отпрыск — первый вражеский боец, который выставляется на арену. Он входит в игру ошеломлённым, а значит, в этом ходе он не бросает кубики на этапе действий отпрыска.

В последующие ходы враг может выставлять бойцов в соответствии с памяткой по отпрыску.

Этап действий отпрыска

Отпрыск не выполняет отдельные этапы, в отличие от других бойцов. Вместо этого он бросает набор кубиков атаки и следует указаниям в зависимости от выпавших значений. Он делает это сразу после этапа выставления врага и заканчивает выполнять все свои действия до этапа движения врага.

Для выполнения этапа действий отпрыска:

- Бросьте кубики отпрыска.** Бросьте все кубики атаки, указанные в верхней части памятки. Этот набор кубиков может меняться в зависимости от обстоятельств или способностей отпрыска. Например, Ицам-Каб-Аин может получить дополнительные кубики в зависимости от того, сколько проклятий было убрано из игры.
- Примените эффекты кубиков.** Примените каждый эффект кубиков по порядку сверху вниз согласно таблице эффектов в правой части памятки по отпрыску. Эффекты, требующие броска 1 кубика, активируются, если на этом кубике выпало попадание. Другие эффекты требуют броска нескольких кубиков и применяются в зависимости от типа эффекта:
 - Сумма попаданий: сложите все выпавшие попадания и примените эффект один раз в зависимости от итогового значения.

- За каждое попадание: примените эффект один раз для каждого выпавшего попадания, то есть этот эффект может активироваться несколько раз.
- За каждую пару попаданий: примените эффект один раз для каждой пары выпавших попаданий, то есть этот эффект может активироваться несколько раз. Пара кубиков с попаданиями должна соответствовать указанной в описании эффекта. Так, если указана пара + и попадания выпали на 2 жёлтых кубиках, но ни на одном чёрном, то эффект не активируется.

В описании некоторых эффектов приводятся 2 цвета кубиков через косую черту: /. Применение таких эффектов зависит от количества попаданий, выпавших на всех кубиках этих цветов.

Пример этапа действий отпрыска:

Рассмотрим на примере Гидры ход отпрыска в бою. На текущий момент боя Гидра уже выставлена на арену, и, поскольку нет других бойцов для выставления, этап выставления врага пропускается.

Гидра бросает 2 зелёных, 3 синих и 4 жёлтых кубика (по 1 кубику за каждый символ кубика в верхней части её памятки). Результаты броска представлены ниже:



Для большего удобства рекомендуем рассортировать кубики по цветам и расположить их в том же порядке, что и в списке эффектов в памятке.

В данном случае сначала применяется эффект зелёных кубиков. Выпало 1 попадание, значит, каждая голова Гидры (представлена фишкой проклятия) передвигается на 1 гекс по направлению к своей мишени. Наивысший приоритет у Кракеланса, и левая нижняя голова, которая может передвинуться на соседний с ним гекс, так и делает. Самая правая голова не может дойти до Кракеланса, но уже находится на гексе, соседнем со следующим приоритетным объектом – бустуарием, являющимся сильнейшим противником, до которого она может дойти. Две головы в верхней части арены не могут дойти ни до одного объекта из списка приоритетов, поэтому они передвигаются на 1 гекс по направлению к Кракелансу.



Далее следует применить эффект синих кубиков, на которых выпало 3 попадания. Это означает, что каждая голова Гидры и сама Гидра наносят 3 урона соседней цели. Кракеланс получает 3 урона от соседней с ним головы. У бустуария 4 ОЗ, и, получив по 3 урона от Гидры и соседней с ним головы, он терпит поражение. Оставшиеся две головы никому не наносят урон, так как на соседних с ними гексах нет противников.



Наконец, применяются эффекты жёлтых кубиков. Выпало 1 попадание, значит, каждая голова получает 1 ОЗ.

Этапы движения, способностей и столкновения врага

После этапа действий отпрыска разыграйте этап движения врага, этап способностей врага и этап столкновения врага. Отпрыск не действует на этих этапах, их выполняют остальные противники, участвующие в бою. Если таких бойцов нет (как в примере с Гидрой выше), то враг пропускает все эти этапы, и на этом его ход заканчивается.

УЛУЧШЕНИЕ ГЕРОЯ С ПОМОЩЬЮ НАГРАД

В ходе кампании вы различными способами будете получать награды, в том числе за завершение испытаний и успешное завершение боёв. Награды могут повышать ваши показатели, приносить новые доблести, тактики и многое другое. Далее описан каждый тип награды.

ПОВЫШЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ

Когда вы повышаете показатель, увеличьте его значение на +1 или при необходимости зачеркните следующий символ на шкале. Если показатели представлены символами, то количество этих символов на бланке героя ограничивает максимально возможное значение показателя. Так, значения здоровья и лидерства не могут превышать 12. Кроме того, значение движения героя не может превышать 3. Когда вы повышаете здоровье, немедленно добавьте вашему герою ОЗ.

ДОБАВЛЕНИЕ И УЛУЧШЕНИЕ КУБИКОВ АТАКИ

Каждый столбец символов кубиков соответствует 1 кубику. Самый верхний зачёркнутый символ обозначает кубик, который включается в атаку вашего героя. Когда вы улучшаете кубики, вы можете или добавить, или улучшить 1 кубик. Чтобы добавить кубик, зачеркните жёлтый кубик в самом левом незаполненном столбце. У вас никогда не может быть больше 4 кубиков, поэтому, если у вас уже есть 4 кубика, вы не можете добавить кубик. Чтобы улучшить кубик, выберите любой уже зачёркнутый кубик и зачеркните кубик непосредственно над ним в том же столбце. Жёлтый кубик улучшается до синего, синий кубик — до зелёного, а зелёный кубик — до чёрного. Чёрный кубик невозможно улучшить.



Кракенланс начал игру с 2 синими кубиками. Он уже улучшил 1 кубик до зелёного и добавил 2 дополнительных кубика. Таким образом, сейчас в атаке Кракенланса следующие кубики: 1 зелёный, 1 синий и 2 жёлтых кубика.

ПОЛУЧЕНИЕ ДОБЛЕСТЕЙ

Карты доблестей делают вашего героя более могущественным, предоставляя ему дополнительные постоянные навыки и игровые эффекты. Чтобы получить доблесть, выберите карту доблести и поместите её в область полученных карт доблестей в правой части вашего лагеря. В описании награды всегда будет сказано, получаете ли вы карту доблести героя или карту особой доблести. У вас одновременно может быть сколько угодно карт доблестей.

Независимо от того, какую карту доблести можно выбрать, новая карта доблести всегда должна быть доступной. Кarta доступна, если у неё нет уровня или если у неё самый низкий уровень, доступный среди карт с тем же названием (например, вы не можете выбрать «Выносливость. Уровень 2», пока не получите «Выносливость. Уровень 1»).

ПОЛУЧЕНИЕ ТАКТИК

Когда вы получаете новую тактику, помещайте её в ваш лагерь.

Вы можете получить любую тактику из запаса на ваш выбор. Особые тактики не считаются частью запаса, пока вы не получите их за завершение испытаний. Получив тактику, поместите её в ваш лагерь. Используя особую тактику, верните её в запас тактик. Вы сможете её выбрать в будущем, когда получите тактику.

ВЕРБОВКА БОЙЦОВ

Чтобы завербовать бойца, поместите его в ваш лагерь. В описании награды будет указано, каких бойцов можно завербовать и откуда их брать.

Запрещено вербовать элитных бойцов, бойцов-проклятия и бойцов арены. Вы можете завербовать трибуна (сделав это, верните фишку трибуна в запас).

Количество бойцов в вашем лагере не может превышать значение вашего лидерства. Если, завербовав бойца, вы превысите это значение, вы должны немедленно пожертвовать неэлитных бойцов, чтобы количество ваших бойцов не превышало значение вашего лидерства.

КОНФЛИКТ МОДИФИКАТОРОВ

На бой и показатели бойцов может влиять множество факторов. Если эффекты нескольких модификаторов должны быть применены в одно и то же время (обычно во время подготовки к событию), применяйте их в следующем порядке:

Фишка бойца → Модификатор акта → Эффект доблести
→ Правила арены → Правила события → Эффект тактики
→ Эффект проклятия → Эффект карты испытания

Например, если согласно эффекту события значение движения вашего бойца становится равным 1, фишка тактики «Адреналин» по-прежнему может увеличить это значение до 2.

Некоторые игровые эффекты могут добавить бойцам навыки. У бойца может быть только один навык каждого вида. Навыки, дублирующие имеющиеся, игнорируются. Если у бойца есть один и тот же навык, но с разными значениями (например, «Регенерация 1» и «Регенерация 2»), то считается, что у него есть навык с большим значением.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Приключения вашего героя в «Победителях» будут эпическими и продолжительными, и вам, скорее всего, потребуется нескольких партий, чтобы пройти кампанию. К счастью, благодаря четырёхактной структуре в игре есть идеальные моменты для сохранения прогресса, а продуманные компоненты помогут вам в этом.

Чтобы сохранить кампанию в «Победителях» между актами, выполните следующие шаги:

- Фишки лагеря.** Сложите в стопку все фишки из вашего лагеря и поместите её в органайзер для фишек из коробки (отдельно от остальных неиспользуемых фишек, которые также могут там храниться). Храните фишку героя вместе с его текущими ОЗ.
- Потерпевший поражение примус.** Поместите последнего потерпевшего поражение примуса вместе с фишками из вашего лагеря, чтобы не забыть, в какой столице вы начнёте следующую партию.
- Остальные примусы и отпрыск.** Уберите из амфитеатра отпрыска и примусов и поместите их в отдельный ряд в любом органайзере для фишек, где для них есть место.
- Карты.** Возьмите все 3 колоды событий и поместите их в большое отделение для карт в коробке. Поместите туда же все неполученные карты доблестей. Поместите все карты из вашего лагеря в маленькое отделение для карт.
- Амфитеатр.** Накройте крышкой амфитеатр.
- Коробка.** Уберите все компоненты в коробку. Храните мешочек вместе с оставшимися бойцами внутри него.

Чтобы сохранить игру в середине акта, запишите на бланке героя вашу текущую локацию (или сфотографируйте её) и выполните шаги, описанные выше.

Для продолжения кампании достаньте из коробки все компоненты и разложите их по своим местам. Отделите фишку потерпевшего поражение примуса от фишек из вашего лагеря, поместите жетон стана в столицу региона этого примуса и затем уберите фишку этого примуса в коробку (или поместите жетон стана в локацию, которую вы записали или сфотографировали).

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ПРОГРЕССА

Лицевая сторона бланка героя позволяет вам отслеживать развитие вашего героя в ходе кампании. Обратная сторона бланка героя — это ваша одиссея, невероятная история, описывающая приключения вашего отряда. Если вы хотите сохранить для истории информацию о ваших бойцах, тактиках и доблестях, рекомендуем сделать это непосредственно перед боем с отпрыском. Эти детали также могут быть использованы при интеграции вашей игры с игрой «Гопломах. Переиздание».

СОВМЕСТИМОСТЬ С ИГРОЙ «ГОПЛОМАХ. ПЕРЕИЗДАНИЕ»

Большая часть компонентов игры «Гопломах. Победители» совместима с игрой «Гопломах. Переиздание», и наоборот. Дополнительную информацию о том, какие элементы совместимы и как их интегрировать в обе игры, вы можете найти в PDF-файле на сайте www.lavkaigr.ru.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

ИЗБРАННЫЙ

- 3 карты доблестей героя
- 8 благословений
- +1 к здоровью и лидерству
- Добавьте/улучшите кубик атаки

ОТВАЖНЫЙ

- 1 карта доблести героя
- 4 благословения
- +1 к здоровью, ИЛИ +1 к лидерству, ИЛИ добавьте/улучшите кубик атаки

БЕССТРАШНЫЙ

- Без карт доблестей героя
- 1 благословение
- 3 влияния отпрыска
- Без тактик

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

Акт. Кампания состоит из 4 актов, каждый из которых может длиться до 12 недель. Акты I, II и III заканчиваются боем с примусом. Акт IV заканчивается боем с главным врагом кампании – отпрыском.

Атака (показатель). Показатель атаки бойца определяет, какие кубики он будет бросать во время атаки. Показатель атаки неэлитных бойцов обычно указывается на их фишках. Показатель атаки вашего героя находится на бланке героя, а показатель атаки отпрыска – в его памятке (если таковой имеется).

Атаковать. Бойцы могут атаковать на этапе столкновения в ход своего отряда. Атаковать можно только противников. Когда боец атакует, он бросает все кубики из своей атаки, складывает число выпавших попаданий и наносит такое же количество урона.

Безобиднейший. При сравнении бойцов безобиднейшим считается боец с наименьшим числом кубиков атаки в показателе атаки, независимо от силы этих кубиков. Это определяется после применения эффектов всех модификаторов.

Бой. Бой происходит в фазе события, когда вы соглашаетесь на кровопролитие или состязание либо когда сталкиваетесь с примусом или отпрыском. Бой предполагает сражение на арене между вашими и вражескими бойцами. Ваш отряд выигрывает бой, достигнув определённой цели.

Быстрейший. При сравнении бойцов быстрейшим считается боец с наибольшим значением движения. Это определяется после применения эффектов всех модификаторов.

В меньшинстве. Боец находится в меньшинстве, если в бою больше противников, чем бойцов из его отряда (включая его самого).

Вербовать. Вербую бойца, вы добавляете его в ваш лагерь.

Влияние отпрыска. Влияние отпрыска отображает растущее воздействие отпрыска на вас по мере вашего продвижения в кампании. Влияние отпрыска отслеживается в нижней части бланка героя. Как правило, вы повышаете влияние отпрыска, когда наблюдаете за событием или терпите в нём неудачу, но есть и другие эффекты, которые могут привести к этому. Каждый раз, повышая влияние отпрыска, зачёркивайте следующую незачёркнутую ячейку. В каждой четвёртой ячейке изображён символ проклятия. Зачеркнув такой символ, вы должны получить проклятие.

Враг. Враг – это ваш условный соперник в «Победителях». Слово «вражеский» относится к войскам врага (вражеские бойцы, вражеская очередь и т. д.).

Врождённый навык. Врождённый навык – это тип навыка бойца. Врождённые навыки активны всё время, пока боец находится в бою. Эффекты врождённых навыков либо пассивные, либо активирующиеся при определённых условиях.

Выставить. Выставить – это ввести в бой бойца из лагеря отряда. Каждый отряд выставляет одного бойца из своей очереди на этапе выставления в свой ход. Бойцы должны выставляться на гексы выставления своего отряда.

Вытеснить. Боец вытесняется, если он перемещается на другой гекс не в результате собственного движения или эффекта своего навыка. Вытеснение не считается движением и не активирует навыки, которые активируются при движении.

Герой. Лидер вашего отряда и ваш самый важный боец. Ваш герой представлен стороной фишкой с портретом (без показателей), а его показатели и способности отслеживаются с помощью его бланка и полученных карт доблестей. Вы проигрываете кампанию, если ваш герой потерпит поражение. Герой является элитным бойцом.

Дальность (показатель). Показатель дальности бойца определяет максимальное расстояние в гексах, на котором может находиться цель его атаки. «Дальность 1» означает, что цель бойца должна быть на соседнем гексе.

Двигаться. Боец передвигается, когда меняет занимаемый им гекс. Чаще всего боец передвигается на этапе движения бойцов в ход своего отряда. Однако бойцы, меняющие свою позицию из-за эффектов навыков или других эффектов, всё ещё считаются передвинувшимися.

Движение (показатель). Показатель движения бойца определяет максимальное число гексов, на которое он может передвинуться на этапе движения в ход своего отряда.

Доблесть. Карты доблестей содержат уникальные умения, которые ваш герой может получить. У каждого героя есть уникальная колода доблестей. Кроме того, есть карты особых доблестей, которые можно получить в награду за завершение определённых испытаний.

Дойти. Боец может дойти до бойца, выбранного мишенью, если может передвинуться на какой-либо гекс так, чтобы боец, выбранный мишенью, оказался в пределах его дальности. Боец может дойти до гекса, выбранного мишенью, если может передвинуться на этот гекс. При определении мишени вражеские бойцы должны выбирать объект с наивысшим приоритетом, до которого могут дойти.

Жертвовать. Пожертвовать карту или фишку означает убрать её из вашего лагеря. Пожертвованные бойцы помещаются в мешочек, а пожертвованные карты доблестей убираются из игры – вы не сможете получить их снова. Жертвуя карту доблести с уровнем, вы должны пожертвовать карту с наивысшим уровнем из набора карт с одинаковым названием из тех, что у вас есть. Вы не можете жертвовать элитных бойцов и фишками проклятий лагеря.

Заблокированный. Гекс заблокирован, если он занят бойцом или если в игровом эффекте сказано, что гекс заблокирован по какой-либо иной причине. Бойцы не могут передвигаться на заблокированные гексы и не могут на них выставляться.

Здоровье (показатель). Показатель здоровья бойца определяет, с каким числом ОЗ выставляется боец, а также максимальное количество ОЗ, до которого он может вылечиться.

Изнурённый. Изнурённый боец не может передвигаться и атаковать, и все его навыки, включая врождённые, игнорируются.

Изолированный. Боец изолирован, если у него нет союзников в бою.

Капитулировать. Капитулировать — это значит выйти из кровопролития или состязания. Капитулировав, вы должны будете принять последствия, но это может быть необходимо для сохранения ваших бойцов, особенно героя. Капитулировать можно в начале любого хода. Если вы капитулировали, считается, что вы потерпели неудачу в событии.

Класс. Тип бойца: воин, защитник, зверь, лучник или тактик.

Ключевой гекс. У каждой арены есть особые, ключевые гексы, которые используются в состязаниях «Царь горы». В таких состязаниях вы получаете 1 очко в начале вашего хода, если ваш боец занимает ключевой гекс. На некоторых аренах ключевые гексы являются постоянными и изображены на коврике арены. На других аренах ключевые гексы связаны с местоположением определённой фишкой арены.

Компас. Компас изображён на игровом поле справа от арены. К компасу отсылают некоторые навыки, в которых требуется случайное направление, и оно определяется броском кубика арены. Выпавший результат определяет направление для эффекта навыка, как показано на компасе.

Кубики атаки. Кубики, которые бросаются во время атаки. Иногда эти кубики требуется бросить, чтобы применить эффекты различных навыков или другие игровые эффекты.

Лагерь. Ваш лагерь — это область, где находятся ваши бойцы, тактики, когда они не участвуют в бою, а также испытания, доблести и др. Вражеский лагерь — это область, где размещаются вражеские бойцы и тактики при создании вражеской очереди и где они остаются до выставления в бою.

Лечение. Лечение позволяет бойцу восстановить ОЗ. Во время лечения боец не может превысить значение своего здоровья. Когда боец полностью вылечивается, число его ОЗ становится равным значению его здоровья. Обратите внимание: получение ОЗ не считается лечением и, получая ОЗ, боец может превысить значение своего здоровья.

Лидерство (показатель). Показатель лидерства вашего героя определяет максимальное количество бойцов, включая вашего героя, которое может быть одновременно в вашем отряде. Этот показатель учитывает бойцов в вашем лагере (в том числе потерпевших поражение) и бойцов, участвующих в бою.

Медленнейший. При сравнении бойцов медленнейшим считается боец с наименьшим значением движения. Это определяется после применения эффектов всех модификаторов.

Местный. Боец является местным, если его фракция соответствует текущей арене. Местные бойцы получают различные преимущества в зависимости от арены.

Мишень. Мишень вражеского бойца — это боец или гекс, по направлению к которому он движется. Мишень бойца определяется списком приоритетов. Вражеский боец выбирает мишенью объект с наивысшим приоритетом из списка, до которого он может дойти, и движется по направлению к нему. Если вражеский боец не может дойти ни до одного из приоритетных объектов, он будет передвигаться так, чтобы оказаться как можно ближе к объекту с наивысшим приоритетом.

Навык. Навыки — это исключительные умения, которыми могут обладать бойцы. Есть 3 типа навыков: **(B)** врождённые навыки, **(C)** способности и **(O)** особые навыки.

Неудача. Вы терпите неудачу в событии, когда капитулируете или когда вся ваша очередь бойцов терпит поражение.

ОЗ (очки здоровья). ОЗ бойца — это количество урона, которое он может получить, прежде чем потерпит поражение. ОЗ представлены фишками здоровья, сложенными под фишкой бойца.

Особый навык. Особый навык — это тип навыка бойца. Бойцы могут использовать особые навыки только на этапе столкновения в ход своего отряда в бою. Бойцы должны выбирать между использованием своего особого навыка и атакой, но не могут сделать и то и другое в один и тот же ход. Особые навыки не считаются атаками, и любой урон, нанесённый особым навыком, не считается уроном от атаки.

Отпрыск. Отпрыск — это главный враг в кампании в «Победителях». Вы должны нанести поражение отпрыску в конце кампании, чтобы выиграть. Отпрыски являются элитными бойцами.

Отряд. Это группа бойцов, являющихся союзниками друг для друга. Все бойцы, которыми вы управляете, составляют ваш отряд, а все вражеские бойцы составляют вражеский отряд.

Очередь. Очередь отряда состоит из бойцов, которых он будет использовать в конкретном бою. Вражеская очередь определяется картой события, и вражеские бойцы будут выставляться по порядку. Ваша очередь определяет, какое максимальное количество бойцов вы можете выставить в конкретном бою и входит ли в неё ваш герой. Однако вам не требуется заранее создавать вашу очередь, вы можете выбирать для выставления любого бойца из вашего лагеря при условии, что вы ещё не выставили всех бойцов из вашей очереди.

Ошеломление. Ошеломлённый боец не может передвигаться, атаковать, применять способности или использовать особые навыки. Врождённые навыки продолжают действовать. Бойцы автоматически получают ошеломление в том ходу, в котором выставляются на арену.

Попадание. Грань кубика атаки с символом  является попаданием. Когда боец атакует, он бросает все кубики из своей атаки и наносит урон, равный числу выпавших попаданий.

Поражение. Боец терпит поражение, когда у него не остаётся ОЗ или когда в игровом эффекте сказано, что боец терпит поражение. Потерпевшие поражение бойцы убираются с арены. Потерпевшие поражение бойцы отряда помещаются в свой лагерь лицовой стороной вниз, а потерпевшие поражение бойцы арены возвращаются в запас. Если ваш герой терпит поражение, вы проигрываете кампанию.

Предел тактик. Это максимальное число тактик, которое может быть одновременно в вашем лагере. По умолчанию предел тактик игрока равен 3. У врага нет предела тактик.

Примус. Примусы — это особые вражеские бойцы. Каждый из первых трёх актов кампании завершается боем с примусом, который вы должны успешно закончить, чтобы продолжить кампанию. Примусы представлены обратной стороной фишек героев, на которых указаны их показатели. Примусы являются элитными бойцами.

Приоритет. Вражеские бойцы используют список приоритетов (см. памятку по арене или памятку по отпрыску в бою с отпрыском), чтобы определить, куда они будут передвигаться и каких бойцов они будут атаковать.

Проклятие. Проклятия — это фишки с отрицательными эффектами, которые вы обычно получаете в результате повышения влияния отпрыска.

Противник. Бойцы, которые не являются союзниками, считаются противниками друг для друга.

Раунд. Раунд в «Победителях» состоит из фазы путешествия, фазы события и фазы очистки. Раунд не соответствует неделе, так как вы не каждый раунд будете зачёркивать неделю.

Регион. Регион — это совокупность локаций на карте древнего мира, связанная с одной из фракций (например, регион атлантов). Регионы разделены границами.

Сбросить. Когда компонент сбрасывается, он возвращается в запас. Если не указано иное, сброшенная карта помещается в конец соответствующей колоды, а сброшенная фишечка — в конец соответствующей стопки фишечек. Лицевая сторона сброшенных компонентов смотрит в ту же сторону, что и лицевая сторона остальных компонентов в колоде или стопке, так что они могут вернуться в игру, когда закончится изначальная колода или стопка.

Сильнейший. При сравнении бойцов сильнейшим считается боец с наибольшим числом ОЗ. При сравнении кубиков сильнейшим считается кубик с наибольшим числом граней с попаданиями. Наибольшее число граней с попаданиями у красного  кубика, затем — у чёрного , зелёного , синего  и, наконец, жёлтого .

Слабейший. При сравнении бойцов слабейшим считается боец с наименьшим числом ОЗ. При сравнении кубиков слабейшим считается кубик с наименьшим числом граней с попаданиями. Наименьшее число граней с попаданиями у жёлтого кубика , затем — у синего , зелёного , чёрного  и, наконец, красного .

Смертельный. Смертельный бой — это бой, после розыгрыша которого вы теряете всех ваших потерпевших поражение бойцов. Смертельными событиями являются кровопролития, события с примусами и отпрыском.

Смертоноснейший. При сравнении бойцов смертоноснейшим считается боец с наибольшим числом кубиков атаки в показателе атаки, независимо от силы этих кубиков. Это определяется после применения эффектов всех модификаторов.

Соседний. Два гекса считаются соседними друг с другом, если у них есть общая сторона. Бойцы (или другие фишки) считаются соседними друг с другом, если они находятся на соседних гексах.

Союзник. Все бойцы из одного отряда являются союзниками. Кроме того, в игровом эффекте может быть сказано, что какие-либо бойцы являются союзниками. Бойцы не могут выбирать мишенью или целью, а также атаковать союзных бойцов. Бойцы, не являющиеся союзниками, являются противниками.

Способность. Способность — это тип навыка бойца. Бойцы могут использовать свои способности только на этапе способностей в ход своего отряда в бою.

Стан. С помощью медного жетона стана вы отмечаете локацию и регион на карте древнего мира, где в текущий момент находится ваш отряд.

Тактика. Тактики — это преимущества или помехи, которые применяются к бойцам во время боя. Отряд может разыграть 1 тактику за ход на своём этапе размещения тактики. Отряд может разыграть тактику на любого своего бойца или на соседнего с его бойцом противника. Тактики нельзя разыгрывать на элитных бойцов. Кроме 4 основных тактик («Адреналин», «Укрепление здоровья», «Подсечка» и «Оглушение»), есть особые тактики, которые можно получить в награду за завершение определённых испытаний.

Трибун. Трибун — это лидер вражеского отряда в состязании. Если он терпит поражение, текущее число ОЗ вашего героя немедленно уменьшается до 1.

Урон. Бойцы получают урон, когда они становятся целью атаки и на кубиках выпадают попадания. Значение полученного урона равно числу выпавших попаданий. Бойцы также могут получать урон от эффектов навыков и других игровых эффектов. Боец теряет 1 ОЗ из своей стопки фишечек здоровья за каждый полученный урон, если только эффект навыка или другой игровой эффект не позволяет ему этого избежать. Боец считается получившим урон, даже если он может полностью или частично игнорировать этот урон. Боец не считается получившим урон, если он был атакован и ни на одном из кубиков не выпало попаданий.

Фракция. Все бойцы из одного региона составляют фракцию этого региона (например, все бойцы атлантов составляют фракцию атлантов).

Цель. Цель бойца — это противник, которого он атакует. Некоторые навыки также могут ссылаться на цель. Цель бойца должна находиться в пределах его дальности. Вражеский боец использует свой список приоритетов, чтобы определить, какой боец станет его целью.

Экипировать. В некоторых игровых эффектах сказано, что можно экипироваться определёнными фишками или кубиками. Например, это трезубец на арене атлантов. Когда боец экипируется фишкой, передвинувшись на её гекс, поместите эту фишку между верхней фишкой бойца и его ОЗ. Когда боец экипируется кубиком, просто поместите этот кубик на фишку бойца. Фишечка (кубик) передвигается вместе с экипированным ею (им) бойцом. Бойцы не могут сбросить фишечки (кубики) из экипировки. Если боец терпит поражение, фишечка (кубик) из его экипировки остаётся на гексе, который занимал боец, когда потерпел поражение.

Элитный. Герои, примусы и отпрыски являются элитными бойцами. Их фишки толще фишечек неэлитных бойцов. На элитных бойцов нельзя разыгрывать тактики.

ОПИСАНИЕ ГЕРОЕВ



Бинзин
из куньлуньцев

Хотя Бинзин всё ещё является послушницей, её авторитет в Куньлуне стремительно вырос благодаря её непревзойдённым навыкам владения посохом. Менее кровожадная, чем многие её конкуренты, Бинзин дорожит жизнью каждого, кто входит в её отряд, и она старается сделать всё возможное, чтобы защитить каждого гладиатора, как саму себя. Бинзин ищет не славы, а мира.

2 1 5 Кубики атаки: Класс: Лидерство: 5

Родной регион/арена: куньлуньцы

Бойцы: воин, лучник, тактик

Тактики: «Адреналин», «Оглушение», «Укрепление здоровья»



Децим
из новых аргонавтов

По слухам, Децим – это реинкарнация Геракла или Ясона. Десятый сын в бедной семье, он избрал путь гопломаха, чтобы сразиться с отпрысками Плутона. Загадочный и стойкий, он завоёвывает своих последователей не словами, а подвигами на поле боя.

Децим не только могучий воин, но и искусный тактик, знающий, что истинная победа достигается умными ходами, а не ошеломляющей силой.

2 1 5 Кубики атаки: Класс: Лидерство: 5

Родной регион/арена: новые аргонавты

Бойцы: воин, защитник, лучник

Тактики: «Адреналин», «Оглушение», «Подсечка»



Нокс
из везувианцев

Богиню ночи Нокс совершенно не волнует спасение мира. Для неё смертельные игры Плутона – проявление слабости. Если Нокс одолеет отпрысков Плутона и уничтожит владыку подземного мира, то, возможно, ей удастся захватить его земли – цель, ради которой она пожертвует чем угодно и кем угодно.

2 1 5 Кубики атаки: Класс: Лидерство: 5

Родной регион/арена: везувианцы

Бойцы: воин, лучник, тактик

Тактики: «Адреналин», «Оглушение», «Укрепление здоровья»



Морской Странник
из ламозианцев

Обаятельный воин, опасный как с боласом, так и с острогой, Морской Странник за напускной бравадой скрывает сильную обиду.

В прежнюю эпоху бог морей Нептун отвернулся от своих потомков – ламозианцев, чтобы обратить свой взор на их сородичей – атлантов. Морской Странник намерен доказать всему миру, что это было ошибкой и что он и его народ создали общество, равное величайшим державам мира, которое спасёт планету, победив отпрысков Плутона.

2 1 5 Кубики атаки: Класс: Лидерство: 5

Родной регион/арена: ламозианцы

Бойцы: защитник, лучник, тактик

Тактики: «Адреналин», «Подсечка», «Укрепление здоровья»

Искатель приключений, игнорирующий правила своего народа, Кракенланс рассматривает испытания Плутона как возможность заслужить почёт товарищей. Космополит и гений боевого искусства, Кракенланс верит, что военное сотрудничество и численное превосходство помогут победить отпрысков Плутона, и неважно, будут ли его соратники атлантами или из других народов.

2 1 5 Кубики атаки:  Класс:  Лидерство: 5

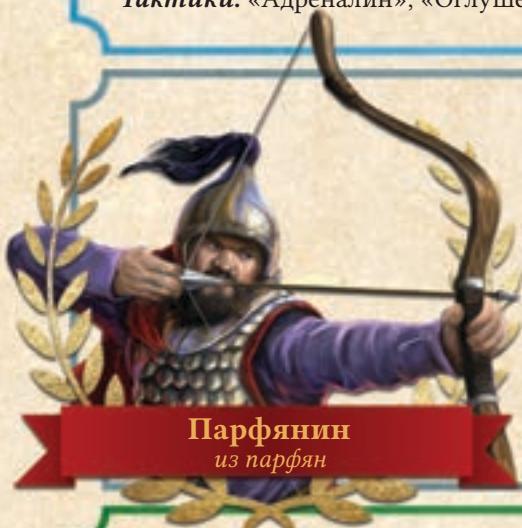
Родной регион/арена: атланты

Бойцы: воин, защитник, лучник

Тактики: «Адреналин», «Оглушение», «Подсечка»



Кракенланс
из атлантов



Парфянин
из парфян

Хотя он одет в доспехи Парфянского царства, мужчина, известный лишь как Парфянин, не имеет официального воинского звания. Благодаря своему тактическому мастерству и превосходному владению луком Парфянин приобрёл множество почитателей как в парфянских войсках, так и за их пределами, однако он рассматривает этих людей лишь как средство для достижения цели. Каким бы ни было испытание, он предпочитает справляться с ним в одиночку.

2 2 5 Кубики атаки:  Класс:  Лидерство: 5

Родной регион/арена: парфяне

Бойцы: воин, защитник, тактик

Тактики: «Оглушение», «Подсечка», «Укрепление здоровья»

Необычайно сильная даже среди своих сверхъестественных сородичей, Вираго способна метать боевой топор так, словно это всего лишь томагавк. Воины дальнего боя со всего мира считают её своей полубогиней, но слава — это не то, чего она ищет. Вираго, скорее, жаждет авторитета: она уверена, что амазонки должны занять более значимое место на мировой арене, и намерена лично привести их к триумфу.

1 2 5 Кубики атаки:  Класс:  Лидерство: 5

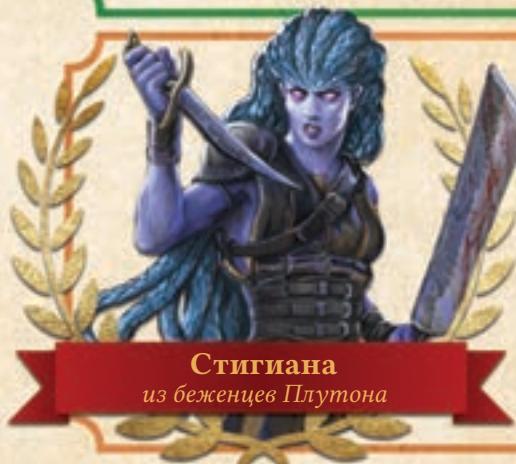
Родной регион/арена: амазонки

Бойцы: воин, защитник, тактик

Тактики: «Оглушение», «Подсечка», «Укрепление здоровья»



Вираго
из амазонок



Стигиана
из беженцев Плутона

Фиолетовая обитательница подземного мира с щупальцами на голове, которую несведущие люди могут назвать демоном, Стигиана борется за свободу как для себя, так и для своих товарищей, сбежавших от Плутона. Хотя ей и не хочется возвращаться в бывший дом, Стигиана, похоже, не испытывает страха: её часто можно встретить во главе отряда, стремглав бросающейся в бой.

2 1 5 Кубики атаки:  Класс:  Лидерство: 5

Родной регион/арена: беженцы Плутона

Бойцы: защитник, лучник, тактик

Тактики: «Адреналин», «Подсечка», «Укрепление здоровья»

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

ФАЗА ПУТЕШЕСТВИЯ

ФАЗА СОБЫТИЯ

ФАЗА ОЧИСТКИ

ФАЗА ПУТЕШЕСТВИЯ

- Передвиньте жетон стана.

Используя гавань:

- выйдите в открытое море,
- зачеркните неделю,
- причальте в порту.

ФАЗА СОБЫТИЯ

НАБЛЮДЕНИЕ

- Сбросьте карту события.
- Разместите в любом порядке 3 передние карты в колоде событий.
- Повысьте влияние отпрыска (на число, равное номеру акта).
- Вылечите героя.
- Пропустите фазу очистки.

СОГЛАСИЕ

- Испытание: возьмите 2 карты и выберите 1.
- Все остальные события: бой.

Важно: в состязании определите трибуна.

СТРУКТУРА ХОДА В БОЮ

- Подсчёт очков (в ход игрока в состязании «Царь горы»).
- Выставление.
- Размещение тактики.
- Движение.
- Способности.
- Столкновение.

ФАЗА ОЧИСТКИ

- Зачеркните неделю. Если не участвовали в бою, пропустите остальные шаги.
- Успех в бою: получите награду.

СОСТЯЗАНИЕ

Завербуйте
1 вражеского бойца
ИЛИ
получите тактики

КРОВОПРОЛИТИЕ

Добавьте/улучшите
1 кубик
ИЛИ
+1 к здоровью/
лидерству

О наградах за победу над примусом см. на с. 29.

- Неудача: повысьте влияние отпрыска (на число, равное номеру акта).
- Верните врагов и проклятия в мешочек.
- Верните фишку арены и тактик в запас.
- Сбросьте (в смертельном событии) или восстановите (в несмертельном событии) потерпевших поражение бойцов.
- Верните оставшихся бойцов в ваш лагерь.

НАЗНАЧЕНИЕ ТАКТИК

Класс	Фишка тактики	Цель
Лучник		Укрепление здоровья > Слабейший союзник
Воин		Адреналин > Медленнейший союзник
Заштитник		Оглушение > Сильнейший противник
Тактик		Подсечка > Смертоноснейший противник без «Подсечки»

МОДИФИКАТОРЫ БОЯ (ПО АКТАМ)

АКТ I

Без модификаторов

АКТ II

+ в конец вражеской очереди.

АКТ III

+ в конец вражеской очереди.

Враг выставляет 2 бойцов в свой первый ход.

АКТ IV

+ в конец вражеской очереди.

Враг выставляет 2 бойцов с +2 ОЗ у каждого в свой первый ход.

Не применяются в боях с примусами и отпрыском. Об очередях в бою с примусом см. на с. 30.