



ВОЙНЫ МАГОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Арена зовет...

Тишина охватила толпу, как только два мага вышли на арену. Бросив взгляд на своего противника через потрескавшиеся плиты, вы пытаетесь оценить его силу и разгадать секреты, пока вас объявляют публике. Через секунду прозвучит сигнал к бою, и ничто не сможет остановить битву до тех пор, пока один из вас не будет валяться в пыли побежденным. Дотрагиваясь кончиками пальцев до своей магической книги, вы мысленно подбираете первые заклинания. И только где-то на задворках сознания мелькают сомнения: достаточно ли у вас силы и мудрости, чтобы одолеть врага, стоящего перед вами?

«Войны магов» – это основанная на картах настольная игра о дуэли магов. Два противника, обучавшиеся различным направлениям магии, вышли на арену, чтобы определить, чье волшебство могущественнее... И победителем будет объявлен тот, кто останется на ногах! Вооруженные только своей книгой заклинаний, вы должны перехитрить и провести вашего противника, а своего собственного персонажа защитить от уничтожения. Приготовьтесь к выходу на арену!



WWW.MAGEWARS.COM

Created by Bryan Pope
©2012 Arcane Wonders

This book may not be reproduced in whole or in part without the express written consent of the author.
Mage Wars® is a registered trademark of Arcane Wonders®. All rights reserved.



4
ОБУЧАЮЩИЙ
РЕЖИМ

6
ПОДГОТОВКА
К ИГРЕ

8
ХОД ИГРЫ

11
ДЕЙСТВИЯ

14
ЗАКЛИНАНИЯ

16 АТАКА
16 КОЛДОВСТВО
16 СУЩЕСТВА
18 ЗАКЛЯТИЯ
19 СТЕНЫ
20 ЧАРЫ
22 СНАРЯЖЕНИЕ

24
БИТВА
24 АТАКИ
31 ОБОРОНА

33
МАГИ

37
КНИГИ
ЗАКЛИНАНИЙ

41
ПРАВИЛА ДЛЯ
НЕСКОЛЬКИХ
ИГРОКОВ

42
КОДЕКС

48
ПОЯСНЕНИЯ

52
ХОД ИГРЫ

ОБУЧАЮЩИЙ РЕЖИМ

ВНИМАНИЕ! Прежде чем вы распакуете карты заклинаний, знайте, что они были специально упорядочены для вашего удобства. Колода с картой Хозяина Зверей наверху содержит карты заклинаний для обучения, расположенные по порядку (см. стр. 3). Колода с картой «Иссушение сил» наверху содержит остальные карты заклинаний для обучения. Затем идут все прочие карты заклинаний, распределенные по типам. Третья пачка с «Грозным соколом» наверху содержит другие карты, разложенные аналогичным образом.

Обучение игре в «Войны Магов»

«Войны Магов» были разработаны таким образом, чтобы быть максимально интуитивно понятными; битва разыгрывается так, как если бы магия была реальной. Заклинания работают именно так, как, по вашему мнению, они должны были бы работать, а эффекты, которые они создают, сообразны здравому смыслу. В результате вы обнаружите, что разобраться в правилах можно очень быстро.

В ходе первых нескольких игр, пока вы знакомитесь с правилами, возможно, вы не захотите замедлять процесс, постоянно заглядывая в книжку. В таком случае не останавливайте игру, чтобы свериться с правилами – просто делайте то, что, по вашему мнению, целесообразно сделать, одновременно пометив себе уточнить спорный вопрос после окончания игры.

Обратите внимание: вы можете посмотреть ключевые слова и получить быстрые ответы в Кодексе, который расположен в конце этой книги правил.

Обучающий режим

Мы предлагаем вам начать, сыграв пару игр в обучающем режиме. Игра в обучающем режиме проходит быстрее и проще, поскольку вы играете на небольшой арене и используете меньше заклинаний. Подготовьте игру, как показано на стр. 6-7.



Арена

В обучающем режиме используется арена величиной 2 на 3 зоны – это половина обычной арены. Просто играйте на одной половине поля, игнорируя вторую. Маги начинают в противоположных углах, как обычно.

Маги

В обучающем режиме все маги равны: каждый начинает с параметрами «Приток маны» – 10, «Жизнь» – 24 (это значение жизни меньше, чем у мага в обычной игре), базовая ближняя атака – 3 кубика атаки. У них нет особых способностей, поэтому карта способностей мага вам не понадобится. Когда вы готовите карты статусов мага, выставляйте указанные здесь значения (см. стр. 7).



ПРИТОК
МАНЫ



ЖИЗНЬ



БРОНЯ



БЛИЖНЯЯ
АТАКА

Книги заклинаний

Вам необходимо подготовить 2 книги заклинаний. Выберите 2 магов, которыми хотите играть вы и ваш друг. Новичку проще всего играть Хозяином Зверей, а труднее всего – Волшебником. На стр. 5 находится список заклинаний, которые будет использовать каждый из магов во время игры. Найдите карту мага и все карты заклинаний, указанные в списке выбранного мага. Карты заклинаний предварительно разложены таким образом, чтобы вам было проще их найти. Каждый игрок выбирает себе книгу заклинаний и размещает в ней все заклинания своего мага. Вы можете разложить карты по кармашкам так, как вам удобно. Мы рекомендуем класть одну карту в один кармашек.

Правила

Помните, цель «Магических войн» – убить другого мага! Защищайте вашего мага любой ценой!

Прочитайте правила до стр. 33 и сыграйте пару первых игр в обучающем режиме. Когда будете готовы, продолжите чтение правил. В полной игре вы будете использовать все поле целиком. У магов будут разные характеристики и особые способности. Кроме того, вы сможете составить свои собственные книги заклинаний!

Магическое правило

«Войны Магов» – игра о магии и магических заклинаниях. Эти заклинания довольно часто будут тем или иным образом нарушать обычные правила. Во всех случаях, если текст на карте заклинания противоречит тексту правил, карта заклинания всегда имеет превосходство над правилами.

Для быстрого старта вы можете посмотреть наше обучающее видео он-лайн на www.zvezda.org.ru.

Примечания

Правила были разработаны таким образом, чтобы помочь вам начать играть в «Войны Магов» как можно скорее. Вы найдете много вставок (таких как эта), в которых помещаются правила для особых ситуаций, примеры и важные напоминания. Вставки сделаны для того, чтобы помочь вам быстро во время игры найти нужную информацию. Вы спокойно можете пропускать их, пока читаете основные правила. Если понадобится, вы сможете вернуться к ним позже, во время первой игры.

КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ ДЛЯ ОБУЧАЮЩЕГО РЕЖИМА

В «Войнах Магов» вы можете играть одним из четырех магов, каждый из которых обладает собственными уникальными стратегиями и стилем игры.



Хозяева зверей изучают магию Природы и одолевают противников своими слугами-зверями. Их чары превращают простых жителей леса в устрашающих чудовищ.



Жрица – специалист по излечению, защите и божественным силам, которые делают ее рыцарей, ангелов и других святых прислужников практически непобедимыми.



Колдуны посвящают себя магии Тьмы, вызывая ужасных демонов и ослабляя противников с помощью проклятий. Владыка огня, колдун испепелит тех, кто осмелится встать у него на пути.



Овладев тайной магией, волшебники расстраивают планы противников, вытягивая у тех ману, а также отменяя и перенаправляя их заклинания.

ХОЗЯИН ЗВЕРЕЙ

ЖРИЦА

КОЛДУН

ВОЛШЕБНИК

СНАРЯЖЕНИЕ

1 Медвежья шкура
1 Мантия стихий
1 Посох зверей

1 Отражающие наручи
1 Посох Азиры
1 Плащ из кожи виверны

1 Броня из шкур демонов
1 Плеть адского пламени
1 Кожаные перчатки

1 Панцирь из чешуи дракона
1 Жезл стихий
1 Кожаные сапоги
1 Посох тайной магии
1 Мантия подавления

СУЩЕСТВА

2 Тропическая лиса
1 Сервир, Лесная тень
1 Изумрудный тегу
2 Дикая рысь
1 Гризли со стальными когтями
1 Громовой ястреб
2 Лесной волк

2 Священник Азиры
1 Броган Кровавый камень
1 Серый ангел
1 Горный единорог
2 Рыцарь Вестлока
1 Королевский лучник

1 Даркфенийский нетопырь
1 Каратель договора тьмы
2 Иммп-поджигатель
2 Огненный геллион
1 Горан, питомец-оборотень
2 Стражник-скелет

2 Синий гремлин
1 Даркфенийская гидра
1 Горгона-лучник
2 Магическая пиявка
1 Каменноокий василиск

ЧАРЫ

2 Сила медведя
1 Блок
1 Рефлексы кобры
1 Регенерация
1 Ответный удар
2 Шкура носорога
2 Цепкая лоза (заклятие)

2 Блок
1 Выносливость быка
1 Божественная защита
1 Отрицание
2 Умиротворение
1 Шкура носорога
1 Священная земля

1 Агония
1 Сила медведя
1 Смертельная связь
1 Ослабление
1 Трупное гниение
1 Проклятие мага
1 Отмеченный смертью
1 Вампиризм

1 Блок
1 Исушение сил
1 Хватка силы
1 Меч силы
1 Сглаз
1 Отрицание
1 Отражение атаки

КОЛДОВСТВО

1 Зов природы
1 Натиск
1 Рассеивание
1 Распад
1 Массовое лечение
1 Малое лечение
1 Пробуждение зверя

1 Рассеивание
1 Распад
1 Толчок силы
1 Массовое лечение
1 Возложение рук
1 Малое лечение
1 Сон

1 Рассеивание
1 Вытягивание жизни
1 Взрыв
1 Толчок силы
2 Удар вампира

1 Рассеивание
1 Распад
2 Малое лечение
1 Сон
1 Кража чар
1 Телепорт

АТАКА

2 Гейзер
1 Стремительный вихрь

1 Слепляющая вспышка
2 Столб света

1 Огненный шар
1 Огненный шторм
2 Взрыв огня

1 Цепная молния
1 Электризация
2 Удар молнии

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ

ЖЕТОН БЫСТРОГО ЗАКЛИНАНИЯ

КАРТА МАГА

КАРТА СПОСОБНОСТЕЙ МАГА

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

КУБИК АТАКИ

КУБИК ЭФФЕКТОВ

КОМПОНЕНТЫ

- Игровое поле
- 2 Книги заклинаний
- 322 Карты заклинаний
- 4 Карты мага
- 4 Карты способностей мага
- 2 Карты статусов мага
- 8 Кубиков статуса
- 20 Жетонов действий
- 2 Жетона быстрого заклинания
- 9 Кубиков атаки
- 1 Кубик эффектов (D12)
- 1 Жетон инициативы
- 3 Жетона способностей
- 7 Жетонов обороны
- 6 Жетонов готовности
- 20 Жетонов состояния
- 24 Жетона повреждений
- 8 Жетонов маны

КУБИКИ СТАТУСА
(КРАСНЫЙ, ЧЁРНЫЙ)

КАРТА СТАТУСОВ МАГА

КАРТА СПОСОБНОСТЕЙ МАГА

ИНИЦИАТИВА

ЖЕТОН ИНИЦИАТИВЫ

БОРЕННЕ

ЖЕТОНЫ ОБОРОНЫ

СЛУДОГ

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ

ОБОРОЩЕН

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ

СОН

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ

ГОТОВ

ЖЕТОНЫ
ГОТОВ/ИСПОЛЬЗОВАН

ОБОРОНА

ЖЕТОНЫ
ОБОРОНЫ

ТРАВМА

ПОВРЕЖДЕНИЕ

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ

СЛАБОСТЬ

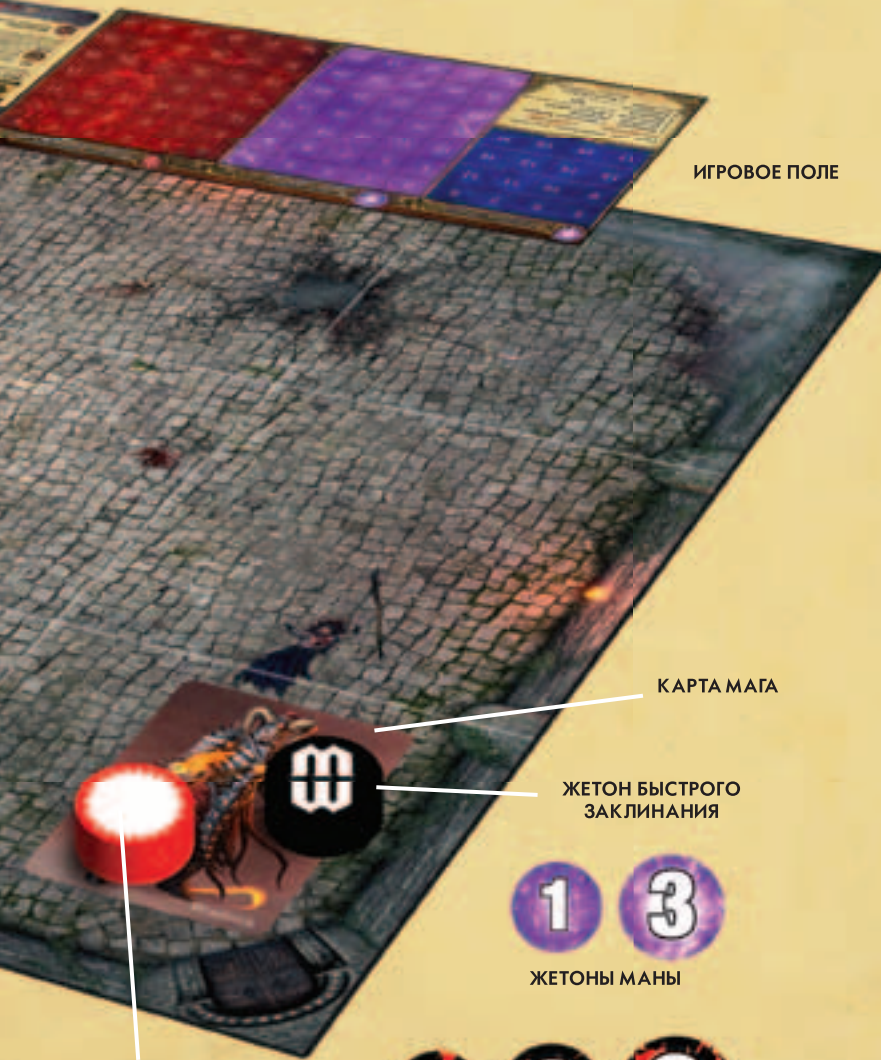
ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ

КЛИЧ

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЯ



322 КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

КАРТА МАГА

ЖЕТОН БЫСТРОГО ЗАКЛИНАНИЯ

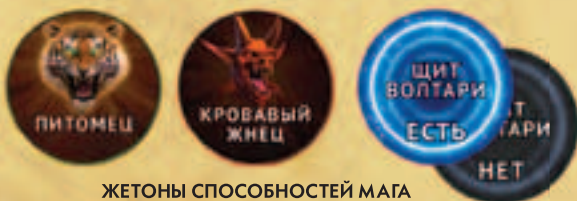
ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ



ЖЕТОНЫ МАНЫ



ЖЕТОНЫ ПОВРЕЖДЕНИЯ



ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ МАГА

Арена для «Войны магов»

Игровое поле представляет собой арену, на которой ваши противники будут сражаться за магическое превосходство. Поле разделено на 12 областей, которые называются «зонами» – по ним определяется дальность передвижения и расстояние для других действий. Две зоны считаются соседними, только если имеют общую границу (по горизонтали, либо вертикали). Зоны, которые соприкасаются только углами (т.е. по диагонали), не считаются соседними.

В состав «Войны магов» входит 322 заклинания, которые положат начало вашей библиотеке заклинаний. Эти заклинания можно хранить в коробке «Войны магов». Заклинания, которые вы будете использовать в процессе игры, размещаются в книге заклинаний – их можно менять между играми.

Подготовка к игре

Разместите игровое поле на столе. Каждый игрок выбирает мага и берет себе соответствующую карту мага и карту способностей (в обучающем режиме карту способностей использовать не нужно). Он также выбирает красный или синий цвет и берет себе 10 жетонов соответствующего цвета. Кроме того, каждый игрок берет 3 черных и 1 красный кубики статуса и 1 черный жетон быстрого заклинания.

Положите вашу карту мага в ближайшую к вам угловую зону (она отмечена на игровом поле дверью). В обучающем режиме используйте только половину поля (см. на стр. 4). Положите один из ваших жетонов действий и жетон быстрого заклинания на вашу карту мага – белые символы должны быть вверху, как изображено на рисунке слева.

Положите перед собой карту статусов. Поставьте черные кубики на стартовые значения притока маны, запаса маны (все маги начинают с 10 маны) и жизни (стартовые значения указаны на карточке мага). В обучающем режиме все маги имеют одинаковые стартовые значения (см. на стр. 4). Поставьте красный кубик на значение «0» шкалы жизни. Этот кубик показывает, сколько повреждений получил маг. См. пример 1.

Выберите себе книгу заклинаний. Если это ваша первая игра, вам нужно будет собрать себе книгу (см. «Книга заклинаний» на стр. 4). Разместите в пределах досягаемости кубики, жетоны состояний и остальные игровые жетоны.

Оба игрока бросают кубик эффектов. Тот, у кого выпал наибольший результат, получает жетон инициативы: именно он будет действовать первым во время первого раунда игры! Теперь ваша дуэль может начинаться!



ПРИМЕР 1: РАССТАНОВКА НА КАРТЕ СТАТУСОВ

ХОД ИГРЫ

РАУНД

ЭТАП ПОДГОТОВКИ

Инициатива
Обновление
Приток маны
Поддержка
Планирование
Расстановка

ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

Первая фаза быстрого заклинания
Фаза действия существа
Финальная фаза быстрого заклинания

«Войны магов» состоят из серии **раундов**, которые продолжаются до тех пор, пока один из магов не получит достаточно урона, чтобы быть уничтоженным. Последний, оставшийся на ногах маг побеждает.

Каждый раунд игры делится на два **этапа**:

- **Этап подготовки**
- **Этап действий**

Этап подготовки должен быть завершен прежде, чем сможет начаться этап действий. Во время этапа действий каждое существо на арене предпринимает действия. Как только все существа совершили действия, раунд игры завершается и начинается новый — снова с этапа подготовки.

ЭТАП ПОДГОТОВКИ

Этап подготовки, это часть игрового раунда, где вы: получаете приток маны, платите цену поддержки, выбираете заклинания для раунда. Оба игрока во время этапа подготовки действуют одновременно.

Этап подготовки делится на 6 фаз. Оба игрока должны полностью завершить одну фазу прежде, чем они смогут перейти к другой:

Фаза 1: Инициатива

В первом раунде игры каждый игрок бросает кубик эффектов, чтобы определить кто получит жетон инициативы. Тот, кто выбросил самый высокий результат, получает инициативу на первый раунд. После каждого игрового раунда, во время этой фазы, игрок, у которого был жетон инициативы, должен передать его своему противнику. Таким образом, жетон инициативы переходит от одного игрока к другому.



Игрок, обладающий инициативой, действует первым во время этапа действий, и ходит первым во всех случаях, когда необходимо определить порядок событий.

Фаза 2: Обновление

Переверните все жетоны действий, жетоны быстрого заклинания и жетоны готовности на ваших картах на активную сторону.

ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ И ЖЕТОНЫ ГОТОВНОСТИ

Каждое существо на арене отмечено жетоном действия (включая вашего мага).

Жетон действия используется, чтобы показать, когда в течение раунда существо предпринимает свои действия:



Если жетон действия лежит лицом вверх, существо считается активным. Только **активные** существа могут совершать действия.



Если жетон действия лежит лицом вниз, существо считается **неактивным**.



Некоторые способности и эффекты могут применяться только один раз за раунд. Они отмечаются жетонами готовности, которые кладутся на заклинание. Если жетон повернут стороной «Готов», способность можно использовать. После использования способности переверните жетон на сторону «Использован». Вы не можете использовать эту способность снова, до тех пор, пока жетон не будет повернут обратно на сторону «Готов» (обычно это происходит во время следующей фазы обновления).



У вашего мага также есть жетон быстрого заклинания. Вы должны перевернуть этот жетон на неактивную сторону, когда ваш маг совершил действие «быстрое заклинание».



Фаза 3. Приток маны



Каждый маг прибавляет количество маны, равное его притоку маны, к своему запасу маны. Все объекты на арене, которые имеют способность притока маны, также прибавляют ману к своему запасу в это же время.

Ваш маг отмечает запас своей маны на своей карте статусов. Если другие существа или объекты используют свойство «Приток маны», положите жетоны маны на карту, чтобы указать, сколько маны там теперь имеется. Количество маны, которую может иметь маг или объект, не ограничено.

Пример: Приток маны Хозяина зверей равен 9, поэтому он получает по 9 ман каждый раунд. В первом раунде игры, во время фазы притока маны, он прибавляет 9 ман к своему стартовому запасу маны (который равен 10), получая в целом 19.



ЧТО ТАКОЕ МАНА?

Мана – это мистическая сила, которую берут под контроль маги. Для сотворения заклинания заклинатель должен потратить ману. В определенном смысле, мана – это электроэнергия, а маг – батарейка, которая ее аккумулирует.

Каждый раунд ваш маг будет генерировать или «осуществлять приток» определенного количества маны. Это количество прибавляется к вашему «запасу маны». Когда ваш маг творит заклинание, вы тратите ману из вашего запаса.

Маги не могут потратить ману, которой у них нет. Если у вас недостаточно маны, вы не можете сотворить заклинание! Вам придется делать нелегкий выбор: либо сохранить ману для вызова большого дорогого существа, или использовать ее для создания множества более слабых, но менее дорогих заклинаний. Выбор за вами!

Фаза 4: Поддержка

Некоторые заклинания имеют **стоимость поддержки**. Это стоимость в мане, которую необходимо платить во время каждой фазы поддержки – в противном случае заклинание будет развеяно. Вы всегда вольны выбирать, платить стоимость поддержки, или позволить объекту развеяться.

Кроме того, во время этой фазы срабатывают эффекты некоторых заклинаний и состояний (например, Гниение или Горение), а существа со свойством Регенерации избавляются от повреждений (См. Кодекс, стр. 46).

Вы всегда выбираете, в каком порядке происходят различные эффекты, которые оказывают влияние на **ваши** существа и объекты. В редких случаях, когда возникают проблемы с очередностью, порядок определяет игрок, обладающий инициативой.

Пример: Вы контролируете Горного Единорога со свойством Регенерации 2, на котором лежит жетон Горения. Поскольку существо уже получило множество повреждений, эффект от Горения может уничтожить его. Вы можете выбрать и активировать свойство Регенерации первым, до Горения.



ЧТО ТАКОЕ СВОЙСТВО?

Заклинания, существа, объекты и атаки могут иметь разное количество особых способностей, которые называются свойствами. Эти свойства могут позволить вам действовать способом, который обычными правилами не допускается – например, во время фазы действий передвинуться дальше.

Свойства перечислены в нижней части карты заклинания или в строке атаки. Некоторые заклинания или способности могут также добавлять свойства тому или иному объекту. Например, вы можете сотворить заклинание, которое даст существу свойство «Скорость».

Многие свойства сопровождаются цифровыми значениями. Например, у Горного Единорога есть свойство Регенерация 2. Это число показывает силу свойства. Регенерация 2 означает, что единорог будет лечить 2 своих повреждения во время каждой фазы поддержки. Иногда это значение силы имеет знак «плюс» или «минус». Несколько свойств одного типа с плюсовыми и минусовыми значениями могут складываться, если окажутся наложенными на один объект. Например, если существо со свойством Молния +1 будет под действием заклинания, дающего Молнию -2, эти два значения сложатся, и в результате существо будет обладать свойством Молния -1.

Если у свойства нет знака «плюс» или «минус», оно не будет складываться с другими свойствами, имеющими такое же название. Считаться будет только свойство с наибольшим значением.

Если на уже известного нам Единорога наложить заклинание, которое дает Регенерацию 3, единорог будет лечить себе по 3 повреждения каждый раунд, но не 5.

В этих правилах и на картах заклинаний названия свойств всегда начинаются с заглавной буквы. Список всех свойств и их эффектов см. в Кодексе в конце этой книги правил.

Фаза 5: Планирование

Каждый маг готовится к раунду, выбирая до 2 заклинаний из своей книги заклинаний. Оба игрока выбирают заклинания одновременно. Положите выбранные заклинания лицом вниз перед собой. Держите ваши заклинания в тайне от противника, чтобы он не знал, что вы задумали!

Заклинания, которые вы приготовили — это **единственные** заклинания, которые вы сможете сыграть в этом раунде. Но вы не обязаны творить те заклинания, которые выбрали.

Некоторые существа (которые называются «Помощниками») и объекты (например, «Точки вызова») обладают способностью творить заклинания. Во время фазы планирования вы можете выбрать по **одному** заклинанию для каждого из этих объектов. Положите эти заклинания лицом вниз рядом с соответствующими существами или объектами.

Заклинания, которые не были сыграны в течение раунда, возвращаются в вашу книгу заклинаний в начале **следующей** фазы планирования.

Фаза 6: Развертывание

Начиная с игрока, которому принадлежит инициатива, вы можете сотворить заклинания, которые вы назначили своим Точкам вызова (см. «Точки вызова» на стр. 18). Откройте заклинание, которое вы избрали, заплатите требуемое количество маны и приведите заклинание в действие. Если вы решите не играть заклинание (или не можете этого сделать), оно возвращается в вашу книгу заклинаний в начале следующей фазы планирования.

Подсказка: В большинстве случаев вы увидите, что оба игрока могут одновременно играть свои заклинания, назначенные Точкам вызова.

ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

Это самая захватывающая часть раунда: каждое активное существо на арене получает одну **фазу действий** для того, чтобы передвинуться, атаковать или предпринять другое действие. Ваш маг тоже является существом и действует во время этого этапа.

Этап действий делится на три части:

Первая фаза быстрого заклинания

Прежде чем какое-либо существо начнет действовать, у каждого мага есть возможность предпринять действие «быстрое заклинание», начиная с игрока, которому принадлежит инициатива. Действие «быстрое заклинание» позволяет вам сотворить одно быстрое заклинание. Чтобы сделать это, вы должны перевернуть жетон быстрого заклинания вашего мага. Вы не обязаны использовать ваше действие «быстрое заклинание» именно в этот момент — его можно сохранить и задействовать позже, в другой подходящий момент текущего этапа действий.

ДЕЙСТВИЕ «БЫСТРОЕ ЗАКЛИНАНИЕ»



Действие «быстрое заклинание» — это особое действие, которое в ходе раунда может предпринять только маг, в дополнение к своим обычным действиям во время фазы действия. Это действие можно использовать только для того, чтобы сыграть **одно быстрое заклинание** (заклинание, на карте которого есть символ быстрого заклинания).

Вы можете предпринять действие «быстрое заклинание» в один из трех моментов этапа действий:

- Во время первой фазы быстрого заклинания
- Сразу **до** или **после** того, как любое существо под вашим контролем совершает действие в фазу действий
- Во время финальной фазы быстрого заклинания

Когда вы предпринимаете действие «быстрое заклинание», переверните ваш жетон быстрого заклинания лицом вниз и сыграйте любое быстрое заклинание из тех, что вы приготовили на этот раунд. Используя действие «быстрое заклинание» и обычное действие, маг может сотворить два заклинания за один раунд!

Примеры: *Хозяин зверей может использовать фазу действия для того, чтобы активировать Лесного Волка и поставить его в оборону, а затем воспользоваться своим действием «быстрое заклинание» и наложить Чары на Дикую Рысь. Волшебник может использовать свое действие «быстрое заклинание», чтобы сотворить свое быстрое атакующее заклинание «Тайная энергия», напечатанное на его карте способностей. Эта особая атака считается быстрым заклинанием. Затем он может задействовать свою обычную фазу действий, чтобы сотворить другое заклинание.*

Фазы действий

Игрок, которому принадлежит инициатива, предпринимает первую фазу действия. Во время фазы действия вы активируете и используете **одно** существо, находящееся под вашим контролем. Затем ваш противник предпринимает фазу действия, активируя одно из своих существ, потом вы получаете еще одну фазу действия и т. д. Продолжайте ходить по очереди, пока каждое существо на арене не осуществит фазу действия.

Когда наступает ваша очередь проводить фазу действия, вы считаетесь **действующим** игроком, а существо, которое вы активируете — **действующим** существом.

Когда наступает ваша очередь проводить фазу действия, вы **должны** активировать одно из ваших активных существ. Однако, если у вашего противника на арене больше активных существ, чем у вас, при наступлении вашей очереди осуществлять фазу действия, вы можете пасовать. Вы можете продолжать пасовать до тех пор, пока у вас меньше активных существ, чем у противника. Как только количество сравняется, вы должны предпринять фазу действия, как только наступает ваша очередь (вы не можете пасовать).

Пример: *Колдун остался один против Хозяина зверей и Изумрудного Тегу, когда наступает его очередь действовать. Колдун может пасовать на этот раз, тем самым заставляя Хозяина зверей предпринять еще одну фазу действия. Хозяин зверей активирует и использует свои вызванные существа, так что в конце концов*



количество оказывается одинаковым, и снова наступает очередь Колдуна. На этот раз он не может пасовать.

АКТИВНЫЕ И НЕАКТИВНЫЕ СУЩЕСТВА

Любое существо, которое еще не прошло фазу действия (жетон действия которого повернут лицом вверх), считается активным. Любое существо, которое уже прошло свою фазу действия (жетон действия которого повернут лицом вниз), считается неактивным. Все существа, которых только вызвали на арену, входят в игру неактивными, и получают жетон действия, повернутый неактивной стороной вверх.



АКТИВНОЕ

НЕАКТИВНОЕ

Действия существ

Когда вы выбираете существо, которое будет использовать фазу действий, вы активируете его. Вы должны перевернуть жетон действия этого существа на неактивную сторону, и вы должны сбросить с него любой **жетон обороны** (если таковой имеется). После этого ваше существо может совершать действия на этот раунд (см. «Что может сделать существо» на стр. 13).

Важно: Хотя вы перевернули жетон действия существа в начале его фазы действия, фаза не заканчивается, пока это существо не закончит совершать все свои действия.

Обратите внимание: Как только вы активировали существо и перевернули его жетон действия, ваш противник может открыть любые скрытые чары (см. «Открытие чар» на стр. 20). Вы должны дать противнику возможность открыть его заклинания до того, как вы решите, какое действие намерены предпринять.

Когда действия существа окончены, осуществите все эффекты, которые должны произойти в конце фазы действия этого существа. Например, все жетоны «Оглушен» должны быть убраны с существа в конце его фазы действия. В некоторых случаях вам необходимо будет сделать специальный бросок, чтобы понять, завершили ли свое действие чары или эффекты. После того, как все эти эффекты завершены, фаза действия существа заканчивается, и оно теперь считается **неактивным**, и останется таковым до конца следующей фазы Обновления (если только какое-либо заклинание или эффект не реактивирует его).

Исключение: Состояния, которые ваше существо получает в результате действия вражеского барьера шипов или контратаки во время фазы действия этого существа, **не** вступают в действие до **следующей** фазы действия этого существа (см. «Контратака» и «Барьеры шипов» на стр. 29).

Не забывайте, что **перед** тем, как вы активируете существо (включая вашего мага) или сразу **после** того, как вы завершили его фазу действия, вы можете воспользоваться вашим действием «быстрое заклинание» (если ваш жетон быстрого заклинания активен).

Подсказка: Вы можете использовать действие «быстрое заклинание» для создания мощных комбинаций! Непосредственно перед фазой действия существа вы можете увеличить его атаку или телепортировать его в зону врага для неожиданного нападения.

Финальное действие «быстрое заклинание»

Когда все существа на арене завершили свои фазы действий (и являются неактивными), у каждого игрока остается последняя возможность задействовать свое действие «быстрое заклинание» для этого раунда (если игрок того желает), начиная с игрока, который обладает инициативой. Вы можете воспользоваться этой фазой, только если вы еще не использовали ваше действие «быстрое заклинание» раньше в этом раунде.

ДЕЙСТВИЯ

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Во время своей фазы действия существо может передвигаться. Если оно передвигается, оно должно завершить все передвижения до того, как оно сможет предпринять любые другие действия. Существо не может сначала совершать какие-либо другие действия, а затем двигаться.

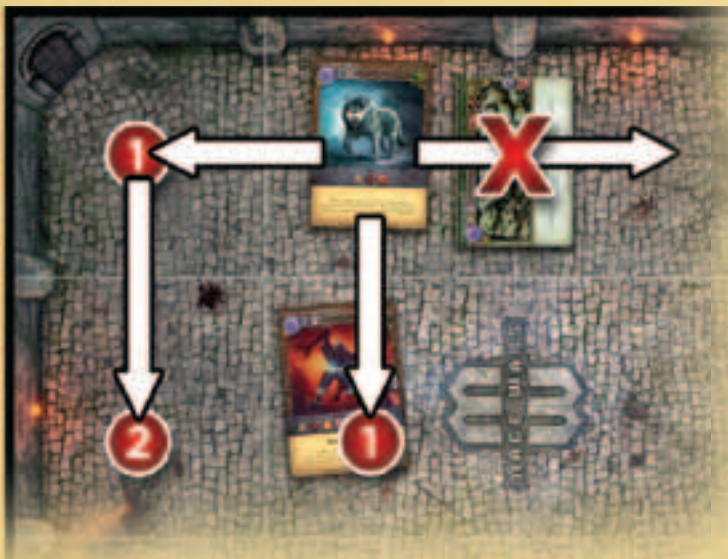
Когда существо двигается, оно проходит в **одну** из **соседних** зон. Зона должна примыкать по горизонтали или вертикали (по диагонали существа двигаться не могут).

В качестве быстрого действия существо может выбрать передвижение на еще одну зону. Таким образом, за один раунд существо может передвинуться на 2 зоны. Передвижение во вторую зону завершает фазу действия существа — больше действий (например, встать в охрану или атаковать) оно совершать не может.

Задержка при передвижении

Вражеские существа могут помешать вашему существу передвинуться во вторую зону. Если ваше существо начинает свою фазу действия в зоне, в которой находится любое вражеское существо, или входит в зону, занятую вражеским существом, оно считается **задержанным**. Задержанное существо во время своей фазы действия может передвинуться только на **1 зону** (даже если у него есть свойство «Быстрый»). Если ваше существо перемещается в зону, которая уже занята вражеским существом, ваше существо считается задержанным, оно должно остановиться и больше не может передвигаться в эту фазу действий.

Некоторые существа могут обладать свойством или способностью, позволяющей игнорировать другие существа, задерживающие движение. Например, существо со свойством «Летающий» может при передвижении не обращать внимания на нелетающих существ, а существо со свойством «Уворот» может всегда игнорировать вражеские существа при передвижении. Если вражеское существо парализовано или обездвижено, или обладает свойством «Вредитель», оно не может задерживать другие существа. Детали каждого свойства и состояния вы можете узнать в Кодексе.



Пример: Этот Лесной Волк был только что активирован. Существа обычно могут передвинуться на две зоны (используя действие передвижения для передвижения на 1 зону, затем быстрое действие – для перехода во вторую). Если Волк двинется налево, то затем он может, используя быстрое действие, передвинуться на одну зону вниз. Но если он сперва двинется вниз, ему придется остановиться там, поскольку находящийся там враг **задержит** его передвижение. Обратите внимание, вправо Волк двинуться не может, потому что в этом направлении движение заблокировано стеной (см. «Стены» на стр. 19).

Стены

Стены – это вид Заклятий, которые могут ставиться между зонами. Некоторые стены препятствуют существам проходить через них, а некоторые наносят повреждения проходящим через них существам (см. «Стены» на стр. 19).

Ловушки

Некоторые Чары создают «ловушки» в определенной зоне арены. Если существо вступает в зону, занятую ловушкой, ловушка срабатывает и оказывает действие на передвигающееся существо (см. «Ловушки» на стр. 22).

ПОДСЧЕТ ДИСТАНЦИИ

Когда существо передвигается, или когда вы проводите атаку, вам понадобится посчитать расстояние на арене. Расстояние или дистанция всегда считается от одной прилегающей зоне к соседней (только по горизонтали или вертикали, никогда по диагонали):

Пример: Этот Королевский Стрелок может проводить атаку на расстоянии с дистанцией «1-2». Эту атаку можно проводить только по врагу, который находится от Стрелка на расстоянии 1 или 2 зон. Зона, на которой находится сам стрелок, считается «дистанцией 0», зона с Волком – «дистанцией 1», а зона с Медведем – «дистанцией 2».



ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Телепортация – это эффект, который переносит существо из одной зоны в другую. Телепортируемое существо не должно проходить через зоны, которые находятся между этими двумя, а также стены, существа и объекты на пути.

Все, что прикреплено к телепортируемому существу, **кроме заклятий** (включая все состояния, повреждения, чары, снаряжение и ману) всегда перемещается вместе с телепортируемым существом в новую зону. Все присоединенные к существу заклятья не передвигаются вместе с ним при телепортации – вместо этого они уничтожаются. Таким образом, существо может успешно освободиться от таких Заклятий как «Цепкая лоза».

Существа могут телепортироваться в ту же самую зону, в которой уже находятся (телепорт через 0 зон тоже возможен), спасаясь таким образом от привязанных к ним Заклятий.

В отличие от **Толчка**, с помощью телепортации можно перемещать Незыблемых существ.

ЧТО СУЩЕСТВО МОЖЕТ СДЕЛАТЬ ВО ВРЕМЯ СВОЕЙ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЯ?

Итак, вы выбрали, какое существо будет действовать. Вы его активировали, перевернули его жетон действия и убрали жетон обороны. Теперь оно готово к действию.

Ваше существо может:

1. Либо сначала передвинуться, затем совершить быстрое действие;
2. Либо остаться в той же зоне и совершить полное действие.

Передвижение – необязательное действие. Вы можете выбрать никуда не двигаться, но все равно сможете совершить быстрое действие. Однако если вы решите передвинуть существо, вы должны завершить передвижение, прежде чем начнете выполнять быстрое действие.

Важно: Каждый раз перед или после фазы действия дружелюбного существа ваш маг может воспользоваться своим действием «быстрое заклинание». См. «Действие «Быстрое заклинание»» на стр. 10.



БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете выбирать из пяти быстрых действий:

• ПРОВЕСТИ БЫСТРУЮ АТАКУ

Ваше существо может провести атаку, которая указана на его карте и помечена символом быстрого действия (см. «Атаки» на стр. 24).

Пример: Грозовой сокол передвинулся в зону, в которой находится вражеское существо. На карте сокола указана быстрая ближняя атака, поэтому он может атаковать в качестве быстрого действия.

• СОТВОРИТЬ БЫСТРОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Существо со способностью творить заклинания (такие как ваш маг или Помощник) могут играть заклинания, отмеченные символом быстрого заклинания (см. «Сотворение заклинаний» на стр. 15). Вы можете играть только те заклинания, которые вы приготовили во время фазы планирования.

Пример: Жрица хочет сотворить Слабое Лечение. Это быстрое заклинание, поэтому она может сотворить его в качестве быстрого действия.

• ВСТАТЬ В ОБОРОНУ

Действующее существо может выбрать защиту зоны, в которой находится, встав в оборону. Положите жетон обороны на это существо. Существо, стоящее в обороне, может защищать других существ в своей зоне (см. «Оборона» на стр. 31).

• ПРЕДПРИНЯТЬ ЕЩЕ ОДНО ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Действующее существо передвигается еще на одну зону в любую соседнюю зону, согласно обычным правилам передвижения. Присутствие вражеских существ может задержать его передвижение или не позволить ему передвинуться во второй раз.

• ПРЕДПРИНЯТЬ ОСОБОЕ БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Некоторые существа способны совершать особые действия. См. «Особые действия» на этой странице справа.

НИЧЕГО НЕ ДЕЛАТЬ

Иногда бывает так, что ваше существо не может совершить ничего полезного. Оно может также находиться под воздействием какого-либо заклинания или состояния, которое не позволяет ему совершать какие-либо действия (например, Оглушение). В этом случае вы можете выбрать для фазы действия этого существа «ничего неделание». Даже если ваше существо ничего не сделало, вы должны перевернуть его жетон действия на неактивную сторону.



ПОЛНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если ваше существо не двигается, вы можете выбрать одно из следующих четырех полных действий:

• ПРОВЕСТИ АТАКУ, ТРЕБУЮЩУЮ ПОЛНОГО ДЕЙСТВИЯ

Ваше существо может провести атаку, которая указана на его карте и помечена символом полного действия (см. «Атаки на стр. 24).

Часто у существа в распоряжении имеется и быстрая атака, и более мощная полная атака. Полная атака способна нанести больше повреждений, либо у нее есть свойства, которые позволят атаковать несколько раз.

Пример: У Гриззли со стальными когтями есть два разных типа ближних атак. Он может использовать свои когти в качестве быстрого действия, но для более мощной атаки понадобится уже полное действие.

• СОТВОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ, ТРЕБУЮЩЕЕ ПОЛНОГО ДЕЙСТВИЯ

Существо со способностью колдовать заклинания может использовать полное действие, чтобы сыграть предварительно подготовленное заклинание, требующее полного действия (см. «Сотворение заклинаний»).

• ПРЕДПРИНЯТЬ ОСОБОЕ ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Некоторые существа способны совершать особые действия. См. «Особые действия» ниже.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

У некоторых существ есть особые способности – особые действия, которые они могут предпринять. Эти действия описаны, либо указаны как «строка способностей» на карте такого существа. В описании способности указано, какое потребует действие (быстрое или полное).

Пример: В качестве быстрого действия Хугин может подсмотреть указанные закрытые Чары, находящиеся на расстоянии до 2 зон.

В некоторых строках способностей указана стоимость в мане. Это цена, которую необходимо заплатить, чтобы задействовать эту способность.

Пример: «Тайная энергия» Волшебника – это способность, указанная на его карте способностей, она помечена символом «1» мана. Это быстрое атакующее заклинание – чтобы сотворить его, необходимо заплатить 1 ману.



ЗАКЛИНАНИЯ

Дуэль между магами — это, в конечном счете, противостояние заклинаний. Ваши заклинания определяют характер вашего мага и показывают, на что он способен. В «Войнах магов» заклинания представлены картами.

Давайте посмотрим на карту заклинания

В вашей книге заклинаний лежит некоторое количество карт заклинаний, которые вы можете использовать в течение игры. Каждая карта может быть использована только один раз. После того, как заклинание было сотворено или уничтожено, оно кладется в вашу колоду сброса. Как правило, вы не можете доставать заклинания из сброса.

На каждой карте заклинания содержится информация, которая понадобится вам во время игры:

- **Название заклинания**
- **Тип заклинания:** Определяет тип заклинания: Атака, Существо, Чары и т.д.
- **Подтипы:** Некоторые заклинания или способности могут назначать целью или влиять только на определенные подтипы заклинаний.
- **Строка сотворения:** В верхней части карты заклинания имеется «строка сотворения» в которой указана информация, которая понадобится вам для сотворения этого заклинания, а именно: стоимость, символ действия, дистанция и цель.
- **Стоимость сотворения:** Вы должны потратить указанное количество маны из своего запаса когда вы колдуете это заклинание.
- **Символ действия:** Подсказывает, какой тип действия требуется для того, чтобы сотворить это заклинание. Быстрые заклинания, как правило, простые, их можно сотворить во время движения (они требуют **быстрого действия**), в то время как полные заклинания являются сложными, поэтому вы должны оставаться на месте (они требуют **полного действия**). Символ показывает, какой тип действия нужно потратить, чтобы сотворить заклинание (быстрое действие или полное действие).
- **Дистанция:** Вы можете наложить заклинание только на цель, находящуюся в пределах требуемой дистанции. Дистанция всегда указана от минимальной до максимальной. Если цель находится слишком близко или слишком далеко, вы не сможете сотворить заклинание.
- **Цель:** Любое заклинание необходимо колдовать на какую-либо цель. Вы можете назначить для своего заклинания только такую цель, которая соответствует требованиям, указанным на карте

вашего заклинания. Некоторые заклинания могут направляться только на объекты с определенными свойствами или определенных подтипов.

- **Эффект:** Эта часть карты заклинания описывает то действие, которое производит заклинание после того, как вы его сотворили. Если у заклинания есть стоимость поддержки, она также указана здесь.
- **Школа и уровень:** Эта информация используется тогда, когда вы выбираете, какие заклинания включить в вашу книгу заклинаний (см. «Книга заклинаний» на стр. 37).

Ваши заклинания лежат в книге заклинаний, пока вы не «подготовите их» (выберете их во время фазы планирования). С помощью книги вам проще организовать и упорядочить свои заклинания, а также искать необходимые, не давая подсказки противнику о том, что вы намерены предпринять. Уничтоженное или сброшенное заклинание отправляется в вашу стопку сброса. Подробнее смотрите «Сброс заклинаний» на стр. 15.



УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЯ

У каждого заклинания есть уровень, который указан в верхнем правом углу карты под символом школы. У многих заклинаний стоимость различается в зависимости от уровня цели заклинания.

Пример: У Заклинания Сна цена сотворения зависит от уровня существа, которого вы желаете усыпить. Усыпить Существо 3 уровня стоит 6 ман.

Некоторые заклинания могут воздействовать только на цели определенного уровня или иметь различные эффекты в зависимости от уровня цели.

Обратите внимание: Ваш маг всегда считается существом 6 уровня.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Маги (а также некоторые другие существа и объекты) обладают способностью творить заклинания. Вы можете колдовать только заклинания, подготовленные во время фазы планирования.

Когда вы творите заклинание, необходимо пройти по порядку следующие шаги:

- Сотворение заклинания
- Развеивание заклинания
- Применение эффектов заклинания

Шаг 1: Сотворение заклинания

Объявите, что вы будете колдовать заклинание, и огласите его цель. Вы можете выбрать только такую цель, которая полностью соответствует требованиям, перечисленным в строке сотворения. Некоторые заклинания наводятся на определенную зону на игровом поле. Целью других могут стать отдельные объекты.

Дистанция заклинания

Цель заклинания должна находиться в пределах дистанции (см. «Подсчет дистанции» на стр. 12). У всех заклинаний есть дистанция, которая дается в зонах. Дистанция указана в виде двух чисел, например, «0-2». Первое число — это минимальная дистанция, на которой должен находиться маг, творящий заклинание, и его цель. Второе число — это максимальная дистанция. Например, если дистанция заклинания — «0-2», цель может находиться в 0 (т.е. в той же зоне), 1 или 2 зонах от колдующего. Если на карте заклинания написано «1-2», его целью можно назначить только объекты, находящиеся на расстоянии одной или двух зон, но нельзя целиться в объект, который находится в той же зоне (дистанция «0»), либо в трех или более зонах от колдующего. Не забывайте, что зоны считаются по **прямой**, но никогда **по диагонали**.

Обратите внимание: Если между творящим заклинание и целью находятся какие-либо стены, они могут заблокировать заклинание (см. «Стены» на стр. 19).

При сотворении некоторых заклинаний вам нужно будет выбрать какие-либо дополнительные параметры. У заклинания может быть «гибкая» цена сотворения (это обозначается символом «X» в стоимости), либо оно может производить несколько эффектов на выбор. Вы должны выбрать и огласить свой выбор, когда творите заклинание.

Наконец, вы платите всю необходимую стоимость: уменьшите количество маны в вашем запасе на число, равное стоимости заклинания в мане (или уменьшите ману вашего Помощника или Точки вызова, убрав соответствующие жетоны). У некоторых заклинаний есть дополнительная стоимость (например, получение повреждений, понижение

уровня жизни или разрушение объектов в игре). Эту стоимость тоже необходимо заплатить прямо сейчас, или заклинание будет отменено.

Как только вы заплатили всю требуемую стоимость, ваше заклинание считается сотворенным. Пока вы еще не заплатили, вы можете передумать и отказаться от сотворения заклинания. Если вы так и сделали, платить ничего не нужно. Но как только цена была выплачена, вы обязаны применить эффекты заклинания, если только противник не развеет его.

СБРОС ЗАКЛИНАНИЙ

У каждого мага есть его собственная колода сброса. Любое заклинание или объект, который был уничтожен, всегда кладется в сброс своего владельца (вне зависимости от того, кто в этот момент его «контролирует»). Многие заклинания, такие как Колдовство, автоматически отправляются в сброс после того, как их эффекты вступили в силу.

Важно: Любой игрок может в любой момент свободно посмотреть **содержимое** любого сброса.

Карты, лежащие в вашей стопке сброса, считаются израсходованными. Они находятся вне вашей книги заклинаний, и их нельзя использовать снова. Таким образом, каждое заклинание из вашей книги может быть сотворено только один раз за игру (если только какое-либо заклинание или способность не позволит вам заново использовать его).

Шаг 2: Развеивание заклинания

Как только заклинание было сотворено, ваш противник имеет возможность «развеять» его. Обычно противник ничего не может сделать, и заклинание просто вступает в силу. Однако, некоторые заклинания и способности (например, чары «Отрицание») могут позволить ему развеять ваше заклинание. Если заклинание развеяли, оно просто уходит в сброс, не производя никаких эффектов, а вы теряете ману и действие, потраченные на сотворение этого заклинания (если только заклинание или способность, явившаяся причиной развеивания, не укажет иное развитие событий).

Пример: Колдун творит заклинание Огненный Шар на вражеское существо. Он проверяет, правильно ли он выбрал тип цели (существо или заклятье), а также находится ли его цель на нужной дистанции. Затем он платит стоимость в мане, передвигая кубик статуса на своей карте статуса вниз по таблице запаса маны на 8 клеток. Он спрашивает оппонента, не собирается ли он отменить его Огненный Шар, но тот не может. Теперь он может применить эффект заклинания и устроить атаку огнем на расстоянии!



Шаг 3: Применение эффектов заклинания

В этот момент заклинание вступает в действие.

Тип заклинания (например, Заклятие) и текст на карте заклинания определяют его эффекты. Если вы сотворили заклинание атаки, вы должны провести атаку.

Если во время применения эффектов заклинания обнаружится, что его цель больше не является допустимой (она переместилась или изменилась), заклинание считается **развеянным**.

Пример: Колдун колдует Огненный Шар на Жрицу, но в это время Жрица открывает чары, которые позволяют ей телепортироваться за пределы дистанции Огненного шара. Поскольку первоначальная цель (Жрица) больше не находится в пределах дистанции, Огненный Шар **развеивается**.

ТИПЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Существует шесть типов заклинаний. От типа заклинания, которое вы колдуете, зависит то, как вы будете использовать его карту. После того, как сотворение заклинания завершено, играйте карту следующим образом:

АТАКА



Атакующие заклинания позволяют тому, кто их сотворил, атаковать ту или иную цель на арене. Когда заклинание вступает в действие, вы проводите атаку по цели. У атакующих заклинаний есть «строка атаки» (как на карте существа), в которой содержится информация, которая необходима для проведения атаки, а именно: количество кубиков атаки, таблица дополнительных эффектов, свойства и т.д. После того, как атака проведена, поместите атакующее заклинание в вашу колоду сброса. Атакующие заклинания всегда используют **дальние** атаки. См. «Атаки» на стр. 24.

КОЛДОВСТВО



Колдовство имеет краткое, временное действие на игру. Когда наступает шаг применения эффектов такого заклинания, выполните инструкции, указанные на его карте, затем отправьте его в сброс.

СУЩЕСТВА



Такие заклинания служат для вызова на арену существ, которые будут сражаться за вас, пока не будут уничтожены. Положите карту лицом вверх на игровое поле в целевой зоне. Заклинания вызова всегда имеют дистанцию «0-0» и всегда кладутся в той же зоне, что и источник заклинания. Положите на карту существа жетон действия неактивной стороной вверх (существа всегда входят в игру неактивными).

Как и ваш маг, существа обладают показателями жизни и брони, а также способны проводить один или несколько типов атаки. Если существо получает повреждения, равные или превышающие его показатель жизни, оно считается уничтоженным.

У большинства существ есть одно или более особых свойств, которые указаны на карте и дают им особые способности. Подробнее об этих свойствах см. в **Кодексе**.

Жизнь и повреждения



У всех существ и заклятий есть показатель жизни. Жизнь — это максимальное количество повреждений, которое может получить объект, прежде чем он будет уничтожен. Если объект получил повреждения, равные или превышающие его показатель жизни, он считается уничтоженным. Отмечайте повреждения, полученные вашим магом, на его **карте статусов**, а повреждения, полученные другими объектами, — с помощью жетонов повреждений.

Повреждения и уровень жизни отмечаются у всех существ (включая мага) и заклятий отдельно, потому что различные заклинания и способности могут изменить уровень жизни объекта, не изменяя количество полученных им повреждений.

БЫСТРЫЕ СУЩЕСТВА

Некоторые существа обладают свойством «Скорость». Эти существа могут совершать два передвижения перед выполнением **быстрого действия**. Однако быстрые существа не могут еще раз совершить передвижение в качестве быстрого действия. Как другие существа, они ограничены двумя передвижениями в одну фазу действия, и их передвижение может быть задержано вражескими существами (см. «Задержка при передвижении» на стр. 11).

ЖИВЫЕ И НЕЖИВЫЕ

Все существа и Заклятия делятся на живые и неживые. Это «всеобъемлющие» свойства, которые описывают определенные характеристики объекта.

Если на карте заклинания не указано иначе, все существа имеют свойство «живой», а все заклятья — «неживой».

- **Живой:** Эти существа и заклятья являются живыми, например, растениями или животными. Все правила применяются к живым существам обычным образом. Например, живых существ можно лечить или усыплять.
- **Неживой:** Эти существа и заклятья не являются живыми. Это может быть механизм или какого-либо рода магическая конструкция, или оживленный скелет умершего существа. Все неживые объекты обладают следующими свойствами: **Иммунитет к яду** и **Лимит жизни** — в дополнение к любым другим свойствам, перечисленным на карте.

ЛЕТАЮЩИЕ

Летающие и нелетающие существа не **задерживают** передвижение друг друга. Иными словами: существа со свойством «летающий» игнорируют стены и всех нелетающих вражеских существ, когда передвигаются. Таким же образом, вражеские нелетающие существа игнорируют ваших летающих существ при передвижении.

Нелетающие существа не могут проводить ближнюю атаку против летающего существа, если только не обладают свойством «Высокий удар». При **дальних атаках** летающие существа могут быть назначены целью, как обычно. **Важно: любая дальняя атака может направляться на летающее существо, находящееся в той же зоне даже, если минимальная дистанция больше 0.**

Если летающее существо проводит ближнюю атаку против нелетающего существа, оно теряет свойство полета до конца атаки; барьеры шипов и контракты влияют на него как обычно (поскольку летающее существо должно опуститься в зону досягаемости, чтобы провести атаку).

Существо не может получить или потерять свойство полета в середине атаки. Например, если существо получает полет в середине атаки, вся атака все равно разыгрывается таким образом, как если бы у существа полета не было, а полет существо получает после завершения этой атаки.

Летающее существо, когда оно проводит ближнюю атаку, обязано соблюдать условия обороны, но только если оно атакует нелетающее существо в зоне обороны. Атаки против других летающих существ всегда игнорируют оборону (см. «Оборона» на стр. 31).

Если летающее существо становится в оборону, оно теряет свойство полета, пока на нем лежит жетон обороны.

Все существа всегда находятся на линии видимости всех летающих существ, и наоборот (см. «Линия видимости» на стр. 19).



МАТЕРИАЛЬНЫЕ И БЕСТЕЛЕСНЫЕ

Обычные объекты, от магического посоха до вызванного ангела, имеют твердую, физическую форму. Мы называем такие объекты материальными. У некоторых объектов нет физической формы — например, Стена огня или призраки. Эти объекты называются бестелесными.

- **Материальные:** Все объекты в игре являются материальными, если только у них нет свойства «Бестелесный». Для материальных объектов не требуется никаких особых правил.
- **Бестелесный:** Объект со свойством «Бестелесный», подчиняется нескольким особым правилам:
 - Все бестелесные объекты обладают также свойствами «Бесформенный», «Неживой» и «Огнеупорный», даже если все это не указано на их картах.
 - Бестелесным объектам трудно нанести повреждения. Когда вы бросаете кубики атаки против бестелесного объекта, рассматривайте все результаты «2» как результаты «0». Только «1» учитываются для определения количества причиненных повреждений. Также бестелесные объекты не подвержены особым эффектам или условиям атаки.
 - Эфирные повреждения: Впрочем, бестелесные объекты не имеют иммунитета ко всему. Все атаки, имеющие свойство «Эфирный», обладают «магическим» элементом и воздействуют на существа на всех планах существования. Эфирные атаки поражают бестелесные объекты так, как если бы те были обычными материальными. Это означает, что во время эфирной атаки все результаты бросков учитываются как обычно и могут причинять эффекты и условия как обычно (исключая Горение, поскольку бестелесные объекты являются огнеупорными).

***Пример:** Дух смерча – бестелесное существо. Если Жрица проводит обычную ближнюю атаку и кидает 2 кубика, на которых выпадают «1» и «2», Дух получит только 1 повреждение (поскольку «2» расценивается как «0»). Но, если вместо этого она наложит на Духа смерча заклинание Столп Света, Дух получит все 3 повреждения от 2 кубиков атаки, и может быть приведен в Ступор или Оглушен, поскольку Столп Света имеет свойство «Эфирный».*

У бестелесных объектов нет брони и они не могут ее получить. Обычно их легко уничтожить эфирными атаками. Многие также имеют стоимость поддержки, которую необходимо платить каждый раунд, чтобы объект остался в игре.





ПОМОЩНИКИ

Помощники — это существа, которые могут творить заклинания. Часто эти существа обладают способностью генерировать ману. Когда помощник получает ману, положите соответствующее количество жетонов маны на это существо.

Если вы контролируете Помощника во время фазы планирования, вы можете выбрать заклинание, которое он будет колдовать в ходе раунда. Помощники имеют ограничения по типам заклинаний, которые можно для них выбрать. Положите заклинание лицом вниз рядом с вашим Помощником и сообщите противнику, что это заклинание Помощника. Только ваш Помощник сможет сотворить это заклинание во время раунда.

Когда наступает фаза действия вашего Помощника, он может колдовать выбранное заклинание. Тип действия, которое должен предпринять Помощник, зависит от заклинания, которое он колдует. Помощник должен сначала потратить на оплату стоимости заклинания ману, которая есть у него. Если маны у него недостаточно, вы должны доплатить недостающее количество из запаса маны вашего мага.

Помощник является колдующим заклинание для любых целей — например, при расчете дистанции и т.д. Вы контролируете все заклинания, которые колдует Помощник.

Если Помощник не колдует подготовленное заклинание, заклинание возвращается в вашу книгу заклинаний в начале следующей фазы планирования. Но если ваш Помощник был уничтожен до того, как он сотворил заклинание, которое вы ему назначили, это заклинание также будет уничтожено.

Обратите внимание: Вы можете выбрать для вашего Помощника заклинание, которое вовсе не собираетесь (или не можете) колдовать в качестве «блефа».

ЗАКЛЯТИЯ



Заклятие — это заклинание, создающее на арене объект, который останется в игре, пока не будет уничтожен. У заклятий имеется показатель жизни, они могут быть атакованы, повреждены и уничтожены, как существа. У них может быть броня для защиты. В отличие от существ, заклятия не предпринимают действий и не получают жетонов действия.

Важно: Если на карте не написано иначе, все заклятия имеют следующие свойства: **Неживой**, **Иммунитет к воздействию на разум** и **Незыблемый** (подробнее об этих свойствах см. в Кодексе).

Эти свойства не написаны на карте, чтобы не повторять информацию,

являющуюся интуитивно понятной и общей для всех заклятий. Некоторые заклятия имеют свойство «**Живой**», которое заменяет свойство «Неживой», характерное для обычных заклятий.

Большинство заклятий нацелены на определенную зону и **присоединяются** к этой зоне. Когда вы колдуете одно из этих заклинаний, положите заклятие лицом вверх на целевую зону. Нельзя присоединить к одной зоне несколько заклятий с одинаковым названием.

Некоторые заклятия нацелены на определенные объекты. Эти заклинания присоединяются к этому объекту и двигаются вместе с ним, если он передвигается. Если целевой объект уничтожен или телепортирован, заклятия убираются и считаются уничтоженными. К одному и тому же объекту нельзя присоединить несколько заклятий с одинаковым названием.

Почти все заклятия имеют особую способность или эффект, пока находятся в игре. Эти эффекты описаны на карте заклинания. Если на карте не указано иначе, заклятия оказывают влияние на все игровое поле, вне зависимости от дистанции.

Пример: *Хозяин зверей сотворил Заклятие «Зубы и когти». Пока это заклинание остается в игре, все существа-звери на арене (вражеские и свои) получают свойство «**Проникающая атака +1**» во время ближней атаки.*

ТОЧКИ ВЫЗОВА

Заклятия со свойством «**Точка вызова**» обладают способностью творить для вас заклинания. Вы выбираете заклинания для ваших точек вызова во время фазы планирования, в то же время, в которое вы подготавливаете заклинания для ваших магов (по одному заклинанию для каждой Точки вызова). Обычно Точки вызова способны колдовать только определенные типы заклинаний, которые перечислены на карте Точки вызова. Положите выбранное заклинание лицом вниз рядом с вашей Точкой вызова и сообщите вашему противнику, что это заклинание для этой Точки вызова. Только Точка вызова сможет сотворить это заклинание в ходе раунда. Во время фазы расстановки оба игрока могут сотворить эти назначенные заклинания, начиная с игрока, которому принадлежит инициатива. Если вы колдуете такое заклинание, заплатите цену сотворения и примените эффекты заклинания. Если вы не хотите (или не можете) колдовать это заклинание, оно возвращается в вашу книгу заклинаний в начале **следующей** фазы планирования. Если Точка вызова уничтожена, любое заклинание, которое было назначено для нее (но еще не сотворено) также уничтожается.

Большинство Точек вызова также обладают способностью генерировать приток маны и это означает, что они создают свою собственную ману во время фазы притока маны. Отмечайте количество маны Точки вызова с помощью жетонов маны.

Точки вызова колдуют заклинания таким же образом, как и ваш маг, назначая цель и учитывая дистанцию, указанную на карте заклинания. Всегда отсчитывайте дистанцию от Точки вызова (а не от мага). Точка вызова должна сначала потратить свою ману (убирайте ее жетоны маны). Если у Точки вызова нет достаточного количества маны, чтобы сотворить заклинание, вы должны доплатить оставшееся из запаса маны вашего мага. Вы контролируете все заклинания, сотворенные вашими Точками вызова.

Пример: *У Хозяина зверей есть Логово, которое обладает характеристикой Приток маны, равной 2. Во время каждой фазы притока маны Хозяин зверей кладет 2 жетона маны на Логово. В ходе фазы планирования он может выбрать дополнительное существо-Животное из своей книги заклинаний, и объявить, что это заклинание — для Логова. Затем, во время фазы расстановки, Логово может сотворить это заклинание, сначала потратив все жетоны маны, которые на ней лежат. Если заклинание требует большого количества маны, остаток платится из запаса Хозяина зверей.*

ОДНО (ЗАКЛИНАНИЕ) НА ЗОНУ

Многие заклятия имеют свойство, которое называется «Одно на зону». В каждой зоне может находиться только одно заклятие со свойством «Одно на зону» (даже если эти заклятия имеют разные названия). Вы не можете колдовать такое заклятие, назначив целью зону, в которой уже лежит заклятие со свойством «Одно на зону».

СТЕНЫ



Стены – это особый тип заклятий, у которых картинка на карте располагается «горизонтально». В отличие от других заклятий, стены всегда кладутся на границу двух зон. Когда вы колдуете заклятие стены, по крайней мере одна из двух зон, примыкающих к будущей стене, должна находиться в пределах дистанции. Только одна стена может занимать линию между двумя этими зонами. Если вы хотите поставить тут другую стену, вы должны сначала уничтожить старую стену.

На карте стены может быть указано одно или более из следующих трех свойств:



• **Проход заблокирован:** Если на стене изображен этот символ, существа не могут проходить через эту стену, если только не обладают свойствами «Лазанье» или «Летающий» (подробнее об этих свойствах см. в Кодексе).



• **Атака при проходе:** Этот символ означает, что существо может пройти через стену, чтобы вступить в зону на другой стороне, но при этом существо автоматически получает атаку от стены. Эта атака происходит до того, как существо завершает свое передвижение, поэтому если в результате атаки существо было обездвижено или парализовано, оно должно остаться в той зоне, из которой двигалось. Это особый тип атаки, не ближняя и не дальняя, ее нельзя избежать, она не влечет за собой активацию барьера шипов или контратаки (см. «Атака» на стр. 24).

Если на стене нет символов «Атака при проходе» или «Проход заблокирован», существа могут свободно проходить через стену.



• **Блокирует линию видимости (ЛВ):** Этот символ означает, что стена не дает существам, находящимся на одной стороне от стены, увидеть то, что творится по другую сторону. Способности и заклинания не могут назначать целью ни один из объектов по другую сторону стены, блокирующей ЛВ. Стены никогда не блокируют ЛВ для существ, имеющих свойство «Летающий».

Обратите внимание: Для всех игровых случаев считается, что стены, окружающие арену, имеют свойства «Проход заблокирован» и «Блокирует линию видимости».

• **Расширяемая:** Все стены имеют свойство «Расширяемая», которое позволяет увеличить их длину, закрыв более длинную территорию. Когда вы колдуете стену, вы можете немедленно взять вторую идентичную карту стены из своей книги заклинаний (если такая карта у вас есть) и сразу же ее сотворить. Вы должны заплатить полную стоимость обоих заклинаний, плюс ману, равную уровню заклинания.

Вторая стена должна быть выставлена как продолжение первой стены, либо по прямой, либо присоединившись под прямым углом. Обе стены

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Чтобы сотворить заклинание или совершить атаку на расстоянии против определенной цели, последняя должна находиться на вашей линии видимости (ЛВ). Обычно, в пределах ЛВ находится все игровое поле, даже те зоны, которые не входят в дистанцию. Однако некоторые стены блокируют ЛВ. Вы не можете колдовать заклинание или проводить атаку на расстоянии через стену, которая блокирует ЛВ.

Когда вы подсчитываете дистанцию до цели, вы должны также проверить, что она находится в пределах вашей ЛВ. Проведите воображаемую прямую линию от центра зоны, в которой находится ваше существо, до центра зоны цели. ЛВ заблокирована, если эта линия проходит через границу зоны, на которой стоит стена со свойством «Блокирует линию видимости». Обычно стены не блокируют ЛВ, если линия по диагонали проходит через угол границы стены, и если хотя бы одна сторона этого угла не блокирует ЛВ.

Пример: Колдун собирается сотворить Огненный шар на врага, но Каменная Стена блокирует его линию видимости. Он может назначить своей целью только существа, находящиеся в зонах, отмеченных зеленым. Каменная стена блокирует ЛВ и не дает ему увидеть (и назначить целью) существа, находящиеся в зонах, отмеченных красным.

Обратите внимание, что он может увидеть Волка, поскольку линия проходит из его зоны в зону Волка через угол стены, не через границу. Однако Ворон не попадает в его зону видимости. Хотя линия в данном случае проходит через угол, обе границы этого угла заняты стенами.



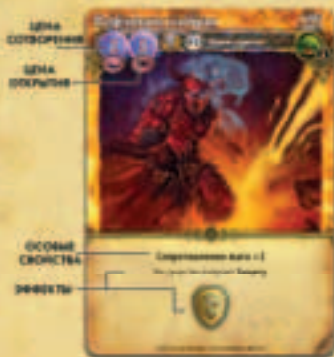
должны находиться на дистанции и в пределах ЛВ от сотворившего их мага.

Пример: Волшебник колдует стену 2 уровня стоимостью 7. Он может продлить эту стену, чтобы закрыть вторую сторону указанной зоны, но должен заплатить за все 16 ман (по 7 за каждую стену, плюс еще 2 за уровень заклинания).

Атака стены

Существо, находящееся в любой зоне, примыкающей к стене, может провести ближнюю атаку против этой стены – при этом считается, что она находится с ней в одной зоне. При атаке на расстоянии стену можно назначить целью, если одна из соседних с ней зон находится в пределах дистанции. Стены не занимают зону и на них не действуют атаки или заклинания, целью которых является зона.

ЧАРЫ



Чары отличаются от всех других типов заклинаний, используемых в «Войнах магов», потому что они играют **лицом вниз**. Ваш противник не знает, каково действие ваших чар, пока вы не откроете их! Чары, лежащие лицом вниз, называются «скрытыми чарами». Вы сами можете посмотреть свои скрытые чары в любой момент.

Чары создают объект на арене, который остается в игре, пока не будет уничтожен. Поскольку у чар нет показателя жизни, их нельзя атаковать и наносить повреждения.

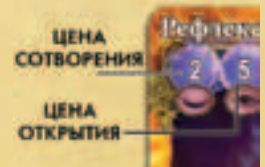
Чары всегда **присоединяются** к своей цели. Положите присоединенные чары под целевым объектом, но не закрывайте его полностью (чтобы оба игрока могли видеть все присоединенные заклинания). Присоединенные чары передвигаются вместе с целью. Если цель уничтожена, все присоединенные заклинания также уничтожаются. Некоторые чары назначают цель и присоединяются к зоне. В таком случае просто положите заклинание лицом вниз на целевую зону.

Нет ограничения по количеству **разных** чар, которые могут присоединяться к одному объекту, но ни один объект или зона не может быть «зачарован» одновременно более одним заклинанием с **одинаковым названием**. Это правило касается как скрытых, так и открытых чар. Например, вы не можете присоединить два заклинания «Медвежья сила» к одному существу. Возможна ситуация, когда оба игрока присоединили одинаковые чары к одному существу. Если идентичные чары открываются на той же цели, они немедленно **уничтожаются**.

Важно: Игроки **не могут** «перемешивать» свои чары. Ваш противник должен иметь возможность проследить, какие чары и когда были сыграны. Всегда кладите заново сотворенные чары поверх сыгранных ранее.

Стоимость чар

У всех чар на карте указаны две стоимости в мане. Первая, которая находится рядом с закрытым глазом, – это **цена сотворения**, которую вы должны заплатить при выпуске заклинания в игру лицом вниз (как скрытое заклинание). **Цена сотворения всегда составляет две маны.**



Вторая стоимость – рядом с открытым глазом – это **стоимость открытия**, которую вы **можете** заплатить, когда открываете заклинание. Если заклинание открывается, но цена открытия не выплачивается, потому что вы не можете или не хотите ее платить, заклинание немедленно уничтожается, не производя никакого действия.



ОТКРЫТИЕ ЧАР

Обратите внимание: У некоторых чар есть свойством под названием **Сопротивление мага**. Такие заклинания стоят немного дороже, когда их целью является маг. Если такое заклинание присоединено к магу, то его стоимость открытия повышается на число, указанное в свойстве Сопротивление мага. Например, чары «Гармония» имеют стоимость открытия 2. У него также есть свойство «Сопротивление мага +2». Если заклинание Гармония открывается на маге, стоимость открытия составляет 4 (а не 2).

Открытие чар

Важно: Скрытые чары не оказывают никакого действия, пока они **скрыты!**

Вы можете выбрать открыть свои чары в любое время, даже в ход противника – при условии, что вы не прерываете действие или событие. Это «свободное действие», которое не требует активизации существа или переворота жетона действия (см. памятку «Когда можно открывать чары?»).

Когда вы открываете чары, заплатите стоимость открытия, до того как вступит в силу эффект чар. Если стоимость не выплачена, чары уничтожаются прежде, чем вступят в действие. Если стоимость выплачена, переверните чары и покажите их противнику, затем поместите их (частично) под объект, к которому они присоединены.

Когда вы открываете чары, убедитесь, что цель, указанная на их карте, совпадает с объектом, к которому они присоединены. Если совпадения нет, уничтожьте чары, не приводя их в действие. Бывают случаи, когда объект изменяется и больше не является разрешенной целью.

Чары не могут воздействовать на событие, произошедшее **до** того, как чары были открыты. Например, вы не можете открыть Шкуру Носорога **после** того, как заколдованное существо получило повреждения от атаки, чтобы уменьшить количество полученных повреждений.

КОГДА МОЖНО ОТКРЫВАТЬ ЧАРЫ?

Вы можете открыть чары сразу после любого действия или события в игре:

- В конце любой фазы игрового раунда.
Пример: «Иссушение сил» может быть открыто в конце фазы Обновления, чтобы оно оказывало действие в ходе фазы поддержки.
- Сразу после активации существа, но до того, как оно выбрало свои действия на текущий ход.

Пример: Вы можете открыть «Цепи агонии», когда противник активирует свое существо. Если существо будет двигаться в этот ход, оно получит повреждения.

- Сразу после того, как существо завершило свое передвижение, и до того, как оно начало быстрое действие.

Пример: После того, как существо передвинулось в зону, но до того, как оно начало атаку, вы можете открыть «Священную землю».

- В конце любого из восьми шагов атаки или трех шагов сотворения заклинания.

Пример: после завершения шага Уклонения от атаки вы можете открыть чары «Шкура Носорога», прикрепленные к вашему существу, чтобы снизить количество повреждений, которые оно получит во время этой атаки.

- Вы можете открыть чары сразу после того, как они были сотворены, сразу после шага Применения эффектов. Во время шага применения эффектов чары кладутся лицом вниз как скрытое заклинание (что и считается в данном случае «шагом применения эффектов»). Сразу после этого, в конце шага «применения эффектов» вы можете выбрать открыть эти чары.

- **При открытии чар вы не можете прервать событие.**

Пример: вы не можете открыть чары на существе в середине его передвижения или во время броска кубиков в ходе атаки. Вы должны подождать, пока это событие (шаг или действие) завершится.

Пример открытия чар: Колдун положил чары на вражеского Волка. Когда противник активирует Волка, Колдун может немедленно открыть чары, прежде чем Волк начнет действовать. Колдун решает подождать. Волк начинает передвижение в другую зону. Колдун не может прервать это передвижение. Он должен подождать, пока Волк закончит передвижение – только после этого у Колдуна появится еще одна возможность открыть свои чары. Но он снова ждет. Теперь Волк предпринимает быстрое действие и проводит атаку на Колдуна. После шага объявления атаки он решает, что пришло время открывать чары: это Агония! Волк будет бросать на 2 кубика атаки меньше во время шага броска кубиков в ходе этой атаки.

Если оба игрока хотят открыть чары в одно и то же время, первым ходит игрок, которому принадлежит инициатива. Он может открыть так много заклинаний, как хочет, по одному за раз, приводя в действие одно, прежде чем начинать открывать следующее. Когда он закончил, другой игрок может открыть любое количество заклинаний, открывая и приводя в действие по одному за раз. Потом первый игрок может открывать снова, и т.д. Каждое заклинание вступает в действие, как только оно было открыто. В редких случаях может возникнуть ситуация когда несколько чар начинают конфликтовать между собой (например, одни чары дают Полет, а другие убирают Полет). В таком случае последние чары (то есть чары которые были открыты последними) главнее предыдущих.

ЗАМЕЧАНИЕ ОТ РАЗРАБОТЧИКА: МАТРИЦА ЧАР

Чары – заклинание, разделенное на две части. Когда вы колдуете заклинание, оно создает магическую «матрицу» на своей цели. В этот момент оно еще не полностью оформилось и существует только в качестве магического потенциала, не производя никакого действия на сражение. Когда позже заклинание открывается, колдующий «завершает» заклинание, добавляя дополнительную энергию. Только в этот момент чары обретают форму и могут оказать эффект на цель. Используя скрытые чары, маг может сплести сеть дьявольских сюрпризов для своего противника – а это является важной частью тактики в Войнах Магов!

КТО КОНТРОЛИРУЕТ ЧАРЫ?

Иногда, если на объекте находится несколько скрытых чар, трудно вспомнить, кто какие чары контролирует. Чтобы не путаться, вы всегда должны класть чары на ближайшей к вам стороне объекта, или размещать их таким образом, чтобы логотип Войн магов был повернут к вам. Вы можете также использовать протекторы разного цвета, либо маленькие жетончики, чтобы отмечать принадлежность каждого заклинания.

Чары одноразового использования

Некоторые чары, такие как «Ответный удар» могут быть использованы только один раз, после чего они уничтожаются. В тексте таких чар обязательно указано, что они уничтожаются после использования или открытия.

Обязательные чары

Некоторые чары, такие как «Блок» или «Отрицание», **должны** быть открыты при наступлении определенных условий, указанных на карте заклинания. Вы не можете оставить эти обязательные заклинания скрытыми, если указанные условия наступили. Большинство из обязательных чар являются также чарами одноразового использования.



Обязательные чары помечены красным символом маны. Это служит дополнительным напоминанием о том, что они должны быть открыты, когда наступает определенное событие.

Пример: Чары «Блок» должны быть открыты, когда зачарованное существо атаковано, во время шага уклонения от атаки. Оппонент может атаковать ваше зачарованное существо слабой атакой, заставив вас открыть «Блок» и расчистить таким образом путь для более сильной дальнейшей атаки.

ЛОВУШКИ

Некоторые чары имеют подтип «Ловушка». Такие чары всегда назначают целью зону и играют лицом вниз, как другие чары. Обычно они могут присоединяться только к зоне, в которой нет вражеских существ. Когда вражеское существо входит в эту зону, ловушка активируется. Ловушки всегда являются обязательными чарами, поэтому вы должны открыть их, когда наступает активирующее их условие.

Вражеское существо может войти в зону, проделав передвижение, либо его могут туда втолкнуть или телепортировать. Каким бы образом оно ни вошло в зону, ловушка активируется.

Заклинание-ловушка прерывает действие существа и должно быть приведено в действие прежде, чем существо сможет сделать что-либо еще. Если эффект заклинания-ловушки удерживает существо от действия (например, оглушив его), фаза действия существа немедленно завершается. Часто ловушка будет совершать атаку против движущегося существа.

Вы можете положить любое количество ловушек в одной зоне (при условии, что они имеют разные названия). Все они могут активироваться и открываться одновременно. Когда такое происходит, владелец ловушек определяет, в каком порядке будут вступать в силу их эффекты.

Как и другие обязательные чары, если ловушка открыта каким-либо эффектом или способностью, но не во время входа в зону вражеского существа, ловушка не производит никакого действия и уничтожается.

Только вражеские существа активируют заклинание-ловушку, и она должна быть активирована немедленно, как только существо вошло в зону.

Если заклинание-ловушка открыто каким-либо эффектом или способностью, ловушка не производит действия и уничтожается.



Если **обязательные** чары открываются в любое другое время, не совпадающее с событием, которое должно было их активировать, они не вступают в действие и немедленно уничтожаются. Если вы забыли открыть обязательные чары, когда они должны были открыться, и позже обнаружили ошибку, чары уничтожаются.

Обратите внимание: обязательные чары **должны** быть открыты, когда наступают активирующие его события, но вы **не обязаны** платить его стоимость открытия. Например, если ваше заклинание «Блок» активировано маломощной атакой, вы можете выбрать не платить 2 маны за открытие чар и отмену атаки с их помощью. В таком случае просто уничтожьте чары – никакого действия они не окажут.

СНАРЯЖЕНИЕ



Заклинания снаряжения дают вашему магу новые или более сильные способности. Эти заклинания могут быть направлены **только** на мага.

Когда вы колдуете заклинание снаряжения, оно присоединяется к вашему магу. Оно будет передвигаться вместе с ним и считается его частью, пока не будет уничтожено. Положите снаряжение в вашей части стола рядом с картой статуса вашего мага. Любой игрок может в любое время посмотреть снаряжение, присоединенное к магу.

Каждое заклинание снаряжения занимает определенное место на теле вашего мага (это отмечено на карте). Вы можете иметь только одно заклинание снаряжение для каждой части тела, кроме колец, которых может быть два. Если вы колдуете заклинание снаряжения, которое должно вешаться на уже занятую часть тела (например, второе оружие), первоначальное снаряжение возвращается в книгу заклинаний своего владельца (не сбрасывается). Некоторые большие предметы снаряжения, например, луки, могут требовать для ношения две или более частей тела, а некоторые могут надеваться на несколько частей тела по выбору. Например, многие посохи могут «носиться» на месте «оружия» или «щита».

Заклинания снаряжения имеют дистанцию «0-2». Обычно маг колдует снаряжение на себя. Но если он хочет сотворить его на **дружественного** мага (в командной игре) или заставить свою Точку вызова (например, Боевую кузницу) сотворить заклинание на него, тогда нужно проверить дистанцию заклинания. Вы можете сотворить снаряжение также на **вражеского** мага, но только на свободную часть тела.

Маг не может одновременно надеть более одного снаряжения с одинаковым названием.

Некоторые заклинания снаряжения имеют строку атаки и дают вашему магу новый тип атаки, который он может использовать. Когда маг совершает атаку, он может выбрать атаку, напечатанную на карте снаряжения, вместо другого типа атаки, который у него имеется.

ПРИВЯЗКА ЗАКЛИНАНИЯ

Привязка заклинания – это свойство, которым могут обладать некоторые объекты (как правило, это заклинания снаряжения). Это свойство позволяет вам присоединить к объекту карту заклинания.

Когда вы творите объект со свойством «Привязка заклинания», вы можете немедленно привязать к нему заклинание. Вы можете выбрать любое заклинание из вашей книги заклинаний (именно из книги, а не из приготовленных во время фазы Планирования), которое подходит под рамки, установленные для объекта со свойством «Привязка заклинания». Например, к Магическому посоху можно привязать только заклинания типа Колдовство – поэтому заклинания Атаки или Чары вы к нему привязать не можете. Положите привязанное заклинание лицом вниз под объект со свойством «Привязка заклинания».

Привязанное заклинание можно колдовать, как если бы оно было одним из заклинаний, подготовленных вами во время фазы планирования. Вы можете колдовать его только один раз за раунд. Когда вы колдуете привязанное заклинание, покажите заклинание вашему противнику и после этого оставьте его открытым (лицом вверх и частично выглядывающим из-под объекта, к которому оно привязано). Вы должны использовать указанное в заклинании действие (полное или быстрое), чтобы сотворить его, заплатить его полную стоимость в мане и проверить дистанцию, цель и ЛВ, как обычно.

Если вы используете привязанное колдовство или атаку, оно не сбрасывается после сотворения. Объект со свойством «Привязка заклинания» сохраняет привязанное к нему заклинание, так что вы можете использовать его снова и снова в будущих раундах игры. Также, если заклинание было отменено, оно не уходит в сброс, а остается привязанным.

Если объект со свойством «Привязка заклинания» уничтожен, все привязанные к нему заклинания также уничтожаются. Если снаряжение со свойством «Привязка заклинания» возвращается в книгу заклинаний (например, если оно заменяется другим заклинанием снаряжения), привязанное к нему заклинание также возвращается в книгу.

Некоторые объекты со свойством «Привязка заклинания» позволяют вам заменить привязанное заклинание на другое. Старое заклинание возвращается в книгу заклинаний.

Пример: Вы можете привязать любое колдовство к Магическому посоху. Допустим, вы выбрали для привязки заклинание Малое излечение. Пока посох остается в игре, вы можете колдовать заклинание Малое излечение, не более одного раза за раунд, как если бы вы приготовили это заклинание во время фазы планирования.

Если привязанное заклинание отменено (например, заклинанием «Сглаз»), то оно остается привязанным, а не отправляется в книгу заклинаний или в сброс.

Если снаряжение со свойством «Привязка заклинания» было сотворено на другом маге (например, союзнике при командной игре), то получатель снаряжения выбирает заклинание для привязки из собственной книги заклинаний.



МЕСТА РАЗМЕЩЕНИЯ СНАРЯЖЕНИЯ



БИТВА

АТАКИ

Атака – это попытка нанести повреждение объекту на арене. Вы можете атаковать любое существо или заклятие, которое обладает показателем жизни. Другие объекты (такие как чары и снаряжение) не могут быть целью атаки.



Строка атаки

Каждое существо или заклинание, способное производить атаку, имеет одну или несколько строк атаки, указанных на его карте. Строка атаки содержит всю информацию, которая вам понадобится, чтобы провести атаку:

- **Название атаки:** Это название атаки.
- **Требуемое действие:** Этот символ показывает, какой тип действия вы должны потратить, чтобы совершить атаку (**быстрое действие** или **полное действие**).
- **Тип атаки:** Этот символ показывает тип атаки. Например, является ли она **ближней** атакой или должна проводиться на расстоянии (**дальняя** атака). Для атак на расстоянии также указывается дистанция (минимальная и максимальная).
- **Тип повреждения:** Некоторые атаки вызывают особый тип повреждений. Например, повреждения от *огня*, *молнии* или *ветра*. Символ типа повреждений указывается здесь и указывает тип повреждения. На рисунке вы видите символ повреждения от огня.
- **Кубики атаки:** Цифра в красном квадрате показывает, сколько кубиков атаки нужно бросать при проведении атаки.
- **Таблица дополнительных эффектов:** Некоторые атаки не просто наносят повреждения цели. В этой таблице указываются случаи, в которых сработает дополнительный эффект или условие.
- **Свойства атаки:** Если у атаки есть особые свойства или эффекты, они перечислены здесь.

Важно: Если у существа больше одной строки атаки, вы должны выбирать одну из атак каждый раз, когда вы атакуете. Если ваш маг получает новую атаку благодаря заклинанию или снаряжению, вы должны выбрать только одну атаку из тех, что доступны для вашего мага (включая базовую, указанную на его карте способностей), когда атакуете.

ПРОВЕДЕНИЕ АТАКИ

Когда вы атакуете, необходимо следовать следующим шагам по порядку:

1. Объявление атаки
2. Уклонение от атаки
3. Бросок кубиков
4. Повреждения и эффекты
5. Дополнительные удары
6. Барьер шипов
7. Контратака
8. Окончание атаки

Атака обычно происходит, когда существо нападает, используя одну из атак, напечатанных на его карте («строка атаки»); или когда маг колдует атакующее заклинание или атакует с помощью оружия из своего снаряжения. Провести атаку просто и быстро. Обычно вам нужно только выбрать цель, бросить кубики атаки и подсчитать повреждения, полученные целью. Однако порядок шагов прописан для того, чтобы четко представить весь процесс. Когда вы проведете несколько атак, вы будете проходить эти шаги автоматически.

ШАГ 1. ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАКИ

Объявите, какую атаку вы используете. Если у вашего существа есть несколько атак, что представлено несколькими «строками атаки» на его карте, вы должны выбрать одну из них. Вы должны выбрать такую атаку, символ действия которой совпадает с типом действия, которое вы предпринимаете (например, символ полного действия требует от существа использования полного действия для проведения этой атаки).

Затем объявите, какую цель вы атакуете. Вы должны выбрать легальную цель для атаки:

- Если вы проводите ближнюю атаку, цель должна находиться в одной зоне с атакующим. Если в зоне имеются существа противника, стоящие в обороне, вы должны выбрать одно из них для атаки (См. «Оборона» на стр. 31).
- Если вы проводите дальнюю атаку, цель должна находиться в пределах дистанции. Дальняя атака игнорирует существ в обороне. У всех дальних атак есть минимальная и максимальная дистанции. Цель должна находиться в зоне, попадающей в эту дистанцию (см. «Подсчет дистанции» на стр. 12). Также, при дальней атаке нужно убедиться в наличии ЛВ (линии видимости) – см. «Линия видимости» на стр. 19. При проведении дальней атаки пропускайте шаги 5, 6 и 7.



Пример: У этого Королевского стрелка есть две атаки. Его атака на расстоянии с помощью Длинного лука является более мощной, но требует **полного действия** и может назначить целью только врага, находящегося на расстоянии 1 или 2 зон. Если у него есть только быстрое действие или он хочет назначить целью врага, находящегося в ее зоне (дистанция «0»), он должен использовать свою более слабую **ближнюю атаку** с помощью Ножа.

Заплатите требуемую стоимость

Иногда вам придется заплатить дополнительную стоимость для проведения атаки. Например, некоторые чары могут заставить вас платить ману перед атакой вашего существа.

Вы должны заплатить стоимость во время шага объявления атаки, или атака будет отменена.

Если во время этого шага вы обнаружите, что не можете атаковать вашу цель по правилам, вы можете отменить атаку и выбрать другую цель, или вообще предпринять другое действие.

Помните: если летающее существо атакует нелетающий объект, оно теряет полет до конца атаки. См. «Полет» на стр. 17.

Если атакующее существо приведено в Ступор, в конце шага объявления атаки оно должно бросить кубик, чтобы узнать, не промахнулась ли его атака. Если промахнулась, переходите сразу к шагу 5: дополнительные удары. См. «Ступор» в Кодексе.

ШАГ 2. УКЛОНЕНИЕ ОТ АТАКИ

Защищающийся игрок теперь может попробовать уклониться от атаки, используя Защиту.

Важно: Защищающийся должен решить, будет ли он использовать Защиту (см. «Защиты» на стр. 26), прежде чем атакующий перейдет к следующему шагу и начнет бросать кубики.

Если от атаки удалось уклониться, сразу переходите к шагу 5: дополнительные удары.

ЗАКЛИНАНИЯ АТАКИ

Когда вы колдуете заклинание атаки, это одновременно и заклинание, и атака. Сначала вы должны пройти все шаги сотворения заклинания, как в случае с любым другим заклинанием. Затем, если заклинание не было развеяно, вы должны разыграть атаку, следуя порядку проведения шагов атаки. Цель атаки всегда та же, что и цель, которую вы выбираете, колдуя заклинание.



Заклинания атаки не имеют символа «быстрого» или «полного» действия в строке атаки, потому что быстрое или полное действие определяется в момент сотворения заклинания. Также, дистанция атаки определяется дистанцией заклинания, поэтому в строке атаки никакой дистанции не указывается. У них также нет «Названия атаки» в строке, потому что название у атаки такое же, как и у заклинания.

АТАКА ПО ЗОНЕ

Большинство атак могут воздействовать только на один объект, но некоторые атаки воздействуют на все, что находится в зоне! Они называются **Атаками по зоне** и отмечены таким символом. Целевая зона должна находиться в пределах допустимой дистанции.



Атака по зоне всегда назначает целевую зону – не существо и не объект. Таким образом, способности и свойства, которые позволяют существу или магу реагировать, когда они становятся целью атаки, неприменимы против атаки по зоне. Атаки по зоне всегда имеют свойство «Неизбежная», поэтому защита против них не действует.



При Атаке по зоне броски на повреждения и дополнительные эффекты проводятся отдельно для каждого существа и заклятия в целевой зоне – будь

то враг или друг. Бросайте за каждого защищающегося, по очереди, в любом порядке по выбору атакующего. Каждая атака должна быть завершена, прежде чем сможет начаться следующая.

Стены всегда считаются находящимися за пределами зоны, поэтому Атаки по зоне никогда не затрагивают их.

ЗАЩИТА

Символ золотого щита представляет характеристику Защита. Большое число в верхней части щита показывают, насколько эффективной является защита: вы должны выбросить это число или выше на кубике эффектов, чтобы уклониться от атаки. Сначала, объявите, что вы задействуете свою Защиту, затем бросьте кубик: если бросок оказался удачным, вы полностью уклоняетесь от атаки (она «промахивается» по цели). Никакие кубики в этом случае не бросаются. При этом атака все же считается состоявшейся и стоит атакующему его действия, но никакого эффекта не оказывает, и кубики атаки не бросаются (переходите сразу к Шагу 5: Дополнительные удары).

Важно: Существо никогда не может задействовать более одной Защиты против одной атаки (даже если у него есть несколько обязательных чар, которые открываются при атаке!). Каждый раз, когда существо атаковано, вы должны выбрать только одну из доступных защит, которая будет использоваться.



НЕ ДЕЙСТВУЕТ ДЛЯ БЛИЖНЕЙ АТАКИ



НЕ ДЕЙСТВУЕТ ДЛЯ ДАЛЬНОЙ АТАКИ



БЕСКОНЕЧНАЯ ЗАЩИТА

Маленькое число в нижней части символа защиты показывает, сколько раз за раунд вы можете использовать эту защиту. На большинстве Защит написано «1x», что означает, что она может быть использована только один раз в раунд. Используйте жетоны готовности, чтобы отмечать Защиту. Когда жетон готовности повернут лицом вверх, Защита готова к использованию.

На некоторых Защитах указывается символ бесконечности. Такие Защиты могут использоваться один раз за атаку, но против каждой атаки на существо.

Большинство Защит являются необязательными – вы можете выбирать: воспользоваться ими или нет. Даже имея

«бесконечную» Защиту, вы можете не пользоваться ей. Обязательные чары «Блок» должны быть открыты, но вы всегда можете выбрать не платить цену открытия.

Некоторые Защиты не работают против определенных типов атак. Если на Защите нарисован зачеркнутый символ ближней атаки, такая Защита не может быть использована против ближних атак (только против дальних атак). Таким же образом зачеркнутый символ дальней атаки означает, что такая Защита может быть использована только против ближних атак.

Вы не можете использовать Защиту против атак, имеющих свойство «Неизбежная».

Некоторые состояния (например, «Оглушен») могут помешать существу использовать его Защиту, а некоторые (например, «Ступор») понижают ее эффективность, налагая штраф к броску на Защиту.

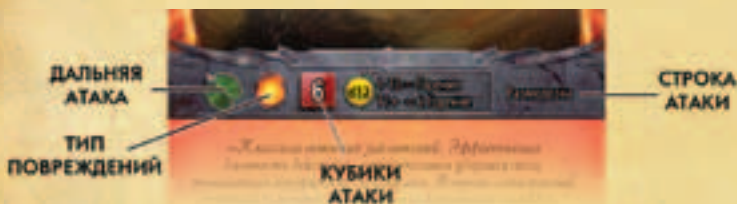
Защиту существам могут также обеспечить некоторые предметы снаряжения и чары.

Пример: У Колдуна есть две доступные Защиты: чары «Меч силы» и снаряжение «Отражающие наручи». Лесной Волк, находящийся в одной зоне с Колдуном, проводит ближнюю атаку против него. Поскольку обе Защиты Колдуна работают против ближних атак, он может выбрать, какую из них использовать для того, чтобы попытаться уклониться от атаки Волка. Он выбирает Нарукавники и бросает кубик эффектов D12. После использования Нарукавников он должен перевернуть их жетон готовности. Он не сможет использовать Нарукавники снова до наступления следующей фазы обновления.



ШАГ 3. БРОСОК КУБИКОВ

Теперь вы бросаете кубики атаки и кубик эффектов, чтобы увидеть сколько повреждений удалось нанести!



Модификаторы атаки

Для каждой атаки указано базовое количество кубиков атаки, которое необходимо бросать при проведении атаки. Обычно вы должны бросить именно столько кубиков, сколько указано. Однако некоторые свойства и способности могут изменять количество бросаемых кубиков.

Например, свойство «Щит» снижает количество кубиков, бросаемых во время атаки. Либо, если у защищающегося есть свойство «Молния +2», (он слабее против повреждения от молнии), вы можете прибавить кубики к атаке (см. «Тип Повреждений» на стр. 28).

Некоторые атаки получают бонус против целей, обладающих особыми свойствами или подтипом. Например, в строке атаки существа «Самандриэль, Ангел Света», указано «+1 против Неживых или Темных существ». Если Самандриэль атакует существо со свойством «Неживой» или принадлежащее Темной школе, она прибавляет +1 к количеству своих кубиков атаки, а также +1 к броску кубика эффектов.

Важно: Вне зависимости от того, сколько применяется свойств или эффектов, атакующий всегда бросает хотя бы 1 кубик, если только цель не обладает иммунитетом к типу повреждения от этой атаки.

Прибавьте или отнимите все эти модификаторы из количества кубиков, указанных в строке атаки. Бросьте столько кубиков, сколько получилось в результате. Если у атаки есть какие-либо дополнительные возможные эффекты (всегда указаны в таблице дополнительных эффектов с символом D12), также бросайте одновременно кубик эффектов, после чего прибавьте или отнимите модификаторы из этого броска.

ЧТЕНИЕ КУБИКОВ АТАКИ

При броске кубика атаки возможно три результата:



- **Нет повреждений:** пустая грань кубика означает промах. Этот результат означает, что цель получает ноль повреждений.
- **Обычное повреждение:** Грань с цифрой без звезды означает обычное повреждение. Обычное повреждение может быть снижено броней защищающегося.
- **Критическое повреждение:** Грань со звездой означает критическое повреждение. Критические повреждения игнорируют броню защищающегося.



Пример: Хозяин зверей атакует вражеского Импа 6 кубиками атаки. У импа 2 брони. Хозяин зверей делает бросок: Имп получает в итоге 2 повреждения от атаки: 2 критических повреждения игнорируют его броню, а 1 обычное повреждение снижается броней Импа (1-2 = -1) и в результате до него не доходит.

ШАГ 4. ПОВРЕЖДЕНИЯ И ЭФФЕКТЫ

Сначала сложите все критические повреждения, выпавшие на кубиках атаки. Эти повреждения игнорируют броню, так что они доходят непосредственно до цели. Затем сложите все обычные повреждения и отнимите от получившегося числа значение брони цели. Если получившийся результат больше нуля, цель также получает и это количество повреждений.

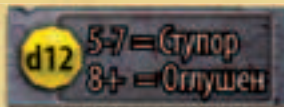
Обратите внимание: Критические повреждения всегда доходят до цели, даже если значение ее Брони превышает их количество.

Отметьте полученные повреждения на защищаемом объекте. Маг фиксирует свои повреждения на карте статусов, а существо – с помощью жетонов повреждений (см. «Жизнь и Повреждения» на стр. 16).

Дополнительные эффекты

Если атака способна причинить дополнительные эффекты (они указаны в строке атаки в таблице дополнительных эффектов), сравните результат броска кубика эффектов D12 с таблицей дополнительных эффектов в строке атаки.

В приведенном примере, если на кубике эффектов выпало 6, цель получит состояние «Ступор». Если выпало 9, цель получит состояние «Оглушен». Если выпало 4, дополнительных эффектов не случается.



Если объект попадает под действие какого-либо эффекта, найдите соответствующий жетон состояния и положите его на существо. Если в таблице эффектов указано состояние, которому предшествует цифра, например, «2 Горение», следует положить два жетона «Горение» на защищающегося. Иногда в таблице эффектов перечислены два разных эффекта для одного результата броска, например, «Толчок и Ступор». В этом случае защищающийся одновременно терпит эффект от толчка и получает состояние «Ступор».

См. «Эффекты и состояния» ниже.

ШАГ 5. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УДАРЫ

Некоторые свойства, например, «Тройной удар», позволяют атакующему провести дополнительные атаки против той же цели. Как только первая атака окончена, вы можете тут же совершить эти дополнительные атаки. Каждая дополнительная атака разыгрывается по очереди, следуя по 3 шагам: Уклонение от атаки, Бросок кубиков, Повреждения и эффекты.

Обратите внимание: когда против одной цели проводится несколько атак, у обороняющегося будет только **одна** атака барьером шипов и **одна** контратака (если у него есть такие свойства)!

После того, как последний удар полностью разыгран, переходите к Шагу 6.

ЭФФЕКТЫ И СОСТОЯНИЯ

Заклинания и атаки могут вызывать разнообразные эффекты и состояния (в дополнение или вместо нанесения повреждений).

Эффект – это короткое, немедленное изменение в статусе цели. Для фиксирования эффектов не нужны жетоны. Например, цель может быть вытолкнута в соседнюю зону.

Состояние длится дольше и отмечается специальным жетоном, помещенным на цель. Жетоны состояний двусторонние – необходимо положить такой жетон на объект-цель нужной стороной вверх. Например, если цель охвачена огнем, положите на нее жетон Горения. Все состояния могут умножаться на одном и том же существе. Это может усилить эффект. Например, существо с двумя жетонами Слабости получают -2 ко всем броскам на немагические атаки. Но некоторые состояния нельзя усиливать таким образом. Например, существо в состоянии оглушения не может предпринимать никаких действий до конца своей следующей фазы действий. Если он получит второе оглушение, он будет обездвижен все равно только до конца своей следующей фазы действий.

Большинство состояний можно снять особым образом. Некоторые состояния убираются автоматически, а для других требуется особый «бросок избавления». «Броски избавления» всегда делаются в конце фазы действия существа. Бросьте кубик эффектов: если бросок совпадает с цифрами, указанными на жетоне состояния, последний убирается. В противном случае он остается на существе до конца его следующей фазы действий, когда можно будет предпринять еще один «бросок избавления».

Подробнее об эффектах и состояниях можно прочитать в Кодексе.

СНЯТИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Некоторые заклинания и свойства существ способны убирать повреждения с существа или объекта. Существует два основных типа эффектов, снимающих повреждения:

ЛЕЧЕНИЕ: Лечение немедленно убирает некое количество повреждений с цели. Обычно необходимо бросить несколько кубиков атаки, чтобы определить, сколько повреждений можно убрать. Лечение игнорирует броню цели. При броске на лечение критические и обычные повреждения на кубиках атаки считаются одинаково.

РЕГЕНЕРАЦИЯ: Регенерация убирает определенное количество повреждений каждый раунд, во время фазы поддержки. Например, существо со свойством «Регенерация 2» будет убирать по два повреждения каждый раунд в ходе фазы поддержки.

Когда вы снимаете повреждения с вашего мага, просто передвиньте кубик повреждения на карте статусов вашего мага назад на соответствующее количество полей. Если вы убираете повреждения с другого существа, уберите с его карты соответствующее количество жетонов повреждений. Никогда нельзя убрать повреждений больше, чем в настоящий момент есть у существа. Лишнее лечение или регенерация просто пропадает.

Важно: Только **живые** существа и Заклятия могут быть вылечены или уметь регенерировать. **Неживые** существа имеют свойство «Лимит жизни», и не могут снимать повреждения таким образом (лечиться или регенерировать).

У некоторых существ есть способность лечить других в качестве доступного для них действия. У них есть строка способности на карте, в которой указан символ лечения и количество кубиков, которые необходимо кидать при лечении. В строке способностей может быть также указана дистанция, на которой должна находиться цель относительно лечащего. **Пример:** Священник Азиры имеет строку способностей с символом лечения. Он может лечить существо, находящееся в 0-1 зонах от него. Он бросает 1 кубик и убирает с существа столько повреждений, сколько на нем выпало.



ЗНАЧОК
ЛЕЧЕНИЯ



ПРЯМОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ

Некоторые эффекты причиняют прямые повреждения. Такие повреждения помещаются прямо на указанное существо. Это не атака, их нельзя предотвратить, или уклониться. Броня и другие свойства, эффекты, способности не могут изменять или снижать прямые повреждения.

Исключение: если у объекта есть Иммуниет к определенному типу повреждений, прямые повреждения этого типа не действуют на него.

МОДИФИКАТОРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

У некоторых объектов есть условия, которые придают им особую устойчивость, или уязвимость к определенным типам повреждений. Например, у Рыцаря может быть свойство Молния +2, а у Демона может быть свойство «Огонь -2».

Часто в строке атаки указан тип повреждений. Например, у заклинания Удар Молнии нарисован символ молнии, соответственно оно наносит повреждения *молнией*.

Если у существа есть свойство, которое способно вносить изменения в процесс получения повреждений определенного типа, атакующий должен изменить количество кубиков атаки на соответствующее число. То же самое необходимо проделать, если у атаки есть дополнительные эффекты, которые прибавляют или отнимают модификаторы к броску кубика эффектов.

Пример: Рыцарь Вестлока обладает свойством Молния +2. Если вы атакуете его заклинанием Удар Молнии, вы бросаете два дополнительных кубика атаки и прибавляете +2 к броску кубика эффектов при определении, будет ли Рыцарь приведен в Ступор или Оглушен. Все модификаторы типа повреждений складываются друг с другом во время атаки. Если Рыцарь Вестлока был зачарован заклинанием, дающим ему свойство «Молния -3», все атаки, основанные на повреждениях от молнии, будут снижены на 1 кубик (+2-3 = -1).

ИММУНИТЕТ К ПОВРЕЖДЕНИЯМ

Некоторые объекты имеют полный иммунитет к определенным типам повреждений. Например, Имп-Поджигатель обладает свойством «Иммуниет к огню». Если у существа есть иммунитет к типу повреждений, которыми проводится атака, эта атака не оказывает никакого эффекта: кубики атаки и кубик эффектов против такого защищающегося не бросаются.

ТИПЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

В этот игровой набор включены заклинания и существа, имеющие атаки со следующими типами повреждений:



ОГОНЬ

Огонь: Будь то бушующее пламя или иссушающая жара, атаки такого типа могут причинить 1 или более состояний «Горение».



ВОДА

Вода: Могучие волны способны оттолкнуть или привести в Ступор.



СВЕТ

Свет: Яркое, святое сияние ослепляет, такие атаки могут оглушить или привести в Ступор; они могут иметь бонусы против неживых существ.



МОЛНИЯ

Молния: Электрические удары могут привести в Ступор или оглушить, а также имеют свойство «Эфирный».



ЯД

Яд: Токсичные и заразные вещества способны вызвать такие состояния как Гниение, Слабость или Травму.



РАЗУМ

Разум: Невидимые ментальные или телепатические эффекты способны вызвать ступор, оглушить или усыпить.



ВЕТЕР

Ветер: Мощные потоки воздуха имеют свойство «Эфирный» и могут иметь бонусы при атаке летающих существ.

СТОИМОСТЬ СНЯТИЯ

На большинстве жетонов состояния указано маленькое число, нарисованное в сером круге. Это стоимость снятия этого жетона. Некоторые заклинания и способности позволяют вам снимать состояния с цели, заплатив стоимость их снятия в мане. Если на жетоне не указана стоимость снятия, вы не можете убрать его, используя такие заклинания или способности. Если на цели навешено несколько жетонов с одинаковыми состояниями, вы должны заплатить за снятие их всех, чтобы нейтрализовать их действие.

Обратите внимание: вы не можете просто заплатить стоимость снятия, чтобы убрать жетон, вы должны использовать заклинание или способность, позволяющие это сделать. Например, у Жрицы есть особая способность, позволяющая ей убирать состояния с существ. У других магов такой способности нет, поэтому вам понадобится какое-нибудь заклинание, например, «Очищение».

ШАГ 6. БАРЬЕРЫ ШИПОВ

Если атакующий провел успешную **ближнюю атаку**, а у защищающегося есть **барьер шипов**, теперь защищающийся может провести «бесплатную» атаку с помощью барьера шипов.

«Успешная» атака – это атака, которая «попала» по защищаемому и при которой был проделан бросок кубиков во время шага броска кубиков. Если атака «промахнулась» из-за проваленного броска на **Ступор**, или защитник **уклонился** от нее, барьер шипов использовать нельзя. Если атакующий провел несколько ближних атак, то хотя бы одна из них должна быть «успешной», чтобы барьер шипов можно было использовать.

Атака барьером шипов разыгрывается с использованием Шага 3: бросок кубиков и Шага 4: Повреждения и эффекты.

Дальние атаки пропускают этот шаг. См. «Барьеры шипов».

ШАГ 7. КОНТРАТАКА

Если атакующий провел **ближнюю атаку**, а у защищающегося есть **быстрая ближняя атака** со свойством «**Контратака**», теперь защищающийся может выбрать провести контратаку против атакующего. Это «бесплатная» быстрая ближняя атака против нападающего.

Защищающийся может провести контратаку, даже если атака на него не была «успешной» (т.е. промахнулась или от нее уклонились).

Контратака разыгрывается как обычная атака, начиная с Шага 1: Объявление атаки, однако ответных контратак уже не будет. Нельзя контратаковать контратаку!

Дальние атаки пропускают этот шаг.

Важно: Если у защищающегося есть **жетон обороны**, он снимает этот жетон в конце этого шага. Он делает это вне зависимости от того, были ли «успешными» атаки нападающего. См. «Контратака» на стр. 30.

БАРЬЕРЫ ШИПОВ

Барьер шипов – это особый тип защиты, который дает защищаемому «бесплатную» атаку против любого нападающего, совершившего против него успешную ближнюю атаку. Эта атака автоматически происходит во время шага «Барьер шипов».



Защищающийся не может использовать барьер шипов, если ближняя атака не была успешной. Если от всех атак удалось уклониться с помощью Защит, или они «промахнулись» из-за ступора, барьер шипов использовать нельзя. Однако, если хотя бы одна ближняя атака задействовала шаг броска кубиков, барьер шипов использовать можно.

Барьер шипов может атаковать каждого нападающего **один раз** за раунд. Если у нападающего несколько ударов, барьер шипов может атаковать только **один раз**, после того как все атаки были завершены.

Обратите внимание: Барьер шипов работает только против ближних атак. Существо, ставшее целью дальней атаки, или иной не ближней атаки, не может использовать барьер шипов.

У атак со стороны барьера шипов всегда есть свойство «Неизбежная» – от них нельзя уклониться с помощью Защиты.

Атаки барьера шипов – это особый тип атак – это не ближние и не дальние атаки. Они проходят только два шага: 1) Бросок кубиков; 2) Повреждения и эффекты. Они не могут спровоцировать другой барьер шипов или контратаку.

Барьеры шипов функционируют автоматически. Эффекты, заклинания и состояния, которые изменяют атаку существа – например, Оглушение, Сон, Ступор, Слабость и т.д. – не оказывают влияния на барьеры шипов. **Свойства защищающегося от барьера существа** (существо, атакуемое барьером шипов), могут изменять атаки барьера шипов, используя свои свойства, например **Щит 1** или модификатора соответствующего типа повреждений, например, **Огонь +2**.

Важно: Каждый объект можно защитить только одним барьером шипов за раз. На существо нельзя поместить новый барьер шипов, если там уже есть один.



ШАГ 8: ОКОНЧАНИЕ АТАКИ

После завершения контратаки атака заканчивается. Если нападающий использует атаку со свойством «Рубящая» или проводилась **атака по зоне**, теперь проведите дополнительные атаки (начиная с Шага 1: Объявление атаки). Если нет, фаза действий атакующего существа на этом завершается.

Поскольку это конец фазы действия атакующего, теперь вы можете разобраться со всеми состояниями, в которых он находится (например, убрать жетон Ступора или Оглушения).

Важно: Любые состояния, которые нападающий получил в результате атаки барьера шипов или контратаки защищающегося, не рассматриваются в конце этой фазы действий. Например, если защищающийся оглушил нападающего с помощью своего барьера шипов, оставьте жетон Оглушения на нападающем и не убирайте его в конце этой фазы действий. Таким образом, он остается в игре и окажет действие на нападающего в его **следующую** фазу действий.



КОНТРАТАКА

После того, как против существа была проведена **ближняя атака**, оно может воспользоваться одной из своих **быстрых ближних атак**, у которых есть свойство «Контратака», чтобы провести «бесплатную» ближнюю атаку против нападающего. Эта атака проводится во время Шага Контратаки.

Защищающий может контратаковать, даже если атака нападающего не была «успешной» (он не кидал кубики, потому что атака промахнулась или от нее уклонились).

Существо может провести **одну** контратаку против каждого существа, которое проводит против него **ближнюю атаку** (даже если нападающий атакует более одним ударом во время атаки). Умножение свойства «Контратака» на одном существе не дают ему права проводить дополнительные контратаки.

Контратака – всегда дело добровольное. Вы не обязаны проводить атаку, если не хотите (и иногда этого действительно делать не стоит!).

Контратака может быть только одной **ближней атакой быстрого действия**. Вы не можете проводить ближние атаки **полного действия**, а также дальние атаки в качестве Контратаки.

Пример: Гидра Даркфенне имеет атаку со свойством «Контратака». Она выбирает встать в оборону – это дает всем ее быстрым ближним атакам свойство «Контратака». Она также зачарована чарами «Месть», что также сообщает ее атакам свойство «Контратака». Если Гидра становится целью ближней атаки, в качестве контратаки у нее все равно есть только одна быстрая ближняя атака, несмотря на то, что свойство «Контратака» присоединено к ней три раза (один раз – свойство Гидры; второй раз – Чары; третий – от стойки в Обороне, см. далее).

Контратака следует обычным правилам процесса атаки, начиная с Шага 1: Объявление атаки, однако она всегда пропускает Шаг 7 (Контратака).



ОБОРОНА

Существо может потратить быстрое действие, чтобы встать в оборону. Положите жетон обороны на существо. Это существо — страж — будет защищать свою зону от вражеских атак.



У обороны есть два преимущества:

- **Контратака:** Пока существо стоит в обороне, все его быстрые ближние атаки приобретают свойство «Контратака».
- **Защита зоны:** Когда существо проводит **ближнюю атаку** в зоне, в которой есть вражеские существа, стоящие в обороне, оно не может выбрать целью ближней атаки объект, у которого нет жетона обороны (исключение — стражи, которых он может игнорировать, см. вставку).

Важно: Заклинания и другие дальние атаки всегда игнорируют стражей! Учитываются только **ближние атаки**.

Если стража не атаквали в ближнем бою, он может сохранить свой жетон обороны до начала своей следующей фазы действия. **Жетоны обороны всегда убираются в начале фазы действий существа.**

Обратите внимание: Атака на стража не оказывает влияния на его жетон действия. Если активное существо стоит в обороне, после атаки оно все еще будет активным. Таким образом существо может атаковать дважды в одном раунде: один раз используя контратаку, которую дает ему оборона, а другой — в ходе своей собственной фазы действий.

Использование стражей

Оборона позволяет вам защитить важных существ и заклятья. Если вы, например, поставите несколько стражей в одной зоне со своим магом, вы сможете перехватывать ближние атаки, заставляя атаковать стражников вместо мага.

Снятие обороны

Если страж становится целью ближней атаки, вы должны убрать его жетон обороны сразу после окончания атаки, в конце шага контратаки, даже если атака была unsuccessful. Как только атака полностью разыграна, существо больше не считается стоящим в обороне и теряет контратаку, которую давала ему оборона, а также способность защищать свою зону.

Если у вашего противника есть стражи, самый простой способ пройти через них — атаковать их в **ближнем бою**. Вы можете использовать более слабых существ, чтобы они «заняли и отвлекли» стражей, а затем атаковать уязвимую цель своим более мощным существом. Выбор, какими существами стоит атаковать стражников — важная часть тактики «Войн магов».

Пример: Хозяина зверей защищает Гризли со Стальными когтями, который стоит в обороне и защищает зону. Колдун хочет атаковать Хозяина зверей своим могучим Карателем Договора Тьмы, но сначала ему приходится разобраться со стражем. Он посылает своего домашнего оборотня Горана, чтобы тот напал на Медведя. Вне зависимости от того, как пойдет бой, Медведь потеряет свой жетон обороны и оставит Хозяина зверей открытым для дальнейших атак со стороны Демона.



ИГНОРИРОВАНИЕ ОБОРОНЫ

В некоторых случаях оборону можно проигнорировать. Если атакующее существо может проигнорировать стража, оно может выбрать другую цель в зоне для своей ближней атаки, и оно не обязано атаковать проигнорированного стража.

Важно: Если атакующее существо все равно выбирает атаковать стража, этот страж может применить контратаку.

Уворот: Существа, у которых есть свойство «Уворот», могут игнорировать оборону при выборе цели для атаки. Однако, если существа с «Уворотом» атакуют стража, тот может контратаковать.

Обездвиженные стражи: Страж, который был обездвижен, не может защищать свою зону и может быть проигнорирован любым атакующим.

Парализованный: Парализованные существа не могут стоять в обороне и теряют все свои жетоны обороны.

Вредители: Существа со свойством «Вредитель» слишком малы, чтобы блокировать других существ. Они могут вставать в оборону, чтобы приобрести свойство «Контратака», но они не могут защищать зону и могут быть проигнорированы любым атакующим.

Рубящие атаки: Если существо проводит атаку со свойством «Рубящая», оно должно атаковать сначала вражеских стражей, и только после этого оно сможет атаковать других существ.

Летающие существа и оборона: Оборона касается летающих существ, если те проводят ближнюю атаку, но только если те атакуют нелетающих существ в зоне обороны. Атаки против других летающих существ всегда игнорируют оборону. Если летающее существо встает в оборону, оно теряет свойство «Летающий», пока имеет жетон обороны.

БРОГАН ПРОТИВ ГИДРЫ

Как полагается герою, Броган Кровавый камень храбро атакует сильнейшего противника – Гидру Даркфенни! Броган усилил себя чарами: Сила Медведя и Рефлексы Кобры. Гидра также зачарована Кругом Молнии. К сожалению, у Брогана также есть жетон Ступор, который достался ему во время одной из прежних атак.

Шаг 1: Объявление атаки

Броган объявляет, что он будет атаковать Гидру своей ближней атакой «смертоносный меч». Сначала он должен проверить, не приведет ли жетон Ступора к промаху его атаки. Он бросает кубик эффектов. Какая удача! Он выбросил 7, так что может атаковать как обычно.

Шаг 2: Уклонение от атаки

К счастью, у Гидры нет защит, так что на этом шаге ничего не происходит.

Шаг 3: Бросок кубиков

Теперь Броган должен бросить кубики для своей атаки. Благодаря его могущественным чарам Медвежья Сила, Броган получает 2 дополнительных кубика, поэтому бросает в общей сложности 6 кубиков:

 = 5 ПОВРЕЖДЕНИЙ

Шаг 4: Повреждения и эффекты

3 критических повреждения игнорируют броню и причиняют 3 повреждения. 2 обычных повреждения могли бы быть поглощены броней Гидры, но атака Брогана имеет свойство «Проникающая атака +3», поэтому он игнорирует 3 очка брони при атаке! Гидра получает все 5 повреждений: действительно могучий удар! Жетоны повреждений, демонстрирующие 5 повреждений, кладутся на Гидру.

Шаг 5: Дополнительные удары

Гидра, без сомнения, рада тому, что у Брогана только 1 атака. На этом шаге ничего не происходит.

Шаг 6: Барьер шипов

К несчастью для героя, у Гидры есть барьер шипов! Он автоматически бьет Брогана сильной атакой (молнией). Рефлексы Кобры Брогана здесь бесполезны, поскольку у атаки барьера шипов есть свойство «Неизбежная», и она игнорирует защиты. Хуже того, Броган уязвим для атак молнией (металлическая броня – хороший проводник!) и имеет свойство «Молния +2», поэтому барьер шипов Гидры наращивает свою мощь. Гидра бросает 4 кубика (2 кубика + еще 2 кубика за свойство «Молния +2»):

 = 2 ПОВРЕЖДЕНИЯ




1 критическое повреждение игнорирует мощную броню Брогана. 5 обычных повреждений снижаются 4 очками брони и пропускают 1 повреждение. В итоге Броган получает 2 жетона повреждений. Однако с его показателем жизни 11 могучего героя не так-то просто одолеть.

Круг молнии также дает дополнительный бросок кубика эффектов. Из-за свойства Брогана «Молния +2» этот бросок также получает модификатор +2. Но Брогану действительно везет! Гидра выбрасывает 1, и даже с учетом модификаторов этого недостаточно, чтобы привести в Ступор или Оглушить Брогана.

Шаг 7: Контратака

Но такая змея как Гидра не даст Брогану так просто уйти. У нее есть атака со свойством «Контратака», так что она собирается нанести ответный удар храброму паладину. На этот раз Рефлексы Кобры сработают. Броган бросает кубик эффектов, чтобы узнать, поможет ли его защита уклониться от атаки:

 = УСПЕХ

Успех! Он выбросил 10. Даже несмотря на штраф -2 на броски Защиты из-за жетона Ступора, Защита все-таки сработала, и герою удалось полностью избежать атаки Гидры (10-2=8!). К сожалению, он может использовать Рефлексы Кобры только один раз за раунд, поэтому ему необходимо перевернуть жетон готовности на «использованную» сторону. Остаток раунда ему придется полагаться только на свою броню, запас жизни и удачу.

МАГИ

Добро пожаловать в продвинутую часть игровых правил. Вам нужно читать эти правила только после того, как вы сыграли несколько игр в режиме обучения (стр. 4). Когда вы готовы, начинайте использовать особые правила, касающиеся магов и книг заклинаний.

Между режимом обучения и полноценной игрой имеется несколько отличий, касающихся магов. Например: у каждого мага, перечисленного далее, имеются собственные уникальные характеристики, которые вам нужно будет отметить на карте статусов во время игры. Обратите внимание: они по-прежнему начинают с 10 единиц маны в запасе. У них также имеются уникальные способности, которые перечислены ниже. Для игры вам понадобятся их карты способностей. Вы найдете всю необходимую информацию о способностях и характеристиках мага на его карте способностей – кроме того, все это подробно объяснено ниже. Полноценная игра идет на всем игровом поле, а не только на его половине.

Карта способностей мага

У каждого мага есть соответствующая карта способностей, на которой написано все, что вам необходимо знать о своем маге:

- **Класс:** Хозяин зверей, Жрица, Колдун или Волшебник – у каждого мага есть свои уникальные способности и достоинства.
 - **Очки магии:** Сколько очков у вас есть на то, чтобы составить свою книгу заклинаний. См. «Образование» на стр. 37.
 - **Жизнь:** Максимальное количество повреждений, которое может получить ваш маг, прежде чем он будет уничтожен. Положите кубик статуса на эту цифру на карте статуса вашего мага.
 - **Броня:** Броня снижает повреждения от атак. Большинство магов начинают игру без брони.
 - **Приток маны:** Количество маны, которое ваш маг генерирует каждый раунд. Положите кубик статуса на эту цифру на карте статуса вашего мага.
 - **Подкласс:** Каждая карта способностей мага имеет подкласс. Будущие дополнения игры будут включать новые подтипы карт способностей, каждая с новыми способностями и характеристиками.
 - **Тип и подтип:** Все карты имеют тип, который определяет, как эта карта будет вести себя на арене. Ваш маг – существо, это означает, что он может передвигаться по арене и совершать разнообразные действия. **Обратите внимание: во всех случаях ваш маг считается существом 6 уровня.**
- У него также есть «подтип», который обозначает его «расу». Например, Волшебник – «человек».
- **Образование:** Школы магии, в которых маг обучался. См. «Образование» на стр. 37.
 - **Способности:** Особые способности, уникальные для каждого мага. Внимательно ознакомьтесь со способностями вашего мага и не забывайте пользоваться ими во время игры! Обратите внимание, что для некоторых способностей используются особые жетоны (Питомец, Кровавый жнец и Щит Волтари).
 - **Атака:** Эта информация применяется, когда ваш маг атакует другое существо.



ХОЗЯИН ЗВЕРЕЙ

Хозяин зверей специализируется на призыве союзников из мира природы и разделении их особой силой, в результате которой они становятся более чем просто зверями. И неважно, призывает ли он парочку больших зверюг или окружает противников роем насекомых – его враги узнают, кто здесь добыча. Он начинает с характеристиками: Жизнь – 36, Приток маны – 9, атака – 3 кубика атаки.



Быстрый вызов:

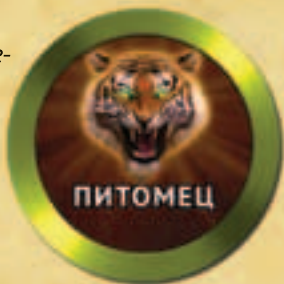
Способность Хозяина зверей «Быстрый вызов» позволяет ему, используя быстрое заклинание, вызвать существо-животное 1 уровня. Он может делать это один раз за раунд. Таким образом, небольших животных, таких как «Тропическая лиса», «Грозовой сокол», «Дикая рысь» можно вызвать, используя быстрое заклинание. Поскольку это быстрое заклинание, он может совершить передвижение перед сотворением заклинания, что позволяет ему вызывать животных на бегу! Также, в качестве быстрого заклинания, такое заклинание может быть сотворено как действие «Быстрое заклинание», а это дает Хозяину зверей возможность вызывать двух существ за ход (одно во время действия «Быстрое заклинание», а другое во время обычного действия). Конечно, поскольку это быстрое заклинание, оно уязвимо для эффектов, затрагивающих заклинания – например, для заклинания «Сглаз».



Питомец:

У Хозяина зверей есть способность сделать животное своим личным питомцем. Когда дружественное существо-животное входит в игру, Хозяин зверей может сделать его своим питомцем. Для этого он кладет на него жетон питомца и платит ману, равную уровню существа +1. Это делается немедленно во время вызова существа.

Например, если в игру входит дружественный Лесной Волк, Хозяин зверей может выбрать его своим питомцем. Поскольку Лесной Волк – это существо уровня 2, для того, чтобы превратить его в питомца, нужно будет заплатить 3 маны (Уровень 2 + 1 = 3 маны).



Обратите внимание: Жетон питомца можно положить на любое новое дружественное существо-животное, когда оно входит в игру, вне зависимости от того, каким образом оно было вызвано. Например, оно могло быть вызвано заклятием «Логово» Хозяина Зверей.

Жетон питомца делает животное больше и сильнее, чем обычно, и дает этому существу бонусы: питомец получает свойства «Ближняя атака +1», «Броня +1» и «Жизнь +3». Поскольку питомец ревностно защищает своего хозяина, он также получает дополнительное свойство «Ближняя атака +1», когда находится в одной зоне с Хозяином зверей.



У Хозяина зверей может быть только один питомец одновременно, поэтому у него только один жетон питомца. Жетон питомца остается на животном до тех пор, пока оно не будет уничтожено – в этот момент жетон питомца возвращается к Хозяину зверей

и может быть позже снова использовано для присоединения к новому животному.

Обратите внимание: жетон питомца можно дать только существу-животному, которое не является Легендой.

Боевые умения

Хозяин зверей обладает определенными боевыми навыками, к тому же, достаточно силен. Поэтому у него есть свойство «Ближняя атака +1». Это значит, что он прибавляет 1 к кубикам атаки при проведении ближней атаки. Бонус действует в том числе, на его базовый показатель ближней атаки, т.е. фактически он бросает 4 кубика, когда задействует свою базовую ближнюю атаку.

**ЖРИЦА**

Жрица – это глашатай воли Азиры в Этерии. Она призвала на свою сторону самых сильных поборников веры из Вестлока и поддерживает их в борьбе благодаря благословию Азиры. Отражает ли она самые жестокие атаки врага или обрушивает божественный гнев на своих противников – в любом случае жрица приносит только победу. Она начинает с характеристиками: Жизнь – 32, Приток маны – 10, атака – 3 кубика атаки.

**Божественная награда**

Каждый раунд Азира вознаграждает Жрицу за то, что та лечит и защищает ее войска. Один раз в раунд, если Жрица успешно творит святое колдовство или открывает святые чары под своим контролем, она получает 1 жизнь.

Эта способность достаточно самоочевидна, и, как правило, Жрица творит очень много святых заклинаний, которые помогают ей лечить и защищать свои силы. **Обратите внимание:** она не получает жизнь за вызов существ, снаряжения, сотворение заклятий и атакующих заклинаний.

Обратите внимание: Свойство получения жизни отличается от излечения повреждений. Жизнь – это общее количество повреждений, которое вы можете получить, не будучи уничтоженным. Поэтому, получая жизнь, Жрица постоянно становится сильнее, поскольку ее все сложнее уничтожить. Это гораздо лучше, чем простое лечение повреждений. Лечение удаляет повреждения, но не восстанавливает и не увеличивает общее количество вашей жизни.

**Возрождение:**

У Жрицы есть способность возрождать и обновлять своих существ; гасить огонь, удалять яд или избавляться от эффекта оглушающих ударов молний. Она может убирать с существ жетоны состояния, такие как Горение, Ступор, Оглушение, Гниение, Слабость, Травма и Сон.

Эта способность фактически дает Жрице два многоцветных заклинания, которые она может сотворить:

Первое – это быстрое заклинание (чтобы сотворить его, требуется быстрое действие), которое направлено на существо на расстоянии 1 зоны от Жрицы и убирает 1 жетон состояния с этого существа, если заплатить при этом стоимость снятия.

Второе – это полное заклинание (для сотворения требует полного действия), которое направлено на существо на расстоянии 1 зоны от Жрицы и убирает любое количество жетонов состояния



с этого существа, если заплатить при этом сумму стоимости снятия всех этих жетонов.



Она может творить эти заклинания, как если бы карты заклинаний для них всегда находились в ее руке как часть подготовленных для этого раунда заклинаний. В отличие от карт заклинаний, эти не «сбрасываются» после сотворения. Она может творить их снова и снова, так часто, как только может.

Стоимость снятия состояния указана на жетоне в виде маленькой черной цифры в сером круге. Например: стоимость снятия Оглушения = 4.

КОЛДУН

Закаленный болью и решимостью, Колдун заключил договор с демонами. Владыка огня, он испепелит тех, кто встанет против него. Используя ужасные кровавые ритуалы, он будет играть своими противниками, истощать их проклятиями и вовлекать в смертоносные договоры с демонами. Возможно, сегодня ему придется умереть, но колдун хорошо знает, что увидит последний вздох своего противника прежде, чем сам испустит дух. Он начинает с характеристиками: Жизнь – 38, Приток маны – 9, атака – 3 кубика атаки.



Плетение проклятий



Плетение проклятий позволяет Колдуну заново использовать чары-проклятья, после того как существо, к которому они были присоединены, было убито. Один раз за раунд, если уничтожено существо, к которому было присоединено 1 или более проклятий под вашим контролем, вы можете вернуть одно из этих проклятий в свою книгу заклинаний, вместо отправления его в сброс.

Вы можете вернуть в книгу заклинаний только одно проклятье за раунд. Таким образом, если на

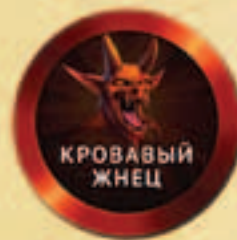
умершем существе было 3 ваших проклятия, вы должны выбрать для возвращения в книгу заклинаний только одно из них. Либо, если за один раунд умирает несколько существ, на каждом из которых есть одно или более ваших проклятий, вы можете вернуть только одно проклятье из всех.

Кровавый жнец

Колдун способен пожертвовать некоторое количество своей жизни, чтобы заключить кровавый пакт с одним из своих вызванных демонов.

Когда дружественное существо-демон входит в игру, Колдун может назначить его своим Кровавым жнецом. Колдун кладет на демона особый жетон «Кровавый жнец» и понижает уровень жизни на число,

равное уровню существа +1. Это происходит немедленно после вызова демона. Колдун передвигает вниз маркер, отмечающий показатель его Жизни, на своей карте статусов.



Например, если в игру вошел дружественный «Каратель договора тьмы», Колдун может назначить его своим Кровавым жнецом. Поскольку «Каратель договора тьмы» – существо 3 уровня, превращение его в Кровавого жнеца будет стоить Колдуну 4 жизни (Уровень 3 + 1 = 4 Жизни).

Обратите внимание: Такая потеря жизни отличается от получения повреждений. Жизнь – это общее количество повреждений, которое вы можете получить, не будучи уничтоженным. Таким образом, теряя жизнь, Колдун постоянно ослабляет себя, поскольку его теперь легче уничтожить. Лечение удаляет повреждения, но не восстанавливает и не увеличивает общее количество вашей жизни.

Обратите внимание: Жетон «Кровавый жнец» можно положить на любого нового дружественного демона, когда он входит в игру, вне зависимости от того, каким образом тот был вызван. Например, он может быть вызван заклятием «Пентаграмма» Колдуна.

Жетон «Кровавый жнец» превращает демона в беспощадного хищника. Он жаждет крови и будет искать любое истекающее кровью существо, чтобы атаковать его с маниакальным упорством. Кровавый жнец получает свойство «Кровожадность +2». Это означает, что каждый раз, когда он атакует поврежденное живое существо, он получает 2 дополнительных кубика атаки. Более того, поскольку он жаждет крови, он должен выбирать для атаки поврежденное живое существо в своей зоне, если там имеется таковое. Это дает противникам возможность «приманить» Кровавого жнеца, заставив его атаковать другую цель – возможно, ту, которая менее важна, или обладает Защитой.



Кроме того, этот особый кровавый пакт позволяет Колдуну извлекать пользу из кровопускания, забирая часть жизненной силы у жертвы Кровавого жнеца. Когда последний атакует и успешно наносит повреждения живому существу первый раз в раунд, Колдун может вылечить себе 2 повреждения. Если у него нет повреждений, он не получает пользы от этой атаки.

У Колдуна может быть только один Кровавый жнец одновременно – поэтому у него только один жетон «Кровавый жнец». Жетон «Кровавый жнец» остается на демоне до тех пор, пока он не будет уничтожен. В этот момент жетон возвращается к Колдуну – теперь он может положить жетон таким же образом на нового вызванного демона. Обратите внимание, что каждый новый Кровавый жнец снова понижает уровень жизни Колдуна – и хотя у Колдуна есть много способов излечиться, получить жизнь ему гораздо труднее.

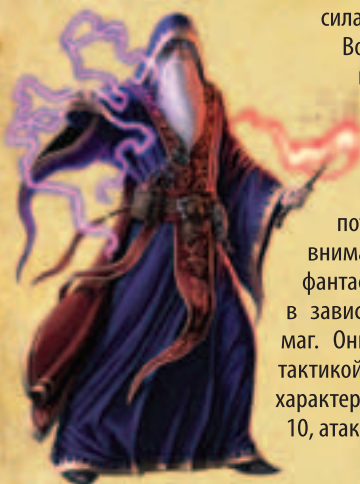
Обратите внимание: жетон «Кровавый жнец» можно дать только демону, который не является Легендой.

Боевые умения

Колдун – могучий боец переднего плана. Поэтому у него есть свойство «Ближняя атака +1». Это значит, что он прибавляет 1 к кубикам атаки при проведении ближней атаки. Бонус действует, в том числе, на его базовый показатель ближней атаки, т.е. фактически он бросает 4 кубика, когда задействует свою базовую ближнюю атаку.



ВОЛШЕБНИК



Волшебники верят, что истинная магическая сила исходит из таинственного мира Волтари. Их понимание тайн позволяет им с гибкостью использовать любые стихии для того, чтобы победить противника. Благодаря контролю над маной, они могут увеличить свой собственный поток и ограничить поток противника. Для отвлечения внимания они вызывают разнообразных фантастических и причудливых существ, в зависимости от стихии, которой обучался маг. Они понимают, что битвы выигрывают тактикой, а не грубой силой. Он начинает с характеристиками: Жизнь – 32, Приток маны – 10, атака – 3 кубика атаки.

Щит Волтари

У Волшебника есть специальный «Щит маны» – невидимое энергетическое поле, которое окружает и защищает его, предотвращая повреждения от вражеских атак. Этот щит либо включен, либо выключен – для отслеживания состояния щита используется специальный жетон.

Щит Волтари можно активировать (повернуть активной стороной вверх), заплатив 2 маны во время фазы поддержки в начале каждого игрового раунда. Если щит активирован, просто переверните жетон щита на активную сторону. Теперь у Волшебника есть защита на текущий раунд.

Щит предотвращает 3 повреждения от самой первой атаки, наносящей повреждения магу каждый раунд. Как только эта атака завершена, щит считается использованным и переворачивается неактивной стороной вверх. Атака должна наносить как минимум одно повреждение Волшебнику, чтобы щит сработал – эффект щита срабатывает после того, как было задействовано свойство брони. Если атака не наносит Волшебнику повреждений (например, все повреждения были поглощены броней, или вся атака была заблокирована Защитой), щит не задействуется. Если атака наносит только 1 или 2 повреждения, все эти повреждения предотвращаются, и щит при этом считается использованным («лишние» повреждения не копятя и не действуют во время следующих атак).

Обратите внимание, что Щит Волтари защищает только от атак, но не от прямых повреждений. Волшебник будет получать повреждения от эффектов, причиняющих прямые повреждения, например, от проклятия «Трупное гниение», жетонов Горения или от заклинаний вроде «Вытягивание жизни».

Сила щита длится недолго – даже если в течение раунда щит не был использован, он всегда переворачивается на неактивную сторону в конце раунда. Магу придется снова потратить 2 маны, чтобы активировать его на следующий раунд.



Тайная энергия

Волшебник – единственный маг, у которого изначально есть магическое атакующее заклинание, «Тайная энергия». Это очень простое и действенное заклинание атаки, которое генерирует небольшой разряд эфирной энергии. Волшебник использует его, как если бы он выбрал карту с заклинанием атаки под названием «Тайная энергия» для своей руки во время фазы планирования. В отличие от заклинания на карте, «Тайная энергия» не отправляется в сброс после сотворения. Он может использовать его каждый раунд! «Тайная энергия» стоит 1 ману каждый раз при сотворении. Эту стоимость Волшебник вычитает из своего запаса маны, как при сотворении любого другого заклинания.

Эта атака считается дальней атакой, с дистанцией 0-1 зоны. Таким образом, Волшебник может назначить целью любое существо или заклятие, которое находится в его зоне или на расстоянии 1 зоны от него.

Атака наносит 3 кубика повреждений. У нее также есть свойство «Эфирная», что позволяет ей воздействовать на бестелесные объекты, такие как «Дух смерча» или «Стена тумана».



Поскольку это быстрое заклинание, для его сотворения Волшебнику необходимо потратить быстрое действие – то есть он может сотворить его как обычное действие или как быстрое действие. Конечно, поскольку «Тайная энергия» является заклинанием, его можно развеять или воздействовать на него заклинаниями, такими как «Сглаз».

Обратите внимание: Более подробное описание всех этих способностей вы можете найти на magewars.com.

КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ



Чтобы по-настоящему изучить «Войны магов», вам необходимо создать свою собственную уникальную книгу заклинаний. В вашу книгу будут входить заклинания, которые вы сами выберете, поэтому вы сможете попробовать различные стратегии игры в «Войны магов».

У каждого игрока есть его собственная «библиотека» заклинаний: все карты заклинаний, входящие в вашу коллекцию. Когда вы готовите свою книгу, вы можете использовать любые карты из своей библиотеки. Вы можете разработать и хранить несколько различных книг заклинаний в вашей библиотеке — возможно, разные книги для каждого мага.

Карта способностей вашего Мага подсказывает вам, каким ограничениям вы должны следовать, когда вы составляете книгу заклинаний. Эта информация написана в верхней части карты и включает:

- Максимальное количество очков магии
- Образование

Максимальное количество очков магии

Когда вы собираете свою книгу заклинаний, вы должны тратить очки магии вашего мага на покупку заклинаний, которые вы хотите включить в книгу. Вы не можете тратить очков больше максимального количества очков, указанного на вашей карте способностей.

У каждого заклинания в «Войнах магов» есть **уровень**. Это значение — примерный показатель того, насколько могущественным является заклинание и насколько трудно его сотворить. Каждое заклинание также входит в одну или более школ магии.

Количество магических очков, которые вы должны потратить, чтобы добавить заклинание в книгу, определяется уровнем заклинания, а также тем, в каких школах магии обучался ваш маг.

Образование

Ваш маг обучался в одной или более школах магии. Заклинания из этих школ ему легче всего выучить. Если вы добавляете в книгу заклинание школы, в которой обучался ваш маг, вы должны **заплатить количество магических очков, равное уровню заклинания**.

Если вы добавляете заклинание школы, в которой маг не обучался, вы должны потратить количество очков, равное удвоенному уровню заклинания.

Некоторые заклинания принадлежат более чем одной школе магии. Если эти несколько школ соединяются символом «ИЛИ», вы можете выбирать, какую школу предпочесть при покупке заклинания. Уровень такого заклинания указан рядом с соответствующей школой. Например, *Посох стихий* — заклинание 2 уровня, принадлежит школам **Земли, Воды, Воздуха** или **Огня**. Поэтому Колдун может считать его заклинанием **Огня** и добавить его в свою книгу за 2 очка, потому что он обучался в школе **Огня**.

У некоторых заклинаний разные школы соединяются символом «и». В таком случае вы должны заплатить цену для **всех** школ. Уровень такого заклинания — сумма уровней всех перечисленных школ.

Например: *Адрамелех* — заклинание **Огня** 2 уровня и заклинание **Тьмы** 4 уровня. Таким образом, *Адрамелех* считается заклинанием 6 уровня (2 **Огня** + 4 **Тьмы**). Волшебник, который обучался в школе **Огня**, но не в школе **Тьмы**, должен будет заплатить в общей сложности 10 очков, чтобы добавить этого демона в свою книгу (4 * 2) **Тьма** + (2) **Огонь**. Колдун, обучавшийся и в школе **Тьмы**, и в школе **Огня**, должен заплатить только 6 очков.

У некоторых магов плохие способности к заклинаниям определенных школ. Они перечислены в пункте «Образование» на карте способностей. Например, Колдун должен платить тройную цену за то, чтобы добавить заклинание Святой школы в свою книгу.

Пример: *Хозяин зверей* обучался в школе **Природы**. Он может купить заклинание **Природы** 3 уровня за 3 очка. Он не проходил обучение в школе **Военной** магии, поэтому

ему придется заплатить 6 очков за то, чтобы добавить заклинание **Войны** 3 уровня. Из-за разрушительной природы огня *Хозяин зверей* не очень расположен к **Огненной** магии. Он платит тройную цену за заклинания **Огня** (см. пункт **Образование** в его карте способностей). Он должен заплатить 9 очков за то, чтобы добавить заклинание **Огня** 3 уровня.



СОСТАВЛЕНИЕ ВАШЕЙ ПЕРВОЙ КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ

Вот несколько полезных заклинаний, на которые вам стоит обратить внимание при составлении вашей первой книги заклинаний:

- **Снаряжение:** Магический посох, Посох Стихий, Амулет Лунного Света, оружие, какую-нибудь броню и, возможно, заклинание, которое дает вам защиту.
- **Колдовство:** Рассеивание, Слабое лечение, Распад и несколько полезных заклинаний вроде Толчка силы, Телепорта, Натиска или Нокдауна.
- **Заклятья:** Какое-нибудь Заклятье со свойством «Точка вызова», Кристаллы маны или Цветы маны; возможно, несколько Стен.
- **Существа:** Любому пригодится помощь существ! Попробуйте взять несколько существ низкого уровня и хотя бы одно – более высокого.
- **Атаки:** Возьмите несколько заклинаний атаки. Атаки по зоне могут оказаться очень полезными в подходящий момент!
- **Чары:** Несколько усиливающих заклинаний (например, Шкура Носорога или Сила Медведя) и несколько, помогающих взять под контроль или помешать вражеским существам.

Сколько копий заклинания может быть в моей книге заклинаний?

Поскольку каждое заклинание может быть использовано только один раз за игру, вы, возможно, захотите включить дополнительные копии основных заклинаний. Вы можете взять до 6 копий каждого заклинания 1 уровня, и до 4 копий более высокоуровневых заклинаний.

Свойства заклинаний, оказывающие влияние на книгу заклинаний

Некоторые свойства заклинаний влияют на добавление их в вашу книгу. Эти свойства раскрашены серым на карте заклинаний, чтобы помочь вам обратить на них внимание при составлении книги. Эти свойства обычно не оказывают влияния на саму игру, поэтому во время игры их можно игнорировать.

Только для [Класс Мага]: Некоторые заклинания ограничены особым классом. Вы не можете брать эти заклинания в свою книгу, если не играете этим типом мага. Например, на карте заклинания «Логово» указано «Только для Хозяина Зверей», поэтому Жрица никогда не сможет взять это заклинание в свою книгу.

Только для [Школа магии]: Некоторые заклинания сможет сотворить только маг, который обучался в соответствующей школе магии. Вы не можете взять такое заклинание, если ваш маг не имеет соответствующей подготовки. Например, на заклинании «Храм Азиры» указано «Только для Святых магов», поэтому только маги, обучавшиеся святой магии, например Жрица, могут использовать это заклинание.

Эпические заклинания: Заклинания, обладающие свойством «Эпический», особенно трудны для освоения, даже если они низкого уровня. Вы можете иметь только 1 копию эпического заклинания в своей книге.

Базовые заклинания: Это относительно простые заклинания, имеющие низкую стоимость в мане и ограниченное действие, но они могут быть очень полезны для мага. Любой маг может купить любое базовое заклинание всего за 1 очко, вне зависимости от школы.



ШКОЛЫ МАГИИ

Есть шесть основных или «старших» школы магии и четыре «стихийных» или «младших» школы.

ОСНОВНЫЕ ШКОЛЫ

Школа Тьмы

С помощью слова проклятья развеивают врагов в прах. Кровь льется рекой и с помощью магии Тьмы можно пить из этой реки. Перед лицом чумы, боли и смерти все враги отступают. Демоны из глубин Этерии отвечают на зов кровавых ритуалов. Алчные вампиры и живые трупы выползают из своих могил. У жизни нет здесь власти. Ценой самой души нерушимые договоры, подписанные кровью, гарантируют безграничную власть.



Школа Разума

Истинная сила начинается внутри себя. Волтари могут передвигать предметы, но разум способен сдвинуть горы. Создавайте великолепные иллюзии, чтобы обмануть врагов. Куйте оружие из самой мысли. Обратите врагов в союзников силой своей воли. Когда сила исходит изнутри, тебя невозможно разоружить.



Святая школа

Тьма отступает перед светом Азиры. Приверженцы Святой магии орудуя очищающим светом. Направленный на праведных он наполняет их силой, укрепляет их решимость и исцеляет их раны. Направленный против нечисти этот чистый белый свет выжигает все зло. Доблестные солдаты и добродетельные ангелы отвечают на молитвы. Перед лицом святого союза можно ли усомниться в милости Азиры?



Школа Тайной магии

Волтари – это магия. Простая истина, на осознание которой требуется целая жизнь. Наблюдая течение магии, можно увидеть тайные знаки – арканы. Они связывают приливы маны. Неуловимая магия, прокладывающая свой путь через все остальное. Это краеугольный камень, на котором стоят все остальные школы. Поняв это, можно вытянуть их ману и проигнорировать их заклинания. Арканы позволяют вам вызывать странных неземных чудовищ, созданных путем манипуляций с арканами. Тайная магия – это основа. Когда она движется, все остальное дрожит.



Школа Природы

Сила природы не сравнится ни с чем даже в других мирах. Соединись с ее яростью и воспылай ее мстью. Хищники земли слышат зов. Стаи волков-охотников и гигантские медведи с севера. Огромные кошки и злобные обезьяны с юга. Получив благословение природы, союзники становятся сильнее, быстрее и свирепее. Природа – вот истинная сила, чистая и свободная.



Школа Войны

Гнев, раздор, битва: это силы, которые питают магию войны. Через битву ты привыкаешь к трудностям, становишься сильнее целого легиона – и куда разрушительнее. Отряды солдат отвечают на призыв к оружию. Дары древних доспехов и смертельного оружия украсят того, кто хорошо обучился войне. Ты прекрасно подготовлен – так ступай в жерло войны, и будь уверен в своем превосходстве.



ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ ШКОЛЫ

Школа Земли

Вооружись несокрушимой прочностью камня. Командуй скалами и металлом, и они подчинятся тебе. Выкуй свое могущество из силы самой земли. Кто способен сдвинуть горы?



Школа воздуха

Дотянись до небес и схвати грозу и молнию. Вызови силы бури, чтобы сломить врага. Воздух невидим, силен и переменчив. Он разит яростью торнадо, затем внезапно превращается в нежный бриз. Кто способен остановить ураган?



Школа воды

Прими безграничную гибкость воды. Вода – это разрушительная волна, замерзшее озеро, парящий гейзер. Она неотвратима в своей настойчивости и непредсказуемости. Кто способен сдержать наводнение?



Школа огня

Искра, пламя, огненный шторм. Огонь – это неутолимый голод, всепожирающая сила. Это голод в мире пищи. Огонь пожрет все на своем пути – в конце концов, и сам путь тоже. Кто способен выдержать адское пламя?



СТАРТОВЫЕ КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ

Чтобы помочь вам начать играть в «Войны магов», мы разработали четыре «базовые» книги заклинаний, которые вы можете использовать для первых нескольких игр. Эти книги были составлены с учетом правил составления книг заклинаний, поэтому они годятся для любой игры. Вы можете изменять или «настроить» эти базовые наборы, либо разработать свою собственную книгу – выбор за вами!

	ХОЗЯИН ЗВЕРЕЙ	КОЛДУН	ВОЛШЕБНИК	ЖРИЦА
СНАРЯЖЕНИЕ	1 Медвежья шкура 1 Кожаные перчатки 1 Магический жезл 1 Пояс роста 1 Кольцо зверей 1 Посох зверей	1 Броня из шкур демонов 1 Жезл стихий 1 Кольцо мага Огня 1 Перчатки силы 1 Шлем ужаса 1 Плеть Адского пламени 1 Подвеска Молоха 1 Кольцо Проклятий	1 Кольцо Тайной магии 1 Панцирь из чешуи дракона 1 Жезл стихий 1 Кожаные сапоги 1 Кольцо молний 1 Магический жезл 1 Амулет Лунного света 1 Мантия подавления	1 Корона защиты 1 Отражающие наручи 1 Кольцо владыки рассвета 1 Длинный лук Ивариума 1 Магический жезл 1 Амулет Лунного света 1 Кольцо Азиры 1 Посох Азиры 1 Плащ из шкуры виверны
ЗАКЛЯТЬЯ	1 Логово 3 Цветок маны 1 Моктари, Великое древо жизни 1 Гнев Раджана 3 Цепкая лоза 1 Зуб и коготь 2 Стена шипов	1 Пентаграмма 1 Кузница битвы 2 Кристалл маны 2 Стена огня	2 Кристалл маны 1 Водоворот маны 2 Облако ядовитого газа	1 Храм Азиры 2 Цветок маны 1 Рука Бим-Шаллы
СУЩЕСТВА	3 Тропическая лиса 1 Сервир, Лесная тень 1 Изумрудный Тегу 2 Дикая рысь 1 Горная горилла 1 Красный коготь, Альфа-самец 1 Созруко, спутник-хорек 1 Гриззли со стальными когтями 2 Грозовой сокол 3 Лесной волк	1 Адрамелех, Повелитель огня 2 Даркфеннийский нетопырь 2 Каратель Договора Тьмы 2 Имп-поджигатель 2 Огненный геллион 1 Горан, питомец-оборотень 1 Малакода 1 Некропийская вампиресса 1 Стражник-скелет	1 Даркфеннийская Гидра 2 Синий греmlin 1 Горгона-лучник 1 Хугин, Ворон-помощник 2 Магическая пиявка 1 Каменноокий василиск 1 Фея лунного света	1 Броган Кровавый камень 3 Священник Азиры 1 Серый ангел 1 Горный Единорог 2 Рыцарь Вестлока 2 Королевский лучник 1 Вальшалла, Ангел молний
ЧАРЫ	2 Сила медведя 1 Блок 1 Выносливость быка 1 Скорость гепарда 1 Рефлексы кобры 1 Крылья орла 1 Отмеченный смертью 1 Отрицание 1 Регенерация 1 Ловкость мангуста 1 Ответный удар 2 Шкура носорога	1 Сила медведя 1 Цепи агонии 1 Смертельная связь 1 Агония 2 Ослабление 1 Сфера силы 2 Трупное гниение 1 Адская ловушка 1 Проклятие мага 1 Подрезанные крылья 1 Отмеченный смертью 1 Отравленная кровь 1 Вампиризм	1 Блок 1 Кольцо молний 2 Приманка 2 Иссушение сил 1 Хватка силы 1 Меч силы 1 Гармонизация 1 Сглаз 2 Отрицание 1 Отражение атаки 1 Отражение магии 1 Ловушка-телепорт	1 Глаз ятреба 2 Блок 1 Выносливость быка 1 Божественное вмешательство 2 Божественная защита 1 Отрицание 1 Регенерация 1 Шкура носорога 1 Священная земля 2 Умиротворение 1 Ответный удар
КОЛДОВСТВО	1 Ярость битвы 2 Зов природы 1 Натиск 2 Рассеивание 1 Распад 1 Толчок силы 1 Массовое лечение 1 Лечение 1 Нождаун 2 Малое лечение 1 Проникающий удар 1 Очищение 1 Пробуждение зверя 1 Идеальный удар 1 Перемещение чар	1 Рассеивание 1 Вытягивание жизни 2 Взрыв 1 Уворот 1 Толчок силы 2 Удар вампира 1 Уничтожение Чар 1 Телепорт	1 Изгнание 1 Рассеивание 2 Распад 1 Вытягивание силы 2 Малое лечение 1 Сброс магии 2 Уничтожение Чар 1 Сон 1 Кража Чар 2 Телепорт	1 Рассеивание 2 Распад 1 Толчок силы 1 Массовое лечение 2 Лечение 1 Возложение рук 1 Малое лечение 1 Идеальный удар 1 Сброс магии 1 Воскрешение 1 Сон
АТАКИ	2 Гейзер 1 Стремительный вихрь	2 Огненный шар 1 Огненный шторм 2 Взрыв огня 1 Кольцо огня	1 Цепная молния 1 Электризация 2 Стремительный вихрь 3 Удар молнии 1 Удар грома	1 Ослепляющая вспышка 2 Столб света



ПРАВИЛА ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ

«Войны магов» были разработаны для двух игроков, но вы можете сыграть и большим числом. Игра вчетвером добавит в игру много интересных и увлекательных тактик. Можете разбиться на команды, а можете устроить грандиозную битву в стиле «каждый сам за себя», выбор за вами! Если в игре участвует несколько игроков, в правила необходимо внести несколько изменений:

Переход инициативы: В ходе фазы инициативы передайте жетон инициативы игроку слева от вас. Если это командная игра, постарайтесь сделать так, чтобы инициатива каждый ход переходила от команды к команде (нельзя, чтобы одна команда сохраняла инициативу два хода подряд).

Порядок хода: Во время этапа действий ходы переходят по часовой стрелке, начиная с игрока, владеющего инициативой. Когда наступает ваша очередь проводить фазу действий, вы можете спастись, если у кого-то из других игроков на арене присутствует больше активных существ, чем у вас.

Командная игра: Убедитесь, что игроки из разных команд сидят таким образом, что чередуются друг с другом: команда А, команда В, команда А, команда В и т. д. Таким образом у каждой команды будет возможность отреагировать и не возникнет ситуации, когда команда проводит свои фазы действий одну за другой. Чтобы выиграть в командной игре, ваша команда должна уничтожить всех магов из команды противников.

Когда вы играете командой, все игроки одной стороны считаются одним игроком, контролирующим несколько магов. Не забывайте делиться информацией между игроками одной команды, потому что они должны следовать правилам, как если бы они были одним игроком. Например, у команды может быть в игре только одна копия уникального заклинания, а также команда может иметь только одну копию Чар на одной цели (сокрытых или открытых).

Арена, включенная в этот стартовый набор, достаточно велика для командной игры на 4 игроков. Каждая команда начинает с обоими магами в одной зоне, в противоположных углах друг против друга.

Лучше всего, если вы будете использовать уникальные цвета для жетонов действий каждого игрока. Вы можете использовать любые заменители для дополнительных цветов.

Игра «каждый за себя»: Победителем в такой игре считается последний маг, оставшийся в живых. Вы вольны вести переговоры и заключать сделки, но никакие правила не запрещают вам их нарушать! Не возбраняется подставлять, обманывать или иным образом манипулировать вашими противниками, чтобы скорее обрести превосходство на арене!

Обратите внимание: Арена из стартового набора несколько маловата для игры «каждый за себя». Мы рекомендуем использовать в два раза большую арену (4 зоны на 6 зон). Вы можете соединить вашу арену и арену другого игрока, или купить дополнительное поле.

КОДЕКС

Атака при проходе

Все существа, которые проходят через эту стену, терпят автоматическую атаку от нее. Атака проводится до того, как существо совершит передвижение. См. «Стены» на стр. 19.



Атака по зоне (Заклинание, направленное на Зону)

Эта атака или заклинание оказывает влияние на все существа и заклятия, которые находятся в указанной зоне – при этом оно не направлено ни на одно из этих существ или заклятий по отдельности. Не оказывает влияния на стены, находящиеся на границе зоны. У атак по зоне есть свойство «Неизбежная». Необходимо проводить отдельную атаку по каждому объекту в зоне. См. «Атака по зоне» на стр. 25.



Базовое

Базовые заклинания, доступные для новичков. Любой маг может добавить базовое заклинание в свою книгу, заплатив всего 1 магическое очко, даже если он не обучался в соответствующей этому заклинанию школе или эта школа дается ему труднее.

Барьер шипов

Барьер шипов окружает объект и автоматически атакует любого врага, который проводит ближнюю атаку против этого объекта. См. «Барьеры шипов» на стр. 29.



Бесформенный

У этого существа аморфные и/или нестабильный облик, поэтому его трудно удержать на одном месте. Некоторые заклинания, свойства и эффекты не работают против бесформенных существ. У всех бестелесных существ есть свойство «Бесформенный».

Ближняя атака

Это атака вблизи, которую можно направить только на цель, находящуюся в той же зоне. Такая атака может активировать барьер шипов или контратаку. Когда вы проводите ближнюю атаку, вы обязаны направить ее на вражеского стража, если таковой имеется в одной зоне с вами. Ближняя атака убирает жетон обороны с существа-стража.

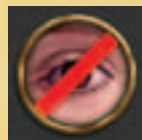


Ближняя атака +X

Это существо получает +X кубиков атаки, когда проводит ближнюю атаку. Если атака включает несколько атак против одного или разных объектов, она получает указанный бонус только во время первой из них (по первому объекту). Если существо не имеет ближней атаки, это свойство не добавляет ее. Это свойство не оказывает влияния на дальние атаки, барьеры шипов и другие не ближние атаки.

Блокирует ЛВ

Эта стена блокирует линию видимости. Вы не можете направлять заклинание, атаку и т.п. на объект или зону, если линия видимости заблокирована. См. «Линия видимости» на стр. 19.



Броня

Во время атаки показатель брони вычитается из числа обычных повреждений, выпавших на кубиках атаки. Броня не может снизить количество критических повреждений.

У некоторых существ есть символ «Нет брони» (броня, перечеркнутая красной линией). Это означает, что у таких существ броня всегда равна 0; они не могут повысить этот показатель ни при каких обстоятельствах.



Броня +/-X

Модификатор показателя брони на +/-X. Броню нельзя понизить ниже 0.

Бросок на избавление

Некоторые состояния и чары требуют проведения броска на избавления (с использованием кубика эффектов) для проверки, можно ли снять их с существа, к которому они в данный момент прикреплены.

Быстрое действие

Во время своей фазы действий существа могут совершить передвижение, затем осуществить быстрое действие. В качестве быстрого действия можно встать в оборону, сотворить быстрое заклинание, предпринять второе передвижение или провести атаку, требующую быстрого действия. См. «Быстрые действия» на стр. 13.



Быстрое заклинание

Чтобы сотворить быстрое заклинание, нужно потратить быстрое действие. На карте такого заклинания в строке сотворения справа от стоимости сотворения имеется символ быстрого действия (молния).

Быстрога

Это существо может предпринять 2 действия передвижения перед тем, как проводить быстрое действие. Он может совершить не более 2 передвижений во время своей фазы действий. Если быстрое существо получает свойство «Медленный», оба свойства отменяют друг друга. См. «Быстрые существа» на стр. 16.

Вампирический

Когда эта атака причиняет повреждения живому существу, атакующий лечит (т.е. снимает с себя) до половины причиненных повреждений (с округлением вверх). Если причиненные атакой повреждения превышают оставшуюся на момент атаки жизнь цели (максимальный уровень жизни минус имеющиеся повреждения), избыток повреждений не учитывается при лечении. Если атака включает несколько атак по одному или разным объектам, она получает бонус только во время самой первой атаки. Это свойство не накапливается; если существо получает это свойство более одного раз, считайте, что оно имеет только одно такое свойство.

Владелец

Владелец заклинания – это игрок, в книге которого это заклинание находилось в начале игры.

Вражеский

Вражеский объект – это объект, который в текущий момент находится под контролем вашего противника.

Вредитель

Мелкое докучливое существо, которое не может задерживать врагов. Вражеские существа, проводящие ближнюю атаку, могут игнорировать вредителя, который стоит в обороне.

Вызов

Когда вы творите заклинание существа, это называется «вызов» существа.

Высокий удар

Эта ближняя атака может быть направлена на летающих существ, находящихся в той же зоне.

Высшая магия

Это заклинание может творить только маг. Оно не может быть сотворено никаким другим объектом, способным творить заклинания.

Вытягивание маны +X

Если эта атака наносит повреждения вражескому существу, маг, контролирующий это существо, теряет X маны из своего запаса (если это число у него есть). Если атака включает несколько атак против одного или разных объектов, она получает указанный бонус только во время первой из них.

Горение

Объект охвачен огнем. Это состояние, связанное с огнем. Каждую фазу поддержки бросайте 1 кубик атаки за каждый жетон Горения на каждом объекте, чтобы узнать количество полученных им прямых повреждений. Если выпал «0», уберите жетон «Горения». Стоимость снятия жетонов Горения – 2.



Граница Зоны

Это линия, находящаяся на стыке двух соседних зон. Стены всегда кладутся на границах зон.

Гниение

Это состояние, которое относится к категории «Яд». Объект получает 1 прямое повреждение каждый раунд во время фазы поддержки. У Гниения есть стоимость снятия – 2.



Дальняя атака

Эту атаку можно направить на цель, которая находится в пределах максимальной и минимальной дистанции, а так же на линии видимости. Дальнюю атаку всегда можно провести по летающему существу, находящемуся в той же зоне, даже если дистанция при этом оказывается меньше минимальной. Дальние атаки не активируют барьеры шипов и контратаки. Дальние атаки игнорируют оборон и не убирают жетоны обороны со стражей.



Дальняя атака +X

Это существо получает +X кубиков атаки, когда проводит дальнюю атаку. Это свойство не влияет на атаки по зоне. Если существо не имеет дальней атаки, это свойство не добавляет ее. Если существо производит несколько атак в одно действие атаки, бонус действует только на первую такую атаку (по первому объекту).

Двойной удар

Во время этой атаки проводится вторая атака против той же цели (она считается частью того же действия). Дополнительная атака проводится во время шага Дополнительных ударов.

Действие «Быстрое заклинание»

У каждого мага каждый раунд есть особое дополнительное действие, которое называется действие «быстрое заклинание». Оно позволяет магу сотворить одно быстрое заклинание в дополнение к любым другим действиям, которые он собирается предпринять во время текущего раунда. Действие «быстрое заклинание» можно провести до или после любой дружественной фазы действий или во время фазы быстрого заклинания. Для отслеживания этого действия используется жетон быстрого заклинания. См. «Действие «быстрое заклинание»» на стр. 10.



Действие передвижения

Во время своей фазы действия существо может совершить передвижение. Это означает, что оно может передвинуться в соседнюю зону. Затем оно может предпринять быстрое действие. См. «Передвижение» на стр. 11.

Дружественный

Дружественный объект – это объект, который в текущий момент находится под контролем игрока, или игроков одной команды (в командной игре).

Жетон готовности

Жетоны готовности нужны для отслеживания использования различных способностей. Например, если у существа есть Защита, с помощью жетона готовности можно отмечать, когда та была использована (достаточно перевернуть жетон серой стороной вверх), а когда снова доступна (переверните жетон зеленой стороной вверх). Все жетоны готовности переворачиваются на зеленую сторону во время фазы обновления.



Живое

Живые объекты можно вылечить, они могут регенерировать и поднимать уровень жизни. Все существа считаются живыми, если не обладают свойством «Неживое». Все заклятия считаются неживыми, если не обладают свойством «Живое».

Жизнь

У существ и заклятий есть показатель жизни. Жизнь отображает максимальное количество повреждений, которое может получить объект, прежде чем будет уничтожен.



Жизнь +/-X

Объект получает или теряет X жизней. Получение жизни – это не лечение, а потеря жизни – это не получение повреждений. Получение жизни означает повышение ее уровня, т.е. максимального количества повреждений, которые объект может получить, прежде чем будет уничтожен.

Задействовать / Активировать

Когда вы решаете начать фазу действия для определенного существа, вы активируете его. Переверните его жетон действия и уберите с него жетон обороны (если есть).

Задержка

Если существо начинает свою фазу действий в зоне, в которой находятся вражеское(ие) существо(а), или входит в зону, занятую вражеским(и) существом(ами), оно считается задержанным. Задержанное существо во время своей фазы действий может двигаться только на 1 зону (даже если у него есть свойство «Быстрый»). Парализованные, обездвиженные существа, а также Вредители не могут задерживать передвижение.

Защита

У некоторых объектов есть характеристика «Защита», которая отражает способность избежать атаки. Число, указанное на защите показывает, какое число (либо выше) вы должны выбросить на кубике эффектов, чтобы успешно избежать атаки. См. «Защиты» на стр. 26.



Защитник

Существо или заклятье, против которого проводится атака. Они не обязательно должны быть целью этой атаки (см «Атака по зоне» в Кодексе).

Зона

Зона – это квадратная область на арене, используемая при расчете передвижений и дистанций, размещении объектов.

Игнорировать

Проигнорированное вражеское существо не может задерживать передвижение дружественных существ. Проигнорированное существо, стоящее в обороне, не обязательно атаковать при проведении ближней атаки.

Иммунитет

Этот объект имеет иммунитет ко всем атакам, повреждениям, состояниям и эффектам, связанным с указанным типом повреждений – включая критические и прямые повреждения. На такое существо нельзя направлять или воздействовать заклинаниями указанного типа.

Иммунитет к воздействию на разум

Этот объект обладает сильным разумом, либо не обладает разумом вообще. У всех заклятий есть Иммунитет к воздействию на разум. См. «Иммунитет» в Кодексе.

Иммунитет к яду

Неживые объекты обладают Иммунитетом к яду. См. «Иммунитет» в Кодексе.

Инициатива

Игроки передают инициативу друг другу по очереди, текущий владелец инициативы берет себе жетон инициативы. Тот, кто владеет инициативой, может первым провести действие «Быстрое заклинание» во время фазы быстрого заклинания, а во время этапа действий – первую фазу действий. Также, инициатива используется при разрешении всех возможных проблем с очередностью.



Клич

Это особое состояние, которое может быть вызвано атакой на некоторых существ (в этом наборе: Созруко, спутник-хорек). Положите жетон Клич на существо. Это существо должно провести ближнюю атаку против Созруко во время своей следующей фазы действий, если это возможно, и если Созруко находится с ним в одной зоне. Если другой эффект (например, Кроважность) побуждает провести атаку по другой цели, игрок, контролирующий существо, может выбрать, какую цель атаковать. Уберите жетон Клич в конце фазы действия этого существа или тогда, когда Созруко активирован. Существо не может окликнуть самого себя.



Колода сброса

У каждого игрока есть своя собственная колода сброса, куда он кладет уничтоженные объекты, а также заклинания после того, как они были сотворены. См. «Сброс заклинаний» на стр. 15.

Контратака

Если против существа проводится ближняя атака, и у него есть быстрая ближняя атака со свойством «Контратака», оно может провести эту атаку против нападающего во время шага Контратаки этой атаки. См. «Контратака» на стр. 29.

Контролирующий игрок (маг)

Каждое заклинание или объект в игре находится под контролем игрока, который его сотворил. Контролирующий игрок может использовать этот объект и принимать все решения, связанные с этим заклинанием и всеми его способностями.

Критическое повреждение

Критическое повреждение проходит сквозь броню (броню не снижает такие повреждения). Критические повреждения – это числа, которые нарисованы на кубиках атаки на фоне звезды.

Кроважность +X

Это существо – свирепый хищник, жаждущий крови. Это существо получает +X кубиков атаки, когда проводит ближнюю атаку против живого существа, имеющего 1 или более повреждений. Если атака состоит из нескольких ударов против одного или нескольких объектов, она приобретает этот бонус только для первого удара. Если во время фазы действия Кровавого существа в его зоне находится получившее повреждения вражеское живое существо, оно должно провести ближнюю атаку против этого существа (если может). Если таких существ несколько, либо у Кровавого существа есть еще состояние «Клич», оно может выбрать, кого атаковать.

Кубик эффектов

12-гранный кубик называется кубиком эффектов и используется для определения дополнительных эффектов атак, а также бросков на избавление и других бросков.



Лазанье

Существо может потратить полное действие, чтобы перелезть через любую материальную стену и попасть в соседнюю зону. Если у стены есть свойство «Атака при проходе», она атакует существо перед его передвижением.

ЛВ (Линия видимости)

Вы не можете направлять заклинание на объект или зону, если линия видимости к ним заблокирована. Некоторые стены обладают свойством «Блокирует ЛВ». См. «Стены» на стр. 19.

Легенда

В игре одновременно может находиться только одна копия такого объекта. Вы не можете сотворить заклинание-легенду, если объект с аналогичным именем уже есть в игре, пока первая копия не будет уничтожена. Объекты-легенды нельзя вернуть в игру из колоды сброса, если другая копия в это время находится в игре.

Лечение

Лечение снимает повреждения с живых существ и заклятий. См. «Снятие повреждений» на стр. 28.



Летающее

Это существо летает наверху, вне досягаемости от заклятий и нелетающих существ. См. «Летающие существа» на стр. 17. Летающее существо может игнорировать минимальную дистанцию дальних атак (т.е., атаковать существо в своей зоне, даже если минимальная дистанция = 1 зоне), и наоборот – при дальней атаке летающих существ минимальная дистанция игнорируется.

Лимит жизни

Это существо нельзя лечить, оно также не может регенерировать или поднимать уровень жизни. Если существо подняло уровень жизни до того, как получило это свойство, оно сохраняет полученный уровень, но не может поднимать его выше. Все неживые объекты имеют Лимит жизни.

Ловушки

Подтип чар, которые активируются, как только враг входит в зону. См. «Ловушки» на стр. 22.

Маг

Это существо является магом и представляет игрока в этой игре. Маг может генерировать ману, творить заклинания, а также имеет особое действие «Быстрое заклинание» каждый раунд. Маг считается существом 6 уровня. Если ваш маг уничтожен, вы проиграли!

Материальный (объект)

Материальные объекты – это обычные физические объекты. Все существа и заклятия являются материальными, если у них нет свойства «Бестелесный».

Медленное

Это существо – очень медленное. Если оно передвигается, после передвижения его фаза действий немедленно завершается – оно не будет предпринимать быстрого действия. Если медленное существо получает свойство «Быстрота», оба свойства аннулируют друг друга.

Натиск +X

Существо получает +X кубиков атаки для своей следующей ближней атаки, если это существо производит атаку сразу после действия передвижения и проходит хотя бы 1 зону.

Неживое

Все неживые объекты обладают свойствами «Иммунитет к яду» и «Лимит жизни». Все существа считаются живыми, если не имеют свойства «Неживое». Все заклятия считаются неживыми, если не имеют свойства «Живое». У бестелесных объектов всегда есть это свойство.

Незыблемый

Объект нельзя толкнуть. Все заклятия являются незыблемыми.

Неизбежная

Для уклонения от этой атаки нельзя использовать Защиту. См. «Защиты» на стр. 26.

Нематериальный / бестелесный

Иллюзорный или аморфный объект, который очень трудно повредить. При броске кубиков атаки против этого объекта (вне зависимости от источника) считаются только «1» (все «2» игнорируются), если только у атаки нет свойства «Эфирный». На таких существ не оказывают влияния эффекты или состояния от атак, не являющихся эфирными. Все бестелесные объекты также обладают свойствами «Неживой», «Огнеупорный» и «Бесформенный». У бестелесных объектов нет характеристики «Броня», и вы не можете наделить их броней. См. «Бестелесные» на стр. 17.

Обездвиженный

Если существо обездвижено, оно не может передвигаться. Однако его можно толкнуть или телепортировать. Обездвиженное существо может также предпринимать любые другие полные или быстрые действия во время своей фазы действий (кроме передвижения). Обездвиженное существо не может задерживать передвижение врагов. Обездвиженное существо может встать в оборону, но вражеские существа могут его проигнорировать (т.е. они не обязаны его атаковать). Единственное преимущество, которое обездвиженное существо получит от обороны – это свойство «Контратака». Летающие существа теряют свойство полета, пока они обездвижены; обездвиженное существо не может получить свойство «Летающее». Обездвиженное существо получает штраф –2 ко всем броскам на защиту. Бесформенные существа и все заклятия не могут быть обездвижены.

Оборона

В качестве быстрого действия существо может выбрать встать в оборону, чтобы защитить свою зону и получить контратаку. Существо, стоящее в обороне, называется стражем. См. «Оборона» на стр. 31.



Объект

Чары, снаряжение, существа и заклятия – это заклинания, которые становятся объектами и остаются в игре после того, как были сотворены. Маг так же считается объектом. Колдовство и заклинание атаки не могут стать объектами.

Оглушен

Существо парализовано. Все жетоны Оглушения убираются в конце фазы действия существа. У Оглушения есть стоимость снятия – 4. Не оказывает влияния на заклятия.



Огнеупорный (свойство объекта)

Объект не может получить состояние «Горение». Может быть уязвим для повреждений от огня, но не может «гореть». Все бестелесные объекты обладают свойством «Огнеупорный».

Одно на Зону

Единовременно в одной зоне может находиться только одно заклятие со свойством «Одно на зону». См. «Одно на зону» на стр. 19.

Отмена

Если заклинание, атака или эффект отменен, он останавливается и не оказывает никакого действия.

Парализованный

Парализованное существо не может предпринимать никаких действий, включая передвижения, атаки, оборону, сотворение заклинаний или контратаку. Оно не может использовать Защиты, а если на таком существо был жетон обороны, он немедленно убирается. Летающее существо теряет свойство «Летающее», пока оно находится в парализованном состоянии; парализованное существо не может получить свойство «Летающее». Если на парализованном существе есть барьеры шипов, они действуют как обычно.

Парализованное существо не может задерживать передвижения врагов. Другие существа могут игнорировать парализованных существ.

У парализованного существа все же есть его собственная фаза действий, но оно не может выполнять никаких действий (как правило, вся фаза состоит в перевооружении жетона действия).

Заклятия парализовать нельзя.

На магов паралич воздействует иначе. Разум мага настолько могуч, что способен работать даже в парализованном состоянии! Парализованный маг все же может во время своей фазы действия колдовать быстрые не атакующие заклинания. Он не может творить полные заклинания или заклинания атаки.

Передача маны +X

То же, что «Вытягивание маны +X», но с дополнением: Маг, контролирующий эту атаку, получает столько же маны, сколько потерял его противник.

Поддержка +X

Игрок, контролирующий этот объект, должен платить X маны во время фазы поддержки, или этот объект уничтожается.

Пример: Если на существе лежат Чары со свойством «Поддержка +X», то платить эту ману должен игрок, контролирующий Чары, а не существо (обратите внимание, что Чары «Иссушение сил» не сами обладают свойством «Поддержка +X», а дают это свойство именно существу, так что в этом случае платить должен именно игрок, контролирующий существо).

Полное действие

Если существо во время своей фазы действия не передвигается, оно может осуществить полное действие. Полные действия позволяют колдовать полные заклинания или проводить полные атаки (которые помечены на карте существа особым символом полного действия). См. «Полные действия» на стр. 13.



Полное заклинание

Для сотворения полного заклинания требуется полное действие. На карте такого заклинания в строке сотворения, справа от стоимости стоит символ полного действия (песочные часы).

Помощник

Этот объект обладает способностью творить заклинания. См. «Помощники» на стр. 18.

Привязка заклинания

К этому объекту можно привязать заклинание, после чего его можно будет творить как обычно один раз за раунд. См. «Привязка заклинания» на стр. 23.

Приток маны

У некоторых объектов есть способность «Приток маны», который показывает, сколько маны такой объект может получить каждый раунд в ходе фазы Притока маны.



Приток маны +/- X

Модификатор показателя Притока маны на +/-X. Приток маны нельзя понизить ниже 0. Если у объекта нет показателя Притока маны, на него нельзя повлиять с помощью этого свойства.

Проникающая атака +X

При определении количества полученных повреждений во время этой атаки нужно вычесть X из показателя брони цели. Свойство не может снизить броню цели ниже 0.

Проход заблокирован

Существа не могут проходить через эту стену. Если существо толкнуть в эту стену, оно будет смято. Все стены вокруг (или вне) арены обладают свойством «Проход заблокирован». См. «Стены» на стр. 19.



Прямые повреждения

Повреждения, которые кладутся прямо на существо. Это критические повреждения (они проходят через броню). Они не расцениваются как атака, и существо не может использовать Защиту, чтобы уклониться от получения таких повреждений. См. «Прямые повреждения» на стр. 28.

Развезать (только по отношению к заклинаниям)

Заклинание, которое было развезано, не оказывает действия на игру. Оно уничтожается и кладется в сброс. Все, что было заплачено за сотворение этого заклинания (стоимость и действия) пропадает, если не указано что-то иное.

Разморозка

Это свойство огненных атак. Оно будет иметь значение в будущих дополнениях к игре, где планируется введение повреждений от холода.

Расширяемая (стена)

Когда вы вызываете эту стену, вы можете выбрать вторую идентичную копию заклинания стены из вашей книги и сотворить ее (как часть того же действия – второе заклинание Стены не считается отдельным заклинанием), заплатив, в дополнение к обычной стоимости сотворения также количество маны, равное уровню стены. См. «Стены» на стр. 19. Вторую стену нужно поставить на границу зоны, присоединив к предыдущей Стене, в пределах линии видимости (дистанция в этом случае не учитывается).

Пример: Если вы творите заклинание Стены Огня (заклинание 2 уровня, стоимость 7 ман), и используете свойство «Расширяемая», то платите в общей сложности 16 ман (7 за первую стену, 7+2 за вторую). Если ваше заклинание будет отменено «Слабом», вы получите назад 16 ман и не поставите ни одной Стены.

Регенерация X

Этот объект излечивает (снимает) X повреждений во время каждой фазы поддержки. Свойство Регенерации не может накапливаться и не комбинируется с другими свойствами Регенерации. Если объект получает несколько свойств Регенерации, используете только одно из них – с самым высоким значением. Свойство «Лимит жизни» предотвращает регенерацию.

Рубящая

У этой атаки большой размах – она может быть направлена на две разные цели, находящиеся в одной зоне. Вторая атака проводится в финале последовательности шагов первой атаки. Новая атака начинается пошагово с шага объявления атаки. Вторая атака не может быть проведена по той же самой цели, что и первая атака. Если для второй атаки нет другой подходящей цели, свойство «Рубящая» не оказывает в этом раунде никакого действия.

Скрытые чары

Все чары после сотворения кладутся лицом вниз и остаются скрытыми от противника. Стоимость сотворения всех чар составляет 2 маны – это указано рядом с соответствующим символом (закрытый глаз) на карте такого заклинания. Чтобы открыть чары (перевернуть лицом вверх), контролирующий их игрок должен заплатить стоимость открытия. См. «Чары» на стр. 20.

Слабость

Это состояние, которое относится к категории «Яд»; оно ослабляет существо. Существо теряет по 1 кубичку атаки при броске на не-магические атаки, которые проводит, за каждый жетон Слабости. Нельзя таким образом снизить атаку до 0 кубиков. Не оказывает действия на барьеры шипов или атакующие заклинания. У Слабости есть стоимость снятия – 2.



Смят

Когда существо толкают в стену со свойством «Проход заблокирован», оно считается «смятым». Оно получает неизбежную атаку (3 кубика атаки). Стены, окружающие арену, обладают свойством «Проход заблокирован».

Сон

Это состояние, накладываемое магией Разума. Это существо пребывает в глубоком сне и считается парализованным. Если существо получает повреждения, уберите жетон Сна и замените его Ступором (напечатан на другой стороне жетона Сна). У Сна есть стоимость снятия, равная уровню спящего существа.

Сопротивление – X

Это существо очень выносливо и устойчиво к эффектам от различных атак. Когда во время атаки против этого существа бросается кубик эффектов, из результата броска необходимо вычесть X.

Сопротивление мага +X

Эти чары сложнее присоединить к магу. Если вы хотите присоединить их к магу, стоимость их открытия возрастает на X. Эта повышенная стоимость открытия используется для всех целей в заклинаниях, способностях или эффектах, для которых имеет значение стоимость открытия этого заклинания.

Состояние

В ходе игры объект может оказаться в различных состояниях – они отмечаются специальными жетонами, помещенными на объект. Все состояния накапливаются и их эффекты складываются. См. «Эффекты и состояния» на стр. 27.

Стена

Стена – подтип заклятия. Она кладется на границу зоны (линию между двумя зонами). См. «Стены» на стр. 19.

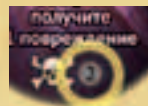
Стоимость открытия

Когда вы открываете скрытые чары, поверните карту лицом вверх. Игрок, контролирующий эти чары, платит стоимость открытия, если таковая имеется (указана на карте рядом с символом открытого глаза) – в противном случае чары уничтожаются. См. «Открытие чар» на стр. 20.



Стоимость снятия

У большинства состояний есть стоимость снятия, которая указана на соответствующем жетоне в виде маленькой цифры в сером круге. Некоторые заклинания или способности могут дать вам возможность снять состояние, заплатив его стоимость снятия. См. «Стоимость снятия» на стр. 29.



Ступор

Существо дезориентировано и/или ослеплено. Когда это существо проводит атаку, бросьте кубик эффектов в конце шага Объявления атаки или, если этот шаг пропущен – то просто в начале атаки (например, в начале атак от Двойного или тройного удара – бросать кубик эффектов надо перед каждой такой атакой!). Если результат – 7 или выше, атака разыгрывается как обычно. Если результат – 6 или меньше, атака «промахивается» по своей цели и пропускает шаги атаки вплоть до 5-го (дополнительные удары). Если он проводит атаку по зоне, проверка делается только один раз: вся атака либо полностью промахивается, либо продолжается как обычно. Если на существе лежит более одного жетона Ступор, бросок на промах делается только один раз. Кроме того, существо в Ступоре терпит штраф – 2 за каждый жетон Ступора для всех бросков Защиты. Все жетоны Ступора убираются в конце фазы действия существа. У Ступора есть стоимость снятия – 2. Заклятья нельзя привести в Ступор.



Телепортация

Эффект, который переносит объект непосредственно в другую зону, игнорируя при этом стены и другие объекты. См. «Телепортация» на стр. 12.

Тип повреждений

Повреждения могут быть определенного типа – например, повреждения от огня или молнии. См. «Типы повреждений» на стр. 28.

Тип повреждения +/-X

Атаки против этого объекта, которые совпадают с указанным типом повреждений, изменяют на X количество кубиков атаки и результат броска кубика эффектов. Модификаторы типов повреждения накапливаются. Количество кубиков атаки нельзя снизить ниже 1. См. «Модификаторы повреждений» на стр. 28.

Токен

Токен – это маленький жетон, с помощью которого можно отслеживать все, что необходимо. Токены не входят в состав «Войн магов» – используйте в качестве токенов то, что вам больше нравится – монетки, кубики, бусины и т.д.

Толчок

Толчок – эффект, который способны вызвать некоторые заклинания и атаки, перемещающие цель в соседнюю зону. Если в описании эффекта не сказано иначе (например, «в любом направлении по вашему выбору»), существо, которое толкнули, должно передвинуться на одну зону прочь от источника толчка (от объекта, который произвел толчок). Если существует несколько возможных направлений для толчка (например, когда источник находится в одной зоне со своей целью), направление выбирается источником (любое из четырех). Если толкаемый объект находится по диагонали от источника, то игрок, контролирующий источник, выбирает одно из двух направлений, соседних с диагональю.

Некоторые заклинания толкают в случайном направлении. В таком случае, чтобы определить направление, назначьте одну сторону игрового поля «севером», затем бросьте кубик эффектов: 1–3 – существо выталкивается на север, 4–6 – на восток, 7–9 – на юг, 10–12 – на запад.

Существо можно толкнуть сквозь стену, но только в том случае, если у стены нет свойства «Проход заблокирован». Если у стены есть свойство «Атака при проходе», существо, которое через нее толкнули, должно вытерпеть эту атаку. Если существо толкнули в стену со свойством «Проход заблокирован», оно считается смятым и терпит атаку (3 кубика атаки, броня действует против полученных повреждений обычным образом). Этой особой атаке нельзя избежать. Обратите внимание, что стены вокруг арены все обладают свойством «Проход заблокирован». Обратите внимание, что летающие существа игнорируют стены.

У некоторых существ, а также всех заклятий есть свойство «Незыблемый». Их нельзя толкать, и они игнорируют все эффекты от толчков.

Только для (класс мага)

Некоторые заклинания могут творить только маги определенного класса. Например, заклинание может иметь свойство «Только для Колдуна» или «Только для магов Святой магии». См. «Свойства заклинаний, оказывающие влияние на книгу заклинаний» на стр. 38.

Точка вызова

Это заклятие может творить заклинания во время фазы расстановки. См. «Точки вызова» на стр. 18.

Травма (состояние существа)

Это состояние отравления. Существо обездвижено. В конце каждой своей фазы действия существо с травмой может попробовать избавиться от нее, сделав бросок на избавление: бросьте кубик эффектов – если выпало 7 или более, уберите Травму. У Травмы есть стоимость снятия – 4.



Тройной удар

Во время этой атаки проводится две дополнительные атаки против одной цели (все они считаются частью одного действия). Дополнительные атаки разыгрываются во время шага Дополнительных ударов.

Уворот

Это существо быстрое и юркое. Это существо игнорирует вражеских существ. Вражеские существа не могут помешать его передвижению. Оно не обязано атаковать вражеских стражников при проведении ближней атаки.

Уникальный

У каждого игрока может быть одновременно только 1 копия такого объекта в игре. Свойство похоже на свойство Легенды, но в данном случае каждый игрок может иметь по 1 копии.

Уничтоженный

Уничтоженный объект убирается из игры и кладется в колоду сброса своего владельца. Существа и заклятия уничтожаются, когда количество полученных ими повреждений становится равно или превышает их показатель жизни. Объекты могут быть также уничтожены особыми заклинаниями или эффектами.

Уровень

У каждого заклинания есть уровень, отмеченный маленьким числом, расположенным на карте рядом со школой, к которой оно принадлежит. Уровень примерно отображает мощь заклинания. Уровень иногда используется для того, чтобы определить стоимость заклинания, а также имеет значение при составлении книги заклинаний. См. уровни заклинаний в главе «Образование» на стр. 37.

Успешная (атака)

Атака считается успешной и «попавшей» по цели, если она не «промахнулась» из-за Ступора или не была отклонена благодаря защите.

Фаза быстрого заклинания

Фаза быстрого заклинания есть в начале и конце каждого этапа действий. Эта фаза предоставляет каждому игроку возможность воспользоваться своим действием «быстрое заклинание», чтобы сотворить одно быстрое заклинание, в порядке инициативы. См. «Фаза быстрого заклинания» на стр. 10.

Щит X

Когда против этого объекта проводится атака, перед броском кубиков необходимо удалить из броска X кубиков атаки. Нельзя таким образом снизить атаку ниже 1 кубика. Свойство «Щит» не накапливается и не комбинируется с другими свойствами типа «Щит». Если объект получает несколько свойств «Щит», используйте только самый большой из них.

Эпический

Только одна копия такого заклинания может находиться в книге заклинаний мага.

Эфирная (атака)

Эта атака усилена магией. Она наносит повреждения бестелесным объектам в полном размере (считаются все числа на кубиках, не только «1»). Эффекты и состояния таких атак также воздействуют на бестелесных существ.

Яд

Обратите внимание, что многие атаки, хотя и не производят ядовитые повреждения, могут накладывать жетоны состояния «Яд».



Ярость +X

Когда это существо ранено, оно становится особенно злобным и агрессивным. Каждый раз, когда оно атаковано и повреждено вражеским существом, положите на него жетон Ярости. Оно не может получить жетонов ярости больше, чем X. Оно получает свойство «Ближняя атака +1» за каждый такой жетон. Каждый раз, когда оно лечится или регенерирует, уберите 1 жетон Ярости. Если повреждений на существе нет, уберите все жетоны Ярости.

ПОЯСНЕНИЯ

Действия

При обычных обстоятельствах **жетон действия** может быть использован для а) Никуда не двигаться, совершить **полное** или **быстрое** действие б) Пойти на 1 зону и совершить быстрое действие. Вместо быстрого действия вы можете передвинуться на 1 зону. Вы **не** можете использовать жетон действия, чтобы совершить 2 быстрых действия.

Действие «быстрого заклинания»

Действие «быстрого заклинания» – это добавочное действие к обычному, «полному» действию мага. Например, используя сразу оба действия, маг может на выбор:

- Пойти на 2 зоны, затем сотворить быстрое заклинание, используя жетон «быстрого заклинания»;
- Пойти на 1 зону, затем сотворить быстрое заклинание или провести ближнюю атаку, затем сотворить быстрое заклинание (опять-таки используя жетон);
- Сотворить заклинание телепортации, используя жетон «быстрого заклинания» (при наличии соответствующего быстрого заклинания в книге), чтобы переместиться в другую зону на арене и в этой зоне сотворить существо (требует «полного» действия);
- Использовать обычное действие, чтобы походить и совершить быстрое действие, а позднее в этот же раунд (после хода существ противника) сотворить «быстрое заклинание», используя жетон «быстрого заклинания».

Атаки

Действие атаки – это действие существа (быстрое или полное), которое используется, чтобы атаковать противника. Иногда атака является одним действием, иногда раскладывается на несколько отдельных атак. Например, двойной или тройной удары, или Рубящая атака – это одно действие атаки, но каждая из них состоит из нескольких атак. Атака по зоне – это одно действие атаки, при котором атака производится по каждому объекту в зоне отдельно.

Существуют также атаки, которые производятся без переворачивания жетона готовности, например, Контратаки, атаки стен или атаки Заклятий (таких, как Храм Света). В этом случае каждая из этих атак считается отдельным действием атаки, так что все упоминания «действия атаки» относятся и к ним.

Источник атаки

Обычно источником атаки становится атакующий объект, если только правила или какой-либо эффект не утверждает иного. В настоящий момент подобный эффект только у «Цепной молнии» и «Отражения атаки» (описано ниже).

Бонусы к атаке

Некоторые свойства (например, «Ближняя +X») указывают, что «Если атака включает несколько атак против одного или разных объектов, она получает указанный бонус только во время первой из них (по первому объекту)». Вот как это работает:

*Пример 1: у существа есть свойства «Рубящая атака» и «Ярость +3» и 2 жетона Ярости, так что в данный момент она получает +2 кубика к ближней атаке. В первую свою атаку (по первому существу из всей группы, попавшей под Рубящий удар) существо кидает на 2 кубика больше. Если цель ответит контратакой и ранит атакующее существо, то атакующий получит жетон Ярости и его бонус к ближней атаке вырастет до +3. Но во время второй атаки (по следующему существу в группе, попавшей под Рубящий удар – это все одно действие атаки!) атакующее существо получит только бонус +1 (за только что полученный жетон Ярости, но не за 2 уже имевшихся во время первой атаки). В следующее свое **действие** атаки (в следующий раунд), если ничего не случится, у существа будет бонус +3 к первой ближней атаке.*

Пример 2: Существо со свойством «Ближняя +2» попало под действие заклинания «Ярость битвы». Существо совершает атаку, а затем снова объявляет атаку, право на которую предоставляет «Ярость битвы». Так как в заклинании сказано, что существо получает дополнительное действие быстрой атаки (именно действие), то бонус к атаке действует и на новую атаку тоже.

Дружественные атаки

Существа могут атаковать дружественных существ (обычно это делается, чтобы убрать жетон «Сна» с существа). Существо может даже атаковать само себя, если может считаться разрешенной целью для атаки. Оно может также атаковать присоединенный к себе объект (например, Заклятие «Цепкой лозы»). Во время таких атак оно может игнорировать противников в обороне.

Если существо атакует себя или объект на себе, его собственный барьер шипов (если есть) или его собственная контратака не срабатывает.

Другие правила

«Привязка заклинания» – Если снаряжение с привязанным заклинанием было украдено, то привязанное заклинание крадется тоже. Если заклинание еще не было перевернуто (не использовалось), контролирующий его в данный момент игрок может посмотреть его и использовать по своему усмотрению – если только у заклинания нет ограничений на применение (например, если Жрице достанется жезл с привязанным «Вытягиванием жизни», она не сможет использовать это заклинание). Также заклинание можно сменить по обычным правилам – в этом случае оно возвращается в книгу владельца.

Изменение Цели или расстояния для заклинания или атаки.

Заклинание считается отмененным, если случается следующее:

- Цель больше не является разрешенной для этого заклинания;
- Объект, творящий заклинание, был перемещен (его толкнули или телепортировали), даже если после перемещения сохранилась допустимая дистанция до цели (в случае телепортации, это правило срабатывает даже при телепортации в ту же самую зону).

Те же правила действуют и для отмены атаки, если перемещение произошло до шага нанесения повреждений и шага эффектов.

Обратите внимание: если отменена ближняя атака, защищающееся существо все равно теряет жетон Обороны.

Отмененная атака или заклинание немедленно заканчиваются. Вся стоимость атаки или заклинания остается уплаченной (безвозвратно). Заклинание отправляется в сброс.

Пример 1: Даркфеннийская гидра атакует Гризли тройным ударом, но во время шага Уклонения от атаки на Гризли срабатывают чары «Божественное вмешательство», и он телепортируется в ту же самую зону (перемещается на 0 зон). Первая атака Гидры промахивается, а так как цель формально передвинулась, то отменяются и остальные атаки – цель больше не является разрешенной.

Пример 2: Волшебник творит заклинание существа и указывает в качестве цели зону, в которой находится. Во время шага Развеивания заклинаний его противник открывает чары «Божественное вмешательство», находившиеся на самом Волшебнике, и телепортирует его в другую зону. Зона, которую указал волшебник, теперь находится за пределами дистанции, поэтому заклинание провалилось – оно отменено, мана не возвращается, карта существа уходит в сброс.

Если объект целился заклинанием или атакой в себя или присоединенный к себе объект, то при перемещении (от толчка или телепортации) заклинание или атака не отменяются.

Если целью атаки или заклинания была зона, в которой находился источник атаки или заклинания, а затем он оказался передвинут в ту же самую зону, то атака или заклинание не отменяются.

Конфликты между эффектами.

Если два эффекта производят противоположное действие, **то преимущество имеет тот, который случается позже**. Если на существо действуют долговременные эффекты, то эффекты накладываются один за другим, начиная с более раннего.

Пример: на Каменноокого василиска были наложены чары «Выносливость быка» – его жизнь стала равна 14 (10+4). Позже он попал под действие «Тотема смерти», который дает свойство «Лимит жизни» – но уровень жизни василиска все равно остался равным 14, т.к. «Выносливость быка» начала свое действие раньше. Затем «Выносливость быка» была перенесена на Лесного волка – и в этом случае волк не получит 4 дополнительных жизни, т.к. действие Тотема смерти началось раньше, чем действие чар на волка; волк будет зачарован, но эффект от чар проявится только после того, как Тотем смерти прекратит свое действие по какой-либо причине (например, уничтожен).

Барьер шипов

Так как барьер шипов при атаке пропускает шаг Уклонения от атаки, он не вынуждает открывать карты наподобие «Блок» или «Отражение атаки».

Если существо атакует само себя, барьер шипов не срабатывает.

Барьер не получает дополнительно +1 кубик, если атакует существо под действием чар «Отмеченный смертью».

Задержка

Существо не может предпринять второе действие движения (даже если у него есть свойство «Быстрое»), если оно находится в зоне, в которой был задержано, или уже совершило движение из зоны, в которой было задержано.

Существо может избавиться от задержки **прежде**, чем начнет двигаться. Например, Некропийская вампиресса может получить свойство полета до начала движения – если при этом в ее зоне не будет летающих существ, она сможет покинуть зону без задержки. Или на существе могут быть чары «Крылья орла», которые откроются прежде, чем существо начнет движение.

Перемещение с помощью телепортации игнорирует ограничения, связанные с задержкой. Если существо телепортируется прежде, чем начнет двигаться, то тоже не будет считаться задержанным (конечно, если телепортируется в зону без вражеских объектов, которые могут снова его задержать).

Смерть мага

Если маг мертв, то он не может более совершать никаких действий, включая уплату маны, сотворение заклинаний, контратаки и т.д. Все чары и снаряжение на маге немедленно рассеиваются. Остальные объекты, которые он контролировал, остаются в игре.

Если маг мертв, игра продолжается до конца текущей фазы (т.е. до конца фазы Поддержки или текущей фазы действия существа). Если до конца этой фазы умрут все маги, то это ничья.

Пример: при игре вдвоем Волшебник с 1 оставшимся здоровьем с чарами «Проклятие мага» на себе атакует вражеского Колдуна заклинанием. Колдун убит (эффекта заклинания хватило), но и Волшебник умирает от «Проклятия мага» – ничья.

Эффекты «вынужденных действий»

Некоторые эффекты требуют от существа выполнения определенных действий помимо его воли, например, атаки определенного врага в его зоне. В настоящий момент к таким эффектам относятся только свойства «Кровожадность» и «Раздразнен».

Если существо находится под воздействием такого эффекта, оно обязано при возможности предпринять именно требуемое действие, когда у него появится возможность такое действие предпринять. Если

обязательных эффектов сразу несколько, существо может выбрать, какому подчиниться. Эти эффекты не дают существу права совершить действие, которое обычно для него запрещено, например, атаковать неразрешенную правилами цель (игнорировать стражей, например). Если вынужденное действие требует дополнительной оплаты, игрок, контролирующий существо, должен произвести эту оплату (но если он не в силах оплатить действие, то оно происходит).

Пример 1: Существо с «Кровожадностью» находится в зоне с двумя существами противника, одно из которых ранено, а второе – в обороне. Т.к. раненая цель не является разрешенной (мешает существо, стоящее в обороне), то существо не обязано объявлять атаку – оно может либо атаковать Стража, либо совершить любое другое действие.

Пример 2: Существо с «Кровожадностью» находится в зоне с тремя вражескими существами, два из которых ранены. Существо использует Рубящий удар: оно обязано в качестве первой цели назначить одно из раненых существ, а в качестве второй цели – другое раненое существо, т.к. оба являются легальными целями.

Пример 3: Созруко раздразнил Волшебника в своей зоне. Во время своего хода, до предпринятия каких-либо действий, Волшебник использовал свое действие «быстрого заклинания» для того, чтобы сотворить Телепорт и перенестись в другую зону. Т.к. в начале своего действия он теперь находится не в одной зоне с Созруко, он может выбрать любое действие (он не обязан атаковать Созруко).

Пример 4: Существо с «Кровожадностью» находится в одной зоне с раненым вражеским Волшебником, одетым в Плащ подавления, других существ в зоне нет. Если во время активации существа с «Кровожадностью» у его хозяина будет 2 маны, он обязан заплатить их и напасть на Волшебника; если маны не хватает, то можно выбрать любое действие.

Владелец

Владельцем карты считается тот, у кого она находилась в книге заклинаний в начале игры. Если карта должна уйти в сброс, книгу или руку игрока, она уходит в сброс, книгу или руку владельца. Некоторые эффекты могут передать ее в распоряжение другого игрока, но в конце игры все карты возвращаются своим владельцам.

Стоимость снятия

Стоимость снятия используется только при условии, что эффект карты или способности позволяет использовать его. Нельзя просто так заплатить стоимость снятия эффекта и убрать его. Вы обязаны уплатить стоимость снятия, чтобы убрать эффект, если только он не убирается по каким-то другим причинам (например, Сон убирается автоматически при ранении спящего существа).

Запрещенные заклинания

Ограничения, накладываемые школой мага на используемые им заклинания, действуют в двух случаях:

- Запрещенные заклинания нельзя вкладывать в книгу заклинаний;
- Запрещенные заклинания маг не может контролировать в течение всего поединка.

Пример: Жрица может украсть Магический жезл с привязанным заклинанием «Вытягивание жизни», но не сможет использовать это заклинание, а должна будет привязать какое-то другое.

Стены

Стены, ограничивающие арену, считаются достаточно высокими, чтобы блокировать движение Летящих существ. Летящее существо, которое толкнули в ограждающую арену стену, считается «смятым» и получает повреждения так же, как и нелетающие существа.

Если существо хочет атаковать Стену (Заклятие) дальней атакой, то:

- Стена должна находиться на линии видимости существа
- Хотя бы одна из зон, на границе которой стоит Стена, должна быть в пределах допустимой дистанции для дальней атаки.

Что происходит, если я открываю одноразовые чары не вовремя?

Одноразовые чары обычно оказывают мгновенный эффект сразу после открытия и после этого уходят с поля. Они разработаны для того, чтобы открываться в строго определенный момент. Если вы открыли чары тогда, когда их эффект неприменим, то они уничтожаются и не оказывают никакого эффекта.

Примечание разработчика: в будущем предполагается заклинания, которые будут заставлять игроков открывать чары – хороший способ избавиться от одноразовых чар (если заставить открыть их в тот момент, когда они бесполезны).

К какой школе магии принадлежит мой маг или существо?

Все существа, кроме магов считаются принадлежащими к той школе, которая указана на их картах в верхнем правом углу. Например, Адрамелех – существо одновременно Огня и Тьмы.

Маги сами не принадлежат ни к какой школе, независимо от образования. Например, Колдун не считается существом Тьмы, а Волшебник – существом Тайной магии.

Свойство	Пример	Влияет на количество кубиков атаки?	Влияет на бросок кубика эффектов?
Щит X	Щит 1	Да	Нет
Кровожадность +X	Кровожадность +1	Да	Нет
Натиск +X	Натиск +2	Да	Нет
Ближняя +X	Ближняя +2	Да	Нет
Дальняя +X	Дальняя +2	Да	Нет
Ярость +X	Ярость +1	Да	Нет
Тип атаки +X	Огонь +2	Да	Да
+X против ...	+2 против Неживых	Да	Да
Сопротивление -X	Прочность -2	Нет	Да

ХОД ИГРЫ

ЭТАП ПОДГОТОВКИ

1

Фаза инициативы

Инициатива переходит к другому игроку.



2

Фаза обновления

Переверните все жетоны действий, жетоны быстрого заклинания и жетоны готовности на активную сторону (лицом вверх).



3

Фаза притока маны

Каждый маг и объект, который обладает способностью притока маны, прибавляет к своему запасу количество маны, равное его показателю притока маны.



4

Фаза поддержки

Заплатите стоимость поддержки, где это необходимо. Некоторые заклинания и условия срабатывают во время этой фазы.



5

Фаза планирования

Каждый маг выбирает до 2 заклинаний из своей книги заклинаний. Выберите также заклинания для точек вызова и помощников.



6

Фаза расстановки

В порядке инициативы каждый игрок может сотворить заклинания, которые он выбрал для своих точек вызова.

ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

М

Первая фаза быстрого заклинания

Каждый маг имеет право сотворить быстрое заклинание, начиная с игрока, владеющего инициативой.

Фазы действий

Игроки по очереди проводят фазы действий своих существ, начиная с игрока, владеющего инициативой, пока все действия не будут совершены. В начале каждой фазы действий необходимо активировать существо, перевернуть его жетон действия и убрать жетон обороны, если он у него есть. Во время фазы действий у существа есть два варианта на выбор:



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

+



БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ

ИЛИ



ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ

М

Финальная фаза быстрого заклинания

Когда все существа завершили действия, каждый маг получает последнюю возможность сотворить быстрое заклинание, если он этого еще не сделал в течение раунда — начиная с игрока, владеющего инициативой.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ АТАКИ:

1. Объявление атаки
2. Уклонение от атаки
3. Бросок кубиков
4. Повреждения и эффекты
5. Дополнительные удары
6. Барьер шипов
7. Контратака
8. Окончание атаки

ПОРЯДОК СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ

1. Сотворение заклинания
2. Развеивание заклинания
3. Применение эффектов заклинания



ДЕЙСТВИЯ

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Провести быструю атаку
- Сотворить быстрое заклинание
- Встать в оборону
- Предпринять еще одно передвижение

ПОЛНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Провести полную атаку
- Сотворить полное заклинание

ДЕЙСТВИЕ «БЫСТРОЕ ЗАКЛИНАНИЕ»

Один раз в раунд каждый маг может использовать свое действие «быстрое заклинание», чтобы сотворить одно быстрое заклинание. Это действие можно провести во время:

- Любой фазы быстрого заклинания
- До или после любой фазы действий дружественного существа.