



КЛИНОК И КОЛДОВСТВО

Книга правил

БЕССМЕРТНЫЕ ДУШИ

Оглавление

1. Вступление

- 1.1. Обзор игры
- 1.2. Компоненты
- 1.3. Соберите камни души
- 1.4. Соберите жетоны дверей

2. Перед началом приключения

- 2.1. Колоды карт
- 2.2. Подготовка к игре
- 2.2.1. Подготовка карты

3. Местность

- 3.1. Контроль зоны / доминирование в зоне
- 3.2. Типы местности
- 3.2.1. Постройки
- 3.2.2. Препятствия
- 3.3. Элементы местности
- 3.3.1. Ловушки
- 3.4. Линия видимости
- 3.4.1. Дальность видимости
- 3.4.2. Определение дальности

4. Ход игры

- 4.1. Фаза времени
- 4.2. Фаза боя
- 4.2.1. Ход героя
- 4.2.2. Ход врагов
- 4.3. Фаза событий
- 4.3.1. Сюжетные события
- 4.3.2. Дневные и ночные события

5. Герои

- 5.1. Мировоззрение
- 5.1.1. Буря душ
- 5.2. Карта героя

- 4 5.2.1. Боевой стиль 19
- 4 5.2.2. Начальные умения 20
- 5 5.2.3. Вместимость инвентаря 20
- 5 5.2.4. Спасбросок 20
- 5 5.2.5. Очки перемещения 20
- 6 5.3. Камень души 20
- 6 5.3.1. Уровень души 20

6. Действия 21

- 7 6.1. Действие перемещения 21
- 9 6.1.1. Вступить в битву 21
- 9 6.1.2. Уклонение и свободные атаки 21
- 10 6.1.3. Полет 22
- 10 6.2. Действие битвы 22
- 10 6.3. Специальное действие 23
- 10 6.3.1. Рывок 23
- 11 6.3.2. Сломать сундук или запертую дверь 23
- 12 6.3.3. Сфокусироваться на атаке 23
- 12 6.3.4. Перераспределить используемые предметы 23
- 12 6.3.5. Обменяться предметами 23
- 12 6.3.6. Поиск 23
- 13 6.3.7. Спровоцировать главного врага 23
- 14 6.4. Быстрые действия 23
- 14 6.4.1. Открыть обычную дверь 23
- 14 6.4.2. Поднять/бросить предмет 24
- 14 6.4.3. Уклониться 24
- 15 6.5. Активация предметов и умений 24
- 15 6.6. Сценарные действия 24

7. Умения 24

- 18 7.1. Обновление 27
- 19 7.2. Компаньоны 28

8. Предметы 29

- 19 8.1. Совместимость с боевым стилем 29

8.2. Предметы экипировки. Оружие	29	14.2. Тайник	41
8.2.1. Оружие души	30	14.3. Здания	41
8.3. Предметы экипировки. Доспехи	30	14.3.1. Волшебная кузня	41
8.3.1. Магические щиты	31	14.3.2. Таверна «Танцующий пони»	41
8.4. Предметы экипировки. Артефакты	31		
9. Боевая система	32	15. Враги	42
9.1. Превосходство	34	15.1. Свиток врага	42
10. Особые игровые эффекты	35	15.2. Карта врага	43
10.1. Критическое попадание	35	15.2.1. Группа врагов	44
10.2. Толчок	35	15.3. Карта умения врага	44
10.3. Горение	35	15.3.1. Убийство героев	44
10.4. Область эффекта {ОбЭ}	35	15.4. Жетоны теней	44
10.5. Фатальный	36	15.5. Место появления	45
10.6. Физические состояния	37	15.6. Назначение врагов	46
10.6.1. Сбит с ног {СсН}	37	15.7. Активация врагов {карты столкновений}	46
10.6.2. Травма	37	15.7.1. Выбор героя в качестве цели	47
10.6.3. Отравление	38	15.8. Перемещение	49
10.6.4. Ослепление	38	15.8.1. Летящие враги	50
10.6.5. Замедление	38	15.9. Битва	50
10.6.6. Оглушение	38	15.10. Активация группы врагов	51
11. Здоровье	38	15.11. Физические состояния	51
11.1. Смерть {форма призрачной души}	38	15.11.1. Сбит с ног {СсН}	51
11.2. Действия призрачных душ	39	15.11.2. Травма	51
11.3. Воскрешение	39	15.11.3. Замедление	51
12. Прочие предметы	39	15.11.4. Отравление	51
12.1. Постоянные	40	15.11.5. Ослепление	52
12.2. Одноразовые	40	15.11.6. Оглушение	52
12.3. Снаряды	40	15.12. Здоровье	52
13. Кроны {монеты}	40	15.12.1. Смерть	52
14. Эмпориум	41	16. Главные враги	53
14.1. Продажа карт	41	16.1. Сражение с главным врагом {система приоритетного героя}	54

1. Вступление

Приветствую, чужеземец! Эти страницы расскажут тебе историю о героях, вернувшихся из мира мертвых, чьим душам было даровано бессмертие для спасения королевства.

Берегитесь, незваные гости! Вора смерть сожмет в тиски, умоется он кровью и вззоет от тоски...

Добро пожаловать в мир Клинка и колдовства!

1.1. Обзор игры

«Клинок и колдовство» — это эпичная кооперативная игра в жанре фэнтези, в которой от 1 до 5 игроков становятся героями с уникальными умениями. Эти храбрые воины, вернувшись из мира мертвых, вместе противостоят силам зла, управляемым механикой игры, чтобы спасти королевство и рассеять чары, удерживающие их души в этом мире.

Герои являются бессмертными призрачными душами. Ослабленные после проведенного ритуала возрождения, они будут постепенно возвращать свои силы по ходу истории, состоящей из серии сценариев. Получая частицы душ, игроки постепенно восстанавливают души своих героев, вновь приобретая их многочисленные умения, оружие и сильнеешие артефакты, которыми герои владели при жизни.

«Клинок и колдовство» сочетает в себе командный дух, присущий самым популярным ролевым онлайн-видеоиграм, а также ощущения от динамических ролевых боевиков и по праву может считаться выдающимся приключением в жанре героического фэнтези!



1.2. Компоненты

Внутри коробки с игрой «Клинок и колдовство» находятся следующие компоненты:

Эта книга правил	2 свитка главных врагов
1 книга истории (Акт 1)	14 свитков врагов
1 книга секретов (Акт 1)	22 карты врагов
1 памятка	13 карт умений врагов
5 фигурок героев	15 карт столкновений
1 фигурка компаньона	13 карт ловушек
20 фигурок врагов	3 карты оружия душ
2 фигурки главных врагов	47 карт умений героев
19 двухсторонних тайлов карты	10 карт героев
4 красных кубика атаки	43 карты эмпориума
4 синих кубика атаки/защиты	42 карты сокровищ
6 пластиковых подставок	20 карт событий
5 пластиковых зажимов	1 карта компаньона
5 листов героев	1 карта сценария

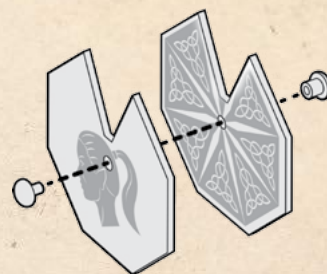
Жетоны:

5 жетонов камней душ	6 жетонов замедления
13 жетонов частиц душ	6 жетонов оглушения
5 жетонов героев	6 жетонов отравления
1 жетон приоритета	10 жетонов горения
35 жетонов крон	9 жетонов зарядов
31 жетон ран	10 жетонов магических щитов
16 жетонов теней	6 жетонов «+1/-1 к попаданиям»
3 жетона дверей	6 жетонов «+1/-1 щит»
3 жетона запертых дверей	6 жетонов «+1/-1 к показателю брони»
3 жетона стен	4 жетона мест появления
1 жетон скрытности	3 сундука
2 жетона иллюзии	6 жетонов находок
1 жетон руны нападения	6 жетонов ключевых точек
1 жетон руны защиты	2 жетона святилища
1 жетон капкана	1 магический ключ
15 жетонов критических попаданий	1 магический замок
6 жетонов ослепления	4 жетона зоны поиска

Подробное описание некоторых из этих компонентов будет приведено ниже.

1.3. Соберите камни души

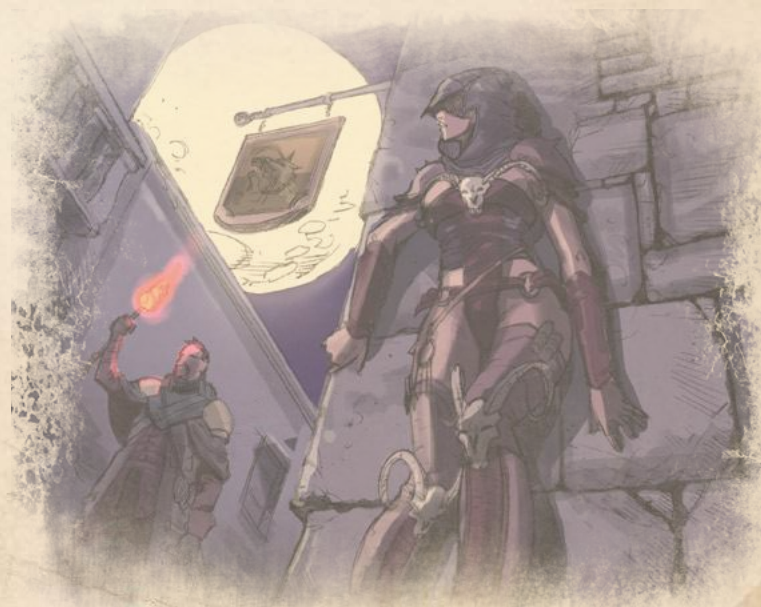
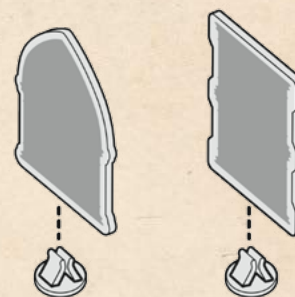
В игре «Клинок и колдовство» используются 5 различных камней душ, которые необходимо собрать перед игрой, как показано ниже:



Каждый камень души необходимо собрать таким образом, чтобы изображения одного героя находились на его внешних сторонах, а цифры — внутри.

1.4. Соберите жетоны дверей

Перед началом игры необходимо вставить жетоны дверей в прозрачные пластиковые подставки, как показано ниже:



2. Перед началом приключения

В состав игры входят три руководства:

Книга правил: содержит информацию об игре и ее правила.

Книга истории: содержит руководство по подготовке каждого сценария и их описание.

Книга секретов: содержит описание происходящих во время сценариев событий и диалоги.

Эта книга правил состоит из 3 разделов:

Общая информация (зеленые страницы).

Информация о героях (синие страницы).

Информация о врагах (красные страницы).

Нижее рассмотрим несколько общих понятий:

Игра основана на битвах между двумя фракциями:

Герои: серые фигурки, управляемые игроками.

Враги: цветные фигурки, управляемые картами игры.

Слово «персонаж» может означать как определенного героя, так и врага.

Во время игры необходимо запомнить следующие «золотые правила»:

Все правила, изложенные на картах, всегда имеют приоритет над правилами, изложенными на страницах этой книги правил, и могут изменять или заменять их.

Ни один кубик не может быть переброшен более одного раза, независимо от количества эффектов, позволяющих это сделать.

Если карты в любой колоде (кроме колоды событий) либо жетоны в любом запасе заканчиваются, то при следующей необходимости взять карту из этой колоды или жетон из этого запаса необходимо сначала замешать обратно все соответствующие карты/жетоны из сброса.

Персонаж не может дважды получить одинаковый бонус/штраф от одного эффекта.

Если в описании эффекта используется термин «подвергнуться» (или «потерять» в случае с ОЗ), то этого эффекта никак нельзя избежать.

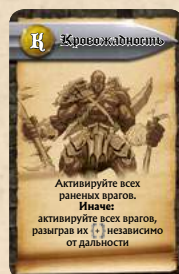
2.1. Колоды карт

В игре «Клинок и колдовство» существует несколько колод карт. Большинство из них используются во время каждого сценария, однако колоды врагов и событий предварительно формируются из определенных карт, указанных при подготовке каждого сценария.



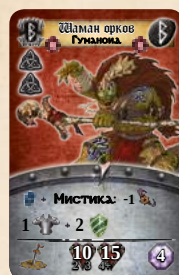
Свиток врага

Эти карты отражают алгоритмы действий врагов и являются своеобразным «искусственным интеллектом» для них. Свитки врагов не нужно перемешивать, они должны всегда быть доступны игрокам. Некоторые такие карты имеют на обратной стороне иные доступные врагам боевые эффекты.



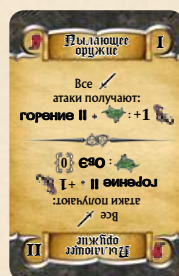
Столкновения

Содержит в себе карты, указывающие, каких врагов необходимо активировать во время фазы врагов. Карта столкновения берется только в том случае, если в игре есть хотя бы 1 враг.



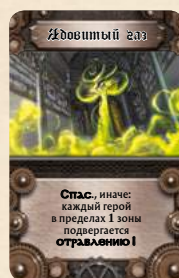
Враги

Содержит врагов, которые будут появляться на пути героев во время сценария.



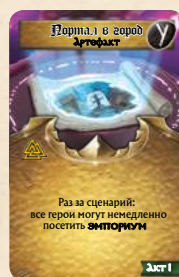
Умения врагов

Содержит случайные умения, которые могут получить некоторые враги, что делает каждый бой уникальным.



Ловушки

Содержит ловушки, которые могут быть спрятаны в любой двери или сундуке.



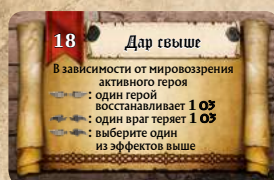
Сокровища

Содержит награду, которую герои могут получить, обыскивая убитых врагов и осматривая местность. В нижнем правом углу лицевой стороны карт сокровищ находится лента со словом «Акт». Дополнения к игре будут содержать новые акты и карты сокровищ, которые

необходимо замешать в эту колоду, когда герои отправляются в приключение этого акта.

Сброшенные карты сокровищ помещаются в соответствующий сброс до конца сценария. При подготовке следующего сценария все карты сокровищ из сброса замешиваются обратно в колоду.

Примечание: карты сокровищ со словом «Сценарий» на ленте необходимо отложить до тех пор, пока правила сценария не введут эти карты в игру.

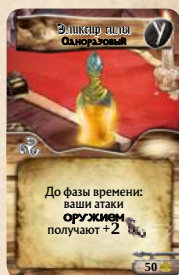


Колода событий

Содержит карты событий, происходящих во время сценария. Эффекты этих карт,

как правило, разыгрываются во время фазы событий либо когда герой входит в зону, содержащую такую карту.

Следующие колоды используются только при особых условиях.



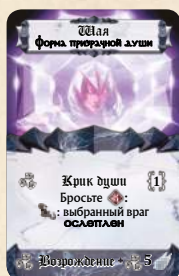
Эмпо́риум

Содержит снаряжение, которое герои могут приобрести при каждом посещении эмпо́риума, что, как правило, происходит перед началом каждого сценария либо при встрече со странствующим торговцем. Все карты эмпо́риума двухсторонние, а их стоимость указана в нижнем правом углу.



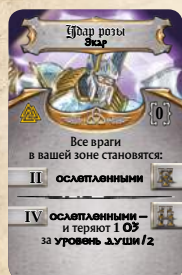
Тайник

Содержит имущество героев, которым они могут пользоваться при каждом посещении эмпо́риума. Изначально в тайнике хранятся все карты со словом «Тайник» в нижнем правом углу их лицевой стороны. На протяжении всей кампании герои могут хранить в тайнике любые карты предметов.



Карты героев

Каждая из этих карт относится к одному из героев игры и используется вместе с соответствующим листом героя и его фигуркой.



Умения героев

Эти карты отражают умения, которые герои получают при повышении их уровня души. Существует три вида карт умений: общие навыки, которые может получить любой герой, классовые умения, которые относятся только к определенным героям, и компаньоны, которые строго привязаны к призывающим умениям.



Оружие души

Самое редкое и мощное оружие во всем королевстве. Его можно найти только во время сценариев, непосредственно связанных с ним. Каждое оружие души имеет различные показатели атаки, указанные на разных сторонах их карты, и содержит метку оружия души в нижнем правом углу.

Если не сказано иное, игроки **ДОЛЖНЫ** замешивать карты из дополнений к игре «Клинок и колдовство» в соответствующие колоды.

2.2. Подготовка к игре

Подготовка к игре напрямую зависит от выбранного игроками сценария. Все указания по подготовке изложены в книге истории, но для экономии времени мы рекомендуем игрокам всегда располагать игровые компоненты следующим образом.

Каждый игрок берет **карту героя** (по своему выбору или случайную), после чего также берет соответствующий (по классу и цвету) **лист героя**, жетон **камня души** и **фигурку**.

В зависимости от условий сценария игроки могут получить **частицы душ**, из которых формируется общий для всех героев запас, а также некоторое количество **крон** (монет), которые они могут потратить в **эмпо́риуме**, чтобы купить предметы до начала сценария.

Каждый герой начинает сценарий с **полным показателем здоровья**.

Минимальное количество героев, необходимое для игры, — 2.

Если игрок хочет контролировать одновременно нескольких героев, каждый из них должен действовать независимо друг от друга, как будто ими управляют разные игроки. Например, игрок, контролирующий сразу 3 героев, считается 3 отдельными игроками.

Примечание: герой считается находящимся в игре, пока он жив (т. е. пока он не является **призрачной душой**, см. стр. 38, пункт 11.1).

Книга истории содержит следующую информацию:

- Порядок формирования карты из тайлов.
- Порядок подготовки колоды событий.
- Порядок подготовки колоды врагов.
- Размещение фигурок, жетонов и карт.

2.2.1. Подготовка карты

Раздел «Подготовка сценария» в описании каждого сценария в книге истории содержит указания по подготовке карты с помощью определенных тайлов и жетонов. Тайлы карты двухсторонние и могут быть совмещены между собой разными способами. Если в описании сценария какой-либо тайл карты изображен лежащим отдельно от других тайлов, это означает, что попасть в зону этого тайла возможно только по особым правилам сценария.

Подготовка игры

Чтобы оптимизировать пространство и упростить организацию игровых компонентов, мы рекомендуем использовать следующую раскладку:

1. Карта героя
2. Лист героя
3. Камень души
4. Предметы героя
5. Умения и навыки героя
6. Оружие героя
7. Тайлы карты
8. Фигурки героев
9. Фигурки врагов
10. Жетоны теней
11. Жетоны мест появления
12. Свиток врага
13. Карта врага
14. Карта умения врага
15. Колода врагов
16. Колода умений врагов
17. Колода столкновений
18. Колода ловушек
19. Колода сокровищ
20. Колода событий
21. Жетоны находок
22. Кроны
23. Жетоны ран
24. Частицы душ
25. Жетоны критических попаданий
26. Другие жетоны



3. Местность

Каждый тайл карты состоит из определенного количества зон, по которым две фракции игры, герои (серые фигурки) и враги (цветные фигурки), перемещаются и сражаются между собой.

Графические изображения на тайлах карты помогают разделить между собой разные зоны и определяют границы каждой из них следующими способами.

Верхний слой почвы: имеется на соединительных частях каждого тайла. Всегда разделяет соседние зоны.

Текстура пола: например, переход мраморного пола в траву.

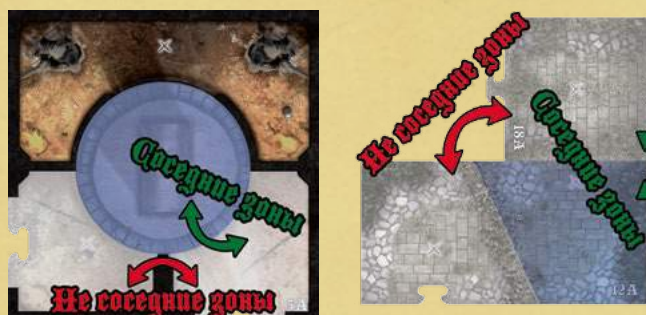
Повторяющийся узор: например, камни или границы пола.

✗ **Примечание:** если вы затрудняетесь определить границы какой-либо зоны, запомните, что определить каждую зону также можно по наличию на ней **метки видимости** ✗.

На каждом тайле карты находится идентификатор, состоящий из цифры, обозначающей номер тайла, и буквы, обозначающей его сторону (А или Б).

Комбинация из этих двух элементов позволяет быстро найти необходимый тайл карты.

Пример карты



Зоны считаются соседними, если у них есть хотя бы одна общая грань, через которую можно перемещаться. Зоны, разделенные стенами или границами тайла, не считаются соседними.

3.1. Контроль зоны / доминирование в зоне

Количество фигурок персонажей обеих фракций (**герои** и **враги**) в одной зоне влияет на различные факторы и правила игры.

Контроль зоны: фракция контролирует зону, когда ее фигурок в этой зоне больше, чем фигурок другой фракции.

Доминирование в зоне: фракция доминирует в зоне, когда ее фигурок в этой зоне больше, чем фигурок другой фракции, как минимум в два раза.

Примечание: доминируя зону в зоне, фракция одновременно контролирует ее.

Три ключевых аспекта о контроле зоны и доминировании в зоне заключаются в следующем:

Нет ограничения на количество фигурок (обеих фракций) в зоне. Фигурки **сбитых с ног (СсН)** персонажей не учитываются при определении контроля/доминирования. Это также означает, что если все персонажи одной фракции в определенной зоне **сбиты с ног**, достаточно всего одного персонажа другой фракции в этой зоне, чтобы он получил над ней контроль и доминировал бы в ней.

Доминирование в зоне позволяет получить бонус превосходства во время атаки (стр. 34, пункт 9.1).

Проверка для определения контроля зоны или доминирования в ней со стороны одной из фракций совершается каждый раз, когда эффект или условия игры указывают на это. Как правило, это происходит перед атакой, при розыгрыше эффектов некоторых карт столкновений или событий либо при розыгрыше определенного умения персонажа. В любом случае фракция никогда не может считаться контролирующей или доминирующей зону, если в ней нет хотя бы одной фигурки персонажа противоположной фракции.

Пример контроля зоны



Шая, чтобы помочь остальным героям, может переместиться в центральную зону, используя свое умение **Скрытность**, поскольку фракция героев контролирует эту зону (3 фигурки против 2).

В то же время два гремлина контролируют зону, где находится Торгар, и доминируют в ней. Это означает, что они получают бонусное умение **Толпа**, а также бонус превосходства во время своих атак.

3.2. Типы местности

Как правило, герои перемещаются между соседними зонами, затрачивая на это одно очко движения  (см. раздел «Перемещение», стр. 21, пункт 6.1); однако некоторые виды местности могут различным образом блокировать или ограничивать такое перемещение. Зоны, содержащие подобные особые элементы местности, бывают двух видов: **постройки** и **препятствия**.

3.2.1. Постройки



Преграда

Толстые черные линии на тайлах карты обозначают стены, которые ни один герой/враг не может пересекать. Такие преграды блокируют линию видимости (ЛВ; см. раздел «Линия видимости», стр. 12, пункт 2.4).

Зоны, полностью разделенные преградой, не считаются соседними.

Примечание: цвет стен может незначительно меняться в зависимости от изображения на тайле карты.

3.2.2. Препятствия

Существует три типа препятствий:



Барьер

Барьер обозначен на карте **синим** свитком рядом с тем краем зоны, который герои/враги не могут пересекать, если они не умеют летать.

Барьер блокирует перемещение только в одном направлении — **из** зоны с синим свитком. Таким образом герои/враги, перемещающиеся с противоположной зоны, могут свободно пересекать барьер.

Барьер не блокирует ЛВ.

Зоны, разделенные барьером, по-прежнему считаются соседними при дальних атаках.



Труднопроходимая зона

Труднопроходимая зона обозначена на карте **красным** свитком с символом перемещения.

На перемещение **в** такую зону / **через** нее (но не на перемещение из нее) герою необходимо потратить 2 очка движения  вместо 1.

Данное препятствие не действует на врагов.



Опасная зона

Опасная зона обозначена на карте **красным** свитком с символом **ОЖ**.

При перемещении **в** такую зону / **через** нее (но не при перемещении из нее) герой теряет 1 **ОЖ**.

Данное препятствие не действует на врагов.

Пример типов местности



Экар начинает свое перемещение, но не может дойти до гоблина, потому что тратит 3 очка движения  , чтобы пройти 2 зоны: 1 за первую зону и 2 за вторую (так как она является труднопроходимой). В свой ход гремлин перемещается, игнорируя труднопроходимую местность, и атакует Экара.



Лайгон может атаковать налетчика, стоящего за барьером, используя дальнобойное оружие.

3.3. Элементы местности

Каждая зона может также содержать дополнительные элементы, обозначенные следующими жетонами.



Дверь

Дверь располагается между двумя соседними зонами.

Дверь нельзя пересекать, и она блокирует ЛВ.

Находясь в любой из соседних с дверью зон, герой может открыть ее, совершив одно быстрое действие  (стр. 23, пункт 6.4.1).

Открыв дверь, игрок должен взять карту из колоды ловушек и разыграть ее эффект (как описано ниже), после чего убрать жетон двери с карты. **Дверь нельзя снова закрыть.**



Запертая дверь

Запертая дверь считается обычной дверью с одним исключением:

чтобы открыть запертую дверь, герою необходимо совершить специальное действие  (стр. 23, пункт 6.3.2) вместо быстрого действия .



Сундук

В сундуке могут храниться сокровища. Герой, находящийся в той же зоне, что и сундук, может совершить специальное действие , чтобы открыть его.

Открыв сундук, игрок должен взять карту из колоды ловушек и разыграть ее эффект (см. раздел «Ловушки» далее), после чего взять столько карт сокровищ или крон, сколько указано на обратной стороне жетона сундука, **и убрать его с карты.**



Магический замок

Если к двери или сундуку приложен жетон магического замка, герои не могут открыть этот элемент по обычным правилам. Только герой с магическим ключом того же цвета может совершить быстрое действие , чтобы сбросить жетон магического замка, после чего соответствующую дверь/сундук можно открыть по стандартным правилам.



Магический ключ

Как правило, когда герой получает магический ключ, он оставляет его у себя до конца сценария. Если этот герой умирает, то жетон магического ключа помещается в зону, где находится фигурка этого героя. Другой герой может совершить быстрое действие , чтобы поднять этот жетон.

Однако правила использования магического ключа могут меняться в определенных сценариях, что будет подробно описано в соответствующих разделах книги истории.



Зона поиска

Этот жетон обозначает зону, в которой может находиться как сокровище, так и какая-либо опасность для героя. Герой в этой зоне может совершить специальное действие , чтобы обыскать ее (стр. 23, пункт 6.3.6).

Переверните жетон зоны поиска и бросьте один **красный** кубик . После этого разыграйте указанный на обратной стороне жетона эффект в зависимости от результата вашего броска и уберите его с карты.

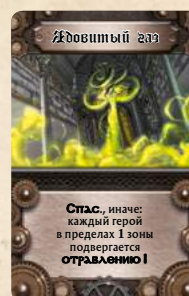
Каждую зону поиска можно обыскать только один раз.



Стены

Жетоны стен используются, когда необходимо изменить границы тайла карты и заблокировать какие-либо из его переходов. На них распространяются все правила преград (стр. 10, пункт 3.2.1).

3.3.1. Ловушки



Каждый раз, когда герой открывает любую дверь, сундук, либо когда правила прямо указывают на такую необходимость, активный игрок должен взять одну карту из колоды ловушек и разыграть ее эффект, начиная с зоны на карте, где располагается эта ловушка.

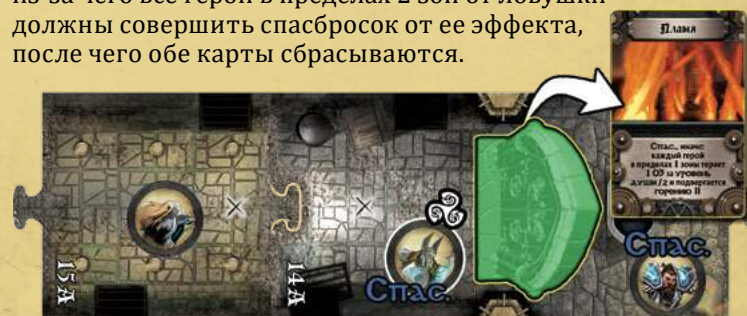
Спасброски (стр. 20, пункт 5.2.4) совершаются всеми героями, находящимися в пределах зоны эффекта ловушки (следуя по допустимому маршруту движения), при этом они игнорируют ЛВ.

Примечание: так как двери располагаются между двумя зонами, то каждая из них считается находящейся в пределах 1 зоны  от ловушки (поскольку в данном случае нет зоны в пределах ).

Пример ловушки



Плут Шая активировала ловушку, открыв сундук. Ее умение позволяет ей взять сразу две карты ловушек и выбрать из них одну. Она берет карты ловушек **Молния** и **Пентаграмма** и решает разыграть карту **Молния**, из-за чего все герои в пределах 2 зон от ловушки должны совершить спасбросок от ее эффекта, после чего обе карты сбрасываются.



Экар активирует ловушку, открыв дверь. Вместе с Торгаром он должен совершить спасбросок против эффекта ловушки **Пламя**, поскольку они оба находятся в пределах 1 зоны от нее. Эффект не достает Аурисель, поскольку она находится за пределами радиуса его действия.

3.4. Линия видимости

Линия видимости (ЛВ) — понятие игры, обозначающее способность одного персонажа увидеть другого персонажа или иной элемент, находящийся на карте. При определении линии видимости используются **метки видимости**, расположенные в каждой зоне тайлов карты. **Цель считается находящейся на линии видимости**, если между меткой видимости зоны, в которой она находится, и аналогичной меткой видимости другой зоны можно провести прямую линию, соответствующую данным условиям:

линия не пересекает блокирующий тип/элемент местности;

линия не пересекает внешний край тайла карты (край, который не соединен с другим тайлом карты);

линия не пересекает зоны, в которых находятся фигурки врагов, за исключением зоны, где находится цель линии видимости (только в случаях, когда линия видимости проверяется для героя).

Атаки, предметы и умения могут быть разыграны/использованы только против целей, находящихся на ЛВ, если иное прямо не указано в описании эффекта.

Примечание: фигурки героев никогда не блокируют ЛВ, а фигурки врагов блокируют ЛВ только для героев.

Таким образом, враги всегда видят все, что находится за другими врагами, а герои видят все, что находится за другими героями.

3.4.1. Дальность видимости

Дальность линии видимости героев и врагов ограничена 5 зонами. Таким образом, если обратное прямо не указано, никто из персонажей не может видеть, использовать или атаковать игровой элемент, находящийся дальше 5 зон от него (включая переворачивание **жетонов теней** (стр. 44–45, пункт 15.4) по причине того, что объекты на таком расстоянии не находятся на ЛВ).

3.4.2. Определение дальности

Во время игры необходимость в определении дальности между двумя зонами может возникнуть по разным причинам: перемещение из одной зоны в другую, атака, активация врага и т. д.

Дальность всегда указывается цифрой в фигурных скобках:

{0} означает зону, в которой находится персонаж;

{1} означает зону, находящуюся в пределах 1 зоны от местоположения персонажа;

{2} означает зону, находящуюся в пределах 2 зон от местоположения персонажа и так далее...

Определяя дальность, всегда необходимо учитывать тип/элементы местности, так как они могут по-разному влиять на перемещение, атаку и т. д.

Например, местность с барьером может препятствовать перемещению, однако не оказывает никакого влияния на дальние атаки. Иногда в результате влияния местности дальность движения и дальность атаки могут различаться.

Пример ЛВ



Лайгон и **зеленый** гремлин видят друг друга. Лайгон и **синий** воин орков находятся вне поля зрения друг друга из-за леса между ними (ЛВ пересекает край тайла 7В). Лайгон не видит **красного** шамана орков из-за того, что гремлин блокирует ЛВ, однако сам шаман орков видит Лайгона, так как враги не блокируют ЛВ для других врагов.



Экар и **зеленый** налетчик видят друг друга. Торгар и **зеленый** налетчик не видят друг друга (ЛВ пересекает стену на тайле 6А). Торгар и **красный** гремлин видят друг друга.



Лайгон и Торгар видят **синего** воина орков и **зеленого** гремлина, но не видят **красного** шамана орков (ЛВ пересекает зону с врагами на тайле 13В). Все враги видят каждого героя.

Пример дальности



Чтобы Ауриэль смогла дойти до **синего** шамана орков, ей придется пройти 3 зоны, поскольку барьер не блокирует ЛВ, но не позволяет перемещаться через него. Вместо этого она остается в своей зоне и использует против орка волшебную палочку с дальностью {2}, так как при расчете радиуса дальней атаки орк считается находящимся в пределах {1} от волшебницы.



Хоть Шая и находится в пределах всего 1 зоны от **красного** налетчика, она не может использовать свои ножи с дальностью {1}, так как стены блокируют ЛВ. Шая сначала придется переместиться, чтобы цель находилась на ее ЛВ, а затем совершить необходимое действие для атаки.

4. Ход игры

Игра «Клинок и колдовство» проходит в течение определенного количества раундов.

Длительность игры зависит от сценария.

Каждый раунд состоит из следующих фаз и подфаз.

1. Фаза времени

Сброс эффектов

Обновление умений

Перезарядка умений

Усиление/воскрешение души

2. Фаза боя {все шаги повторяются для каждого героя}

Ход героя

1 действие перемещения

X* действий битвы

X* специальных действий

* Количество таких действий у каждого героя зависит от его класса и от его **уровня души**.

Ход врагов

Если в игре есть враги:
возьмите карту столкновения и активируйте соответствующих врагов.

Иначе:
ничего не происходит.

3. Фаза событий

Если верхняя карта колоды событий лежит рубашкой вверх:
возьмите и разыграйте эффект этой карты.

Иначе:
сбросьте верхнюю карту колоды событий.

Раунд за раундом игра продолжается, пока не будет достигнуто одно из условий окончания сценария:

Победа

Поражение



4.1. Фаза времени

Эта фаза состоит из 4 шагов:

Сброс эффектов: все эффекты предметов и умений применяются и сбрасываются в следующем порядке:

Получение урона от таких эффектов, как **горение**, **отравление** и т. д.

Применение других эффектов (одновременно).

Сброс и обновление (например, восстановление магических щитов и т. д.).

Обновление жетонов игровых.

Обновление умений: переверните карту каждого использованного умения с символом обновления в первой позиции (стр. 27, пункт 7.1).

Перезарядка умений: поверните на 90° по часовой стрелке карту каждого использованного умения с символом обновления не в первой позиции, чтобы уменьшить оставшееся время ее перезарядки.

Усиление/воскрешение души: герои могут потратить любое количество частиц душ, находящихся в их общем запасе, чтобы сделать следующее в любой последовательности:

Усилить душу, увеличив ее уровень (стр. 20, пункт 5.3.1), чтобы повысить тем самым свои возможности и характеристики.

Воскресить призрачную душу (т. е. мертвого героя, см. стр. 39, пункт 11.3) в зоне с активным святилищем.

4.2. Фаза боя

Во время фазы боя каждый игрок (активный герой) разыгрывает один **ход героя**, а затем один **ход врагов**.

Игрок считается **активным героем** до конца хода врага, следующего после его хода героя.

После этого ход передается следующему игроку, который становится новым активным героем.

Игроки могут разыгрывать эту фазу в любом порядке (но всегда сначала разыгрывается ход героя, а затем ход врагов), пока все герои не походят.

Примечание: призрачные души (мертвые герои) разыгрывают фазу боя несколько иначе, что подробно описано ниже.

4.2.1. Ход героя

Во время своего хода герой может совершать разные действия:

 **Действие перемещения:** чтобы перемещаться между зонами.

 **Действие битвы:** чтобы атаковать врагов.

 **Специальное действие:** чтобы выполнять особые задачи.

 **Быстрое действие:** чтобы совершать быстрые манипуляции.

Действия можно совершать в любом порядке, и обычно любой герой может совершить каждое из них минимум по 1 разу в ход.

Как правило, герой совершает не более 1 действия  в ход (если специальные эффекты не позволяют обратное). Однако количество  доступных герою в течение его хода, увеличивается с ростом его **уровня души**, что отражается на камне души (стр. 20, пункт 5.3).

Основное правило при совершении действий заключается в том, что, если не указано обратное, нельзя прервать, а затем продолжить уже начатое действие  , чтобы совершить  , либо прервать, а затем продолжить уже начатое  , чтобы совершить действие .

Но несмотря на это, правила всегда позволяют совершить  или  во время перемещения или битвы, например чтобы использовать какой-либо предмет для ускорения движения или усиления атаки.

Ход героя завершается, когда он больше не может (или не хочет) совершать действия. Чтобы отслеживать статус своего персонажа, каждый игрок может использовать жетон героя:

Жетон героя

Стороной с камнем вверх



Стороной с камнем вниз



Во время фазы времени все герои переворачивают эти жетоны стороной с камнем вверх. После окончания своего хода героя игрок переворачивает этот жетон стороной с камнем вниз, чтобы обозначить, что его герой завершил свои действия в этом раунде.

Примечание: призрачная душа (мертвый герой) может совершать во время своего хода героя только свои особые действия, перечисленные на обратной стороне ее карты героя (стр. 39, пункт 11.2).

4.2.2. Ход врагов

Если в игре есть хотя бы один враг, активный игрок должен взять карту с верха колоды столкновений (стр. 46, пункт 15.7), чтобы определить, что происходит во время хода врагов.

Если в игре нет врагов, ход врагов сразу заканчивается.

Как правило, карта столкновения активирует одного или нескольких врагов в игре, в зависимости от их боевого стиля или их ранга (цвета).

При розыгрыше эффекта карты столкновения и активации всех необходимых врагов либо если эффект карты не распространяется ни на одного из доступных врагов, ход врагов завершается и начинается ход следующего героя.

Когда последний игрок завершает свой ход врагов, начинается фаза событий.

Последовательность розыгрыша хода врагов заключается в следующем:

Если в игре есть враги, активный герой берет карту столкновения.

Враги активируются согласно взятой карте в соответствии с ее первым условием. Если первое условие невозможно разыграть хотя бы частично, разыгрывается второе условие, указанное под словом «иначе». Если невозможно разыграть даже второе условие, ничего не происходит.

Активированные враги совершают свои действия перемещения и битвы (в соответствии с их свитками).

Карта столкновения кладется в соответствующий сброс.

Примечание: призрачные души (мертвые герои) должны полностью пропустить ход врагов, даже если в игре есть враги.

4.3. Фаза событий

Фаза событий завершает раунд.

Иногда эффекты, разыгрываемые в этой фазе, могут сохраняться на следующий раунд.

В качестве основного шага этой фазы **активный герой должен проверить верхнюю карту колоды событий.**

Если она лежит рубашкой вверх:

Активный герой должен взять эту карту и разыграть ее эффекты строго в указанном на карте порядке. После этого он помещает эту карту на верх колоды событий (рубашкой вниз).

Иначе, если верхняя карта лежит рубашкой вниз:

Активный герой должен взять эту карту и поместить ее в сброс.

Таким образом, если не указано иное, **карта события разыгрывается каждые два раунда игры.**

В игре есть 3 типа карт событий:

Обычное событие: его эффект разыгрывается в указанном на карте порядке.

Сюжетное событие: представляет собой ключевой момент сценария. Эффект таких карт описан в книге истории и в книге тайн.

Дневные и ночные события: представляют собой естественный цикл смены дня и ночи, эффекты которых описаны в книге истории. После розыгрыша эффектов этих карт, они помещаются ниже колоды карт событий. Это значит, что в следующем раунде нужно разыграть новую карту события.

Карта события

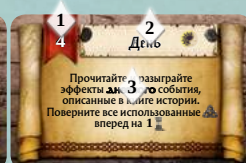
1. Номер события
2. Название события и его тип
3. Одноразовый эффект
4. Продолжительный эффект (полужирный шрифт)
5. Формула появления врагов



Сюжетное событие



Дневное событие



Ночное событие



Если первый эффект обычного события указан полужирным шрифтом, то он является продолжительным и сохраняется на весь период своего действия (как правило, до следующей фазы события, когда эта карта сбрасывается либо когда она заменяется картой сюжетного события).

Большинство карт событий содержат указания по появлению в игре новых врагов в находящихся на карте местах появления. Для поддержания игрового баланса количество появляющихся врагов напрямую зависит от количества героев в игре:

Формулы появления врагов

2 или 3 : появляется

{ 1 - 2 } - 1 врага

Используйте эту формулу, если в игре участвуют до 3 героев.

Вычитите количество врагов в игре из количества героев в игре, после чего уменьшите полученное значение на 1 и поместите столько врагов на карту (минимум 0).

{ 1 - 2 }

Вычитите количество врагов в игре из количества героев в игре и поместите столько врагов на карту (минимум 0).

4+ : появляется

{ 1 - 2 } - 2 врага

Используйте эту формулу, если в игре участвуют от 4 героев.

Вычитите количество врагов в игре из количества героев в игре, после чего уменьшите полученное значение на 2 и поместите столько врагов на карту (минимум 0).

{ 1 - 2 } + 1

Вычитите количество врагов в игре из количества героев в игре, после чего увеличьте полученное значение на 1 и поместите столько врагов на карту (минимум 0).

Примечание: несмотря на то что компаньоны (с аналогом количества героев 0) и призрачные души не учитываются при подсчете «героев в игре» (т. е. учитываются только живые герои), **призрачные души (а также компаньоны с аналогом количества героев больше 0) по-прежнему считаются «героями» для различных эффектов.**

4.3.1. Сюжетные события

Во время игры герои могут столкнуться с различными сюжетными событиями, карты которых лежат прямо на тайлах. Когда герой перемещается в зону с такой картой, он должен взять ее и разыграть, при этом все остальные игровые события и действия приостанавливаются.

Как правило, когда герой берет карту сюжетного события (из колоды или с тайла), он должен разыграть все ее эффекты в порядке, указанном в **книге секретов**. После розыгрыша всех эффектов карты сюжетного события игра продолжается с того момента, где была прервана. Например, герой может закончить свое перемещение, если оно было прервано, когда он вошел в зону с лежащей в ней картой сюжетного события, после чего он может продолжать свой ход.

Сюжетные события и их эффекты перечислены в описании каждого сценария.

Обычно после розыгрыша всех эффектов карты сюжетного события текст в **книге секретов** говорит, что нужно положить ее на верх колоды событий рубашкой вниз (т. е. открытой), что влияет на игру следующим образом:

Дает героям больше времени на завершение сценария.
Помещенная на верх колоды событий карта будет сброшена во время следующей фазы события.

Прерывает любой продолжительный эффект предыдущей карты события. Если поместить карту сюжетного события поверх действующей карты с продолжительным эффектом, этот эффект прерывается. Когда карта сюжетного события будет сброшена, продолжительный эффект лежащей под ней карты снова станет активным, однако формула появления врагов повторно **НЕ** разыгрывается.

4.3.2. Дневные и ночные события



Карты **дневных** и **ночных** событий используются во время сценария, чтобы сменить время суток со дня на ночь и обратно.

Каждая карта дня и ночи обладает двумя эффектами:

Основной эффект описан в книге истории. Как правило, этот эффект длится до момента взятия противоположной карты события и розыгрыша ее эффекта.

Дополнительный эффект, который оказывает влияние на умения героев. Этот эффект разыгрывается только в момент появления карты в игре.

Например, в первом сценарии игры в ночное время суток герои все еще ослаблены проведенным над ними ритуалом воскрешения и наносят меньше повреждений, чем обычно.

После розыгрыша первого из двух эффектов такого события его карта помещается ниже колоды событий и остается в игре, пока не будет взята и разыграна карта противоположного времени суток. Эффекты новой карты заменяют эффекты текущей карты, которая сбрасывается.

Проверка завершения сценария

Каждый сценарий имеет различные развязки в результате **победы** и **поражения** героев.

Условия завершения обычно зависят от выбранного сценария и открываются героям через сюжетные события и ключевые места на карте. **Когда необходимое условие достигнуто, игра немедленно заканчивается.**

В любом случае сценарий считается проваленным, когда складывается одна из следующих ситуаций:

сброшена последняя карта с верха колоды событий;
все герои являются **призрачными душами**.



Расположение колоды событий

1. Разыгранное событие на верху колоды событий
2. Сброшенные события
3. Дневные и ночные события



Герои «Клинка и колдовства»

Ауриэль
(эльф)



Волшебница (Порядок) — направленная эльфийским ритуалом посвящения на путь Порядка, Ауриэль знает много заклинаний Света и может медитировать, чтобы усиливать эффективность своего магического искусства.

Экар
(человек)



Рыцарь Белой Розы (Порядок) — оставшись сиротой в детстве, Экар был воспитан и обучен рыцарями ордена Белой Розы, где ценились доблесть и преданность. Он стал отличным бойцом, способным защитить своих союзников, провоцируя врагов нападать на него.

Лайгон
(лесной эльф)



Рейнджер (Нейтральный) — как и любой лесной эльф, Лайгон во всем старается придерживаться нейтральной позиции. Его необычайная ловкость позволяет ему легко управляться в бою с оружием в каждой руке.

Шая
(человек)



Плут (Порядок) — многие знают Шая как красивую девушку, украшавшую множество мужских сердец... вместе с большим количеством крон, которые она отдавала нуждающимся. Она легко избегает ловушек и благодаря необычайно острому уму может с легкостью управляться с большинством предметов.

Торгар
(дворф)



Жрец (Порядок) — родившись глубоко под Громовыми горами, первые 50 лет своей жизни Торгар обучался святому искусству боевых жрецов, благодаря чему он может просить помощь у Трех богов, чтобы получить преимущество на поле боя для себя и своих союзников.



Колдунья (Хаос) — направленная эльфийским ритуалом посвящения на путь Хаоса, Ауриэль мастерски владеет разрушительными заклинаниями Тьмы и может использовать волшебные палочки вдвое эффективнее, чем другие маги.



Рыцарь Черной Розы (Хаос) — оставшись сиротой в детстве, Экар вырос в армии рыцарей ордена Черной Розы, где его научили побеждать в схватке любой ценой и извлекать выгоду из своего превосходства над слабыми врагами на поле боя.



Лучник (Нейтральный) — как и любой лесной эльф, Лайгон во всем старается придерживаться нейтральной позиции. Его необычайная ловкость позволяет ему запускать сразу две стрелы за один выстрел, что делает его выдающимся лучником.



Убийца (Хаос) — обученная стать личным наемным убийцей у правителей королевства, Шая настолько же опасна, насколько и красива. Вместе со своими кинжалами она может совершать свой быстрый и смертельный танец.



Мастер рун (Хаос) — родившись глубоко под Громовыми горами, первые 50 лет своей жизни Торгар провел в учениках у дворфского клана Рунных мастеров, познавших тайну боевых рун, благодаря чему он способен взрывать свои руны и уничтожать тем самым своих врагов.

5. Герои

Этот раздел подробно описывает героев и их возможности в битвах.

Базовый набор «Клинок и колдовство» содержит по две версии каждого героя, представляющие собой параллельные судьбы одного персонажа. Каждый из них сформировал свое мировоззрение, основываясь на пережитом прошлом. Чтобы соответствовать обеим версиям выбранного персонажа, все листы героя имеют две отличающиеся стороны.

Лист каждого героя содержит следующую информацию:

Лист героя

1. **Камень души** — поместите сюда камень души этого героя.
2. **Основное оружие** — поместите сюда карту используемого основного  или двуручного  оружия.
3. **Дополнительное оружие** — поместите сюда карту используемого дополнительного  оружия.
4. **Инвентарь** — поместите сюда в ряд справа налево все карты используемых предметов. Некоторые предметы могут использоваться напрямую из инвентаря, в то время как другие должны быть сначала «надеты».
5. **Доспех** — поместите сюда карту используемого доспеха.
6. **Герой** — поместите сюда карту героя.
7. **Артефакт** — поместите сюда карту используемого артефакта.
8. **Умения** — поместите сюда в ряд слева направо все карты умений.
9. **Жетон героя** — поместите сюда жетон героя выбранного цвета, чтобы отслеживать статус героя.



5.1. Мировоззрение

Каждый герой имеет частицу жизни, которая называется душой. Души особым способом связаны с одним из Трех богов, которые правят этими землями:

Анаресса, добрая богиня белых душ, следующих по пути Порядка. Герои, связанные с богиней Анарессой, несут добро и свет в этот мир, а также почитают закон, невзирая на опасности и какую-либо личную выгоду.

Эномис, таинственный повелитель нейтральных серых душ. Герои, почитающие бога Эномиса, олицетворяют собой порой так необходимое равновесие, а их беспристрастность часто как восхваляется теми, кто судит других, так и презирается теми, кого коснулась их кара.

Мар, темный хозяин черных душ, следующих по пути Хаоса. Герои, поклоняющиеся богу Мару, всегда оценивают личную выгоду, прежде чем пойти на риск или дать клятву. Из-за этого они становятся хоть и темными, но по-прежнему ценными героями.

Мировоззрение героя оказывает влияние на следующие игровые моменты:

Принятие решений

Во время сценариев периодически встречаются ситуации, когда активный герой должен принять решение, влияющее на игровые события, и это решение должно соответствовать его мировоззрению (см. раздел «Выбор мировоззрения» в книге истории, стр. 5, пункт 2.12.1).

Получение преимущества от умений, относящихся к определенному богу

Эффекты некоторых умений, которые герои получают во время битвы либо которыми они пользуются как **призрачные души** (стр. 38, пункт 11.1), зависят от их мировоззрения (стр. 25, пункт 7).

Формирование группы

Перед началом сюжетной кампании либо перед каждым самостоятельным сценарием игрокам необходимо выбрать героев в соответствии с мировоззрением, указанным на доступных картах героев.

Группа должна быть собрана только из героев с граничащим мировоззрением:

Порядок  - Нейтральный  - Хаос 

Это означает, что герои Порядка и Хаоса никогда не могут находиться в одной группе, в то время как нейтральные герои могут объединяться с героями любого мировоззрения. Когда выбор героев сделан, возьмите соответствующие листы героев и камни душ.

5.1.1. Буря душ {дополнительное правило, по умолчанию не используется}

Используя это правило, не учитывайте большинство ограничений, касающихся мировоззрения, а именно:

Герои в группе могут обладать любым мировоззрением.

Активный герой может выбрать любое предложенное сюжетной картой событие, где требуется определенное мировоззрение.

Герои по-прежнему могут получать навыки, требующие определенного мировоззрения, только обладая необходимым мировоззрением.

Мы советуем использовать это правило только опытным игрокам в «Клинок и колдовство».

5.2. Карта героя

На каждой стороне карты героя помимо мировоззрения располагаются несколько игровых элементов.

Карта героя / карта призрачной души

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| 1. Имя и класс | 7. Очки перемещения |
| 2. Боевой стиль | 8. Призрачная душа |
| 3. Мировоззрение | 9. Действие призрачной души: |
| 4. Начальные умения | а. Крик души |
| 5. Вместимость инвентаря | б. Возрождение |
| 6. Спасбросок | в. Перемещение (полет) |



5.2.1. Боевой стиль

В игре «Клинок и колдовство» каждый персонаж, как герой, так и враг, использует один из боевых стилей, что отражено на его карте одной из следующих рун:

-  **Ловкость** — стиль основан на подвижности и быстрых ударах.
-  **Вера** — стиль основан на энергии, дарованной богами.
-  **Магия** — стиль основан на использовании мистических энергий.
-  **Сила** — стиль основан на грубой силе и физических параметрах.

Каждая руна на карте героя определяет не только боевой стиль, но и то, какие предметы он позволяет использовать во время сценариев (стр. 29, пункт 8.1).

Примечание: дополнения к игре могут вводить новые боевые стили.

5.2.2. Начальные умения

Каждый герой в игре обладает определенными уникальными умениями, доступными ему с самого начала игры (стр. 24, пункт 7).

5.2.3. Вместимость инвентаря

Это значение отражает максимальное количество предметов, которые могут одновременно находиться в инвентаре героя (т. е. лежать слева от его листа, не будучи используемыми).

Если количество предметов в инвентаре равно этому показателю, герой должен сначала бросить один из них быстрым действием (стр. 23, пункт 6.4.2), чтобы взять новый.

5.2.4. Спасбросок

Спасбросок отражает попытку героя избежать различных опасностей или противостоять им (например, уклониться от ловушки или сопротивляться яду) и совершается броском одного **синего** кубика.

Каждый раз, когда игра указывает герою на необходимость пройти спасбросок (как правило, сокращением **Спас.**), бросьте один . Если выпавший результат совпадает со значением, указанным внизу карты героя, то спасбросок успешен. При провале спасброска герой должен разыграть эффект, указанный на карте после слова «Иначе».

Примечание: если полученный результат броска кубика содержит сразу несколько значений (например, одновременно и на одной грани кубика), то спасбросок все равно считается успешным, если хотя бы 1 из этих значений соответствует указанному на карте.

5.2.5. Очки перемещения



Это значение отражает количество доступных герою очков перемещения, которые он может использовать во время действия перемещения (стр. 21, пункт 6.1).



5.3. Камень души

Жетон камня души определяет основные характеристики героя.



Камень души



1. **Уровень.** Текущий уровень души героя.
2. **ОЗ.** Максимальное количество очков здоровья.
3. **Умения и навыки.** Количество умений и навыков (количество навыков отмечается символом «*»).
4. **Битва.** Количество доступных действий битвы.
5. **Специальные действия.** Количество доступных специальных действий.



Две стороны камня различаются цветом и отражают различные мировоззрения/класс одного героя.

Семь из восьми секторов камня используются для отслеживания текущего **уровня души** героя.

5.3.1. Уровень души

Уровень души отражает силу души героя. В начале первого сценария герои вернулись из мира мертвых, однако заклинание возрождения стало для них одновременно как даром, так и проклятием. Хотя они и не могут теперь полностью умереть, они также не могут и быть полностью свободными. Заклинание вернет героям их прежнюю силу, только если они будут следовать своему новому предназначению, шаг за шагом приближаясь к своей цели — уничтожить зло, охватившее королевство.

Чтобы отразить данный прогресс, каждый герой начинает первый сценарий с **уровнем души I**.

Уничтожая силы зла в течение игры, герои будут становиться сильнее, пока однажды, пройдя длинный путь к своей цели, герои не вернут себе свое бывшее величие, достигнув **уровня души VII**.

Убивая своих врагов (а иногда и по условиям сценария), герои получают частицы душ.

Каждый раз, когда герои получают частицы душ, эти частицы помещаются в общий запас героев, располагаемый рядом с колодой событий, в виде соответствующих жетонов:

Частицы душ



Частицы душ могут быть потрачены во время фазы времени, чтобы увеличить **уровень души** любого героя на единицу. Количество частиц душ, необходимых для такого усиления героя, рассчитывается по формуле:

следующий уровень души × следующий уровень души

Это означает, что герой с **уровнем души I**, желающий увеличить его до **II**, должен потратить $2 \times 2 = 4$ частицы душ, а для достижения **уровня души III** ему понадобятся уже $3 \times 3 = 9$ частиц душ и т.д.

Примечание: частицы душ можно также потратить на воскрешение героя (стр. 39, пункт 11.3).

Существует два основных правила для увеличения **уровня души**:

Нельзя увеличить **уровень души** более чем на одну ступень за раз. Например, чтобы герой с **уровнем души I** смог увеличить его до **IV**, ему необходимо сначала увеличить **уровень души** до **II**, а затем до **III**.

Несколько увеличений **уровня души** можно совершить как за одну фазу времени, так и постепенно в течение кампании в зависимости от доступного количества частиц душ.

Герой не может увеличить свой **уровень души**, если в группе есть другой герой с **уровнем души** ниже его. Например, герой с **уровнем души III** не может увеличить его до **IV**, если в группе есть герой с **уровнем души II**. Чтобы остальные герои смогли увеличить этот показатель, этот герой сначала должен увеличить свой **уровень души** до **III**.

Термин **Уровень**, используемый в описании эффектов некоторых предметов или умений в качестве цифрового значения, всегда относится к текущему **уровню души** владельца этого предмета или умения.

Кроме того, термин **Уровень / 2** означает текущий **уровень души** героя, разделенный на два и округленный в большую сторону.

Каждый раз, когда **уровень души** героя изменяется, поверните верхнюю часть его камня следующим образом:

на 45° (одно значение) по часовой стрелке, чтобы увеличить **уровень души** на 1.

на 45° (одно значение) против часовой стрелки, чтобы уменьшить **уровень души** на 1.

6. Действия

6.1. Действие перемещения

Во время своего хода каждый герой может совершить **действие перемещения** , чтобы потратить доступные ему очки  и передвинуться на несколько соседних зон, соблюдая следующие правила:

на перемещение в обычную соседнюю зону тратится одно очко ;

за одно очко  нельзя пройти более одной зоны;

нельзя пересекать преграды и барьеры;

перемещение в труднопроходимую местность (но не из нее) требует два очка ;

можно пересекать зоны с другими героями, а также завершать в них свое перемещение;

герой не может прервать действие , чтобы совершить действие  (если в описании эффекта не говорится обратное), а затем продолжить его. Однако он может совершить любое количество  или  во время перемещения (например, чтобы открыть дверь);

если герой входит в зону с сюжетным событием, нужно немедленно прервать действие  и продолжить его после розыгрыша этого события;

физические состояния героя (стр. 37, пункт 10.6), события, умения и предметы могут изменять или запрещать действие .

6.1.1. Вступить в битву

При перемещении в зону с одним или более врагом герой автоматически вступает с ними в битву. При этом он может атаковать или выбирать в качестве целей только врагов в своей зоне, независимо от дальности действия его оружия, предметов или умений.

Если герой в битве (стоящий в зоне с как минимум одной фигуркой врага) хочет покинуть эту зону или если какой-либо эффект заставляет его это сделать, он должен уклониться () , что может спровоцировать свободные атаки от врагов. **Некоторые**  /  **запрещены героям в битве.**

6.1.2. Уклонение и свободные атаки

Хоть фигурки и не блокируют перемещение, но герои, проходящие через зону с врагами, должны уклоняться от них и быть готовыми к свободным атакам. Правила, регулирующие данный аспект игры, заключаются в следующем:

Когда герой перемещается через зону с одним или несколькими врагами либо покидает ее, он должен уклониться. Это означает, что прежде, чем этот герой покинет свою текущую зону, ему необходимо сначала разыграть свободную атаку (совершаемую основным оружием , см. стр. 43, пункт 15.1) от каждого врага в этой зоне, после чего герой продолжает перемещение, если может.

Если во время дальнейшего перемещения герой возвращается в эту зону либо входит в другую зону с врагами, все свободные атаки разыгрываются повторно при каждой новой попытке покинуть эту зону (пока герой не решит остаться в ней и завершить свое действие .

Единственным исключением из вышеизложенных правил является доминирование героев в зоне. В этом случае свободные атаки находящимися здесь врагами не совершаются — независимо от их количества.

Умения героев и врагов могут менять изложенные условия.

Враги, проходящие через зоны с героями, не должны уклоняться и не провоцируют свободные атаки.

Примечание: уклонение считается  и прерывает эффект умения Шай **Скрытность**.

Пример уклонения



Шая (скрытая), Экар, Торгар и Фенрир находятся в одной зоне с гремлином и налетчиком. Поскольку их количество превосходит количество врагов вдвое, Шая может уклониться и выйти из зоны, не разыгрывая свободные атаки. Перед перемещением она сбрасывает свой жетон **скрытности**, так как уклонение прерывает **скрытность** (как и любое другое действие).



После хода врагов те же герои находятся в прежней зоне. На этот раз, если Экар захочет покинуть текущую зону, он должен сначала разыграть свободные атаки от обоих врагов. В обоих приведенных примерах враги могут свободно уйти из зоны, не разыгрывая свободные атаки от героев.

6.1.3. Полет



Способность летать обозначена на картах персонажей этим символом. Полет дает следующие преимущества:

- Перемещение игнорирует все препятствия на местности.
- Персонаж игнорирует эффект **СсН**.

6.2. Действие битвы

Боевая система в игре «Клинок и колдовство» основана на двух видах особых десятигранных кубиков:

Особые кубики игры



Красный кубик атаки



Синий кубик атаки/защиты

На гранях каждого кубика может находиться до двух символов.

Символы на гранях



— успешное попадание.



— эффект, основанный на умении персонажа.



— активатор некоторых магических свойств предмета.



— успешно отбитый удар.



— особый эффект некоторых легендарных предметов и умений.



— промах.

Во время своего хода герой может совершить одно **действие битвы**, чтобы провести атаку используемым основным одноручным , двуручным  или дополнительным  оружием против любой цели в пределах указанной дальности.

Атака любым оружием с **{0}** может быть направлена на цель, находящуюся в зоне атакующего, и считается ближней атакой.

Атака любым оружием с **{1}** (или более) может быть направлена на цель, находящуюся в зоне атакующего либо в любой другой зоне на ЛВ и в пределах дальности оружия, и всегда считается дальней атакой.

6.3. Специальное действие

Герой может совершить специальное действие  в любой момент своего хода, в том числе во время совершения другого действия (если не указано обратное), чтобы разыграть один из следующих эффектов:

Рывок: позволяет переместиться дальше разрешенного максимального расстояния.

Сломать сундук или запертую дверь: чтобы узнать, что скрыто от ваших глаз.

Сфокусироваться на атаке: увеличить урон от удара.

Перераспределить используемые предметы: сменить используемое оружие, доспех и артефакты.

Обменяться предметами: отдать предмет другому герою либо получить от него предмет.

Поиск: попытаться найти сокровище либо сюжетные предметы (если возможно).

Спровоцировать главного врага: попытаться привлечь его внимание.

Совершить сюжетное действие: указано в описании сценария.

Герои с высоким уровнем души, как правило, имеют более одного .

В этом случае каждое  может быть использовано, чтобы совершить разные действия либо совершить одно действие несколько раз (если ниже не указано обратное).

6.3.1. Рывок

Совершая рывок, герой может встать, если он был свит с ног (стр. 37, пункт 10.6.1), ЛИБО увеличить количество своих очков  на 1 во время совершения действия . В любом случае герой не может совершать рывок более одного раза в раунд.

6.3.2. Сломать сундук или запертую дверь

Совершив это действие, не находящийся в битве герой может сломать стоящий рядом сундук или запертую дверь, после чего он должен взять и разыграть карту ловушки (см. стр. 11, пункт 3.3.1 для информации о дверях, сундуках и ловушках).

6.3.3. Сфокусироваться на атаке

Раз в раунд герой может совершить не более одного , чтобы увеличить эффективность одной своей атаки (до броска кубиков), совершаемой при использовании любого предмета или умения, добавляя к ней +1 .

6.3.4. Перераспределить используемые предметы

Этим действием герой, не находящийся в битве, может сменить любое число используемого оружия, доспехов или артефактов на те, что лежат в его инвентаре. Перемещение оружия из ячейки основного оружия  в ячейку дополнительного оружия  или наоборот (если это возможно для данного оружия) также является частью этого действия.

6.3.5. Обменяться предметами

Этим действием не находящийся в битве герой может обменяться не более чем одним предметом и любым количеством крон с другим героем в его зоне (или передать предмет или кроны от другого героя или получить их от него). Если переданный предмет может быть использован (оружие, доспех или артефакт), получивший его герой может сразу же поместить его в соответствующую ячейку, если она пуста. Иначе полученный предмет помещается в инвентарь.

Например, получив карту с параметром «только основное оружие», герой, чья ячейка основного оружия  уже занята, будет вынужден положить эту карту в свой инвентарь. Во время своего хода этот герой может совершить специальное действие перераспределения используемых предметов, чтобы сменить свое оружие.

6.3.6. Поиск

Чтобы совершить это действие, не находящийся в битве герой должен быть в зоне с жетоном зоны поиска (стр. 10, пункт 3.3).

Совершив действие поиска, герой переворачивает этот жетон, бросает  и разыгрывает указанный на обратной стороне жетона эффект в зависимости от результата броска. Если полученного результата нет на обратной стороне жетона, герой ничего не обнаружил. Поскольку с каждым жетоном зоны поиска можно совершить только одно действие поиска, **уберите этот жетон с карты** после розыгрыша этого действия независимо от его результата.

6.3.7. Спровоцировать главного врага

Сражаясь с главным врагом, каждый герой может **раз в раунд** совершить одно , чтобы увеличить показатель жетона приоритета, что подробно описано в пункте 16.1 на стр. 54.

6.4. Быстрые действия

Быстрое действие  отражает быстрые манипуляции, совершаемые героем во время своего хода, например:

открыть обычную дверь;

поднять/бросить предмет;

увернуться.

Аналогично  герой может совершить  в любой момент своего хода, в том числе во время совершения другого действия (если не указано обратное). Количество доступных  неограниченно.

6.4.1. Открыть обычную дверь

Герой, находящийся рядом с незапертой дверью, может открыть ее (т. е. убрать жетон двери из игры), совершив . После этого герой должен взять и разыграть карту ловушки (информация о дверях и ловушках — на стр. 11 в пункте 3.3.1).

6.4.2. Поднять / бросить предмет

Не находящийся в битве герой может быстрым действием  бросить на землю в своей зоне любое количество как используемых, так и находящихся в инвентаре предметов, а также любое количество крон (т. е. поместить необходимое количество карт/жетонов в свою зону). Аналогичным образом герой может поднять любое количество трофеев (стр. 52, пункт 15.12.1), предметов и крон, находящихся в его зоне.

Все поднятые предметы помещаются в инвентарь, даже если соответствующий слот пуст. После этого герой может по желанию совершить специальное действие перераспределения используемых предметов, чтобы начать использовать их.

6.4.3. Уклониться

Уклоняться необходимо каждый раз, когда герой хочет выйти из зоны (но не войти в такую зону), в которой находятся враги, что подробно описано в пункте 6.1.2 на стр. 21.

6.5. Активация предметов и умений

Помимо описанных выше действий герой может совершать определенные типы действий, чтобы активировать свои предметы и умения, если они имеют следующие символы:

-  **Пассивный.** В зависимости от описания эффект всегда активен или может активироваться героем в любое время без совершения действия.
-  **Перемещение.** Эффект может быть активирован использованием полного действия перемещения героя.
-  **Битва.** Эффект может быть активирован использованием одного действия битвы героя.
-  **Специальное действие.** Эффект может быть активирован использованием одного специального действия героя.
-  **Быстрое действие.** Эффект может быть активирован в любой момент хода героя использованием одного быстрого действия.
-  **Реакция.** Эффект может быть активирован в любой момент вне хода героя без совершения действия.

Следуйте этим правилам:

Условия **Уровень** и **Уровень / 2** всегда относятся к владельцу предмета или умения.

Эффект предмета или умения с символом дальности  может быть использован только против цели на ЛВ.

Если эффект предмета или умения относится к «следующей атаке, перемещению и т. д.», то он должен быть завершен до конца хода. Это означает, что, если не сказано иное, активированный эффект не может действовать после завершения текущего хода.

Фраза «**до фазы времени**» всегда означает следующую фазу времени.

Такие ограничения как «**раз в раунд**» или «**раз за сценарий**» не могут быть изменены.

Примечание: на картах предметов и умений могут встречаться и другие ограничения.

6.6. Сценарные действия

Некоторые сценарии могут позволять героям совершать определенное действие, напрямую относящееся к происходящим событиям. Например, герои могут попытаться найти секретный проход в стене, уничтожить какой-либо объект или спасти жителя. В этом случае полное описание таких действий, а также условий для их совершения указано в информации по сценарию.

7. Умения

Умения — это чрезвычайно полезные способности и заклинания героев.

Умения в игре «Клинок и колдовство» делятся на три типа:

Начальные умения. Одна или несколько специальных способностей, указанных на карте героя.

Обычные умения. Колода карт, отражающих физические и магические способности для каждого из героев. Некоторые из этих карт могут относиться только к определенному мировоззрению героя.

Навыки. Колода карт, отражающих общие способности. Герои могут получить такую карту, когда рядом с числом умений на их камне души появляется символ «*».

Карта умения героя

- Имя/название, тип повреждений и тип умений
- Требуемое действие
- Ограничения по мировоззрению
- Дальность
- Основной эффект
- Уровень умения и необходимый уровень души
- Описание умения
- Перезарядка

Начальное умение



Карта умения



Карта навыка



В начале приключения каждый герой обладает как минимум одним начальным умением и определенным количеством других умений, указанным на его камне души в зависимости от его текущего **уровня души**.

Доступные герою карты умений помещаются в предназначенное для них место: справа от листа героя в ряд слева направо боковыми сторонами друг к другу.



Для отслеживания эффектов некоторых умений используются жетоны, которые изображены в центре соответствующей карты.

Повышая свой **уровень души** или получая магические предметы, герои обретают дополнительные умения. Когда же герой вынужден лишиться умения (например, при снижении уровня души), он должен сбросить крайнюю правую карту в ряду своих умений, которая должна быть последней из полученных этим героем.

При получении новых умений все герои должны придерживаться двух правил:

Камень души. Количество доступных герою карт умений зависит от его текущего **уровня души**. Если при увеличении уровня души рядом с показателем количества умений нет символа «*», то новая карта умения должна быть выбрана только из карт, соответствующих данному герою. Иначе новое умение должно быть выбрано только из общих навыков, доступных всем героям.



Герой получает первый навык, когда на показателе его **уровня души** впервые появляется символ «*». Второй навык герой получает, когда на показателе его **уровня души** появляется символ «**».

Примечание: цифрой обозначается только количество обычных умений. Количество навыков обозначается символом «*».

Мировоззрение. Каждая колода умений содержит в себе карты, относящиеся к определенному мировоззрению: **порядку** и **хаосу**. Только герои соответствующего мировоззрения либо **нейтральные** герои могут получить эти умения.

Герой порядка - выбор умений



Шая — плут и герой Порядка, что указано символом на ее карте героя. Поэтому она может выбрать любое умение с символом Порядка либо умение без символа мировоззрения. Она не может выбрать умение **Удар в спину**, поскольку на этой карте есть символ Хаоса.

Герой хаоса - выбор умений



Торгар — мастер рун и герой Хаоса, что указано символом на его карте героя. Торгар может выбрать любое умение с символом Хаоса либо умение без символа мировоззрения. Он не может выбрать умение с символом Порядка.

Некоторые предметы дают герою **дополнительные** умения. Эти умения **должны соответствовать** вышеизложенным правилам и немедленно **сбрасываются**, если соответствующий предмет больше не используется героем.

Нейтральный герой — выбор умений



Лайгон — нейтральный герой, что указано символом на его карте героя. Благодаря этому Лайгон может выбрать любое умение независимо от символа мировоззрения.

Примечание: данное правило не применяется в базовом наборе игры «Бессмертные души», поскольку он содержит только нейтральные умения для Лайгона. Однако будущие дополнения могут сослаться на это правило.

Пример использования умения



Показатель уровня души жреца Торгара — III, и он наконец может получить умение **Заряд молнии**, недоступное ему ранее из-за требования к минимальному показателю уровня души III. Это заклинание позволяет поразить врагов молнией, для этого используется . Помимо повреждений, количество которых определяется результатом броска 2 и 2 , эта атака также наносит 1 дополнительное , и при выпадении необходимого результата может получить **ОбЭ {0}** и **СсН**.

Достигнув уровня души V, Торгар сможет выбирать, **Заряд молнии** какого уровня использовать. Умение более высокого уровня использует уже по 3 кубика каждого цвета и позволяет дворфу создать грозовой шторм, который может при результате броска кубиков получить особенность **Фатальный III**.

В обоих случаях после розыгрыша этого умения его нужно перезарядить. Карта умения переворачивается и поворачивается в позицию 3 или 4 (в зависимости от показателя уровня разыгранного эффекта).

Герой может активировать свое умение, совершив необходимое действие (стр. 24, пункт 6.5) и выбрав уровень умения, не превышающий его уровень души. Все умения обладают минимальным показателем уровня души (первая римская цифра слева), необходимым для их получения и использования. Становясь сильнее, герой может выбрать и использовать более высокий уровень умения, если его текущий уровень души равен выбранному уровню умения или превышает его. В этом случае герой сперва зачитывает базовый эффект умения, после чего добавляет эффект выбранного уровня (что подробно расписано в примерах ниже).

Пример использования умения



Плут Шая получает умение уровня I **Охота за сокровищами**.

Она соответствует всем требованиям этого умения, и с этого момента, когда она будет брать карту сокровища, она может взять сразу 2 карты и выбрать 1 из них.

Когда показатель уровня души Шай достигнет IV, она сможет выбирать сокровище уже из 3 взятых карт вместо 2.

Это пассивное умение, поэтому оно всегда доступно и не требует перезарядки.



После использования любого умения (кроме начальных и) необходимо перевернуть его карту рубашкой вверх и повернуть ее так, чтобы в верхней части находились символы песочных часов в количестве, соответствующем показателю перезарядки активированного умения (от одного до четырех).

Умение считается неактивным, пока не закончит свою перезарядку и не обновится.

Таким способом отражается время ожидания, после которого данное умение снова будет доступно герою. Как правило, чем сильнее умение и его выбранный уровень, тем дольше происходит перезарядка.

Примечание: в игре есть несколько умений, которые начинают свою перезарядку не с момента своей активации, а с момента окончания своего эффекта. В этом случае текст на карте прямо указывает, как это умение перезаряжается.

Пример перезарядки умения



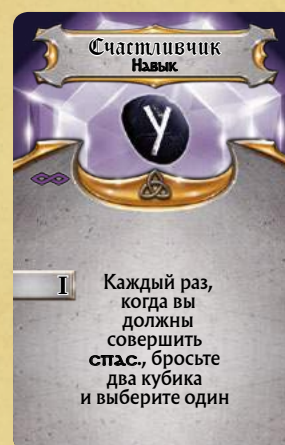
После использования умения **Исцеление** I уровня Торгар должен перевернуть карту этого умения и повернуть ее так, чтобы 1 символ располагался наверху.

Примечание: умение с 1 может активироваться каждый раунд, так как оно обновляется во время фазы времени.



Экар использует **Рассечение**, и его следующая атака будет направлена сразу на две цели в одной зоне. Игрок переворачивает карту этого умения и поворачивает ее на сторону с наверху.

Пример перезарядки умения



Шая получает навык **Счастливчик**. С этого момента каждый раз, когда она совершает спасбросок, она бросает два кубика и выбирает лучший результат. Поскольку это умение является пассивным, оно не требует перезарядки и всегда доступно.

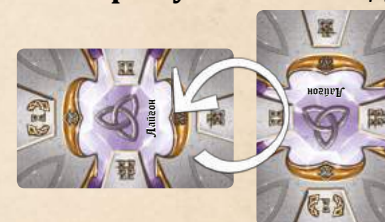
Поворот карты использованного умения по часовой стрелке (4 — 3 — 2 — 1/обновление) называется **поворотом вперед**, а поворот против часовой стрелки (1/обновление — 2 — 3 — 4) называется **поворотом назад**. Оба данных условия могут содержаться в описании эффекта умения врага или сюжетного события.

Примечание: некоторые карты и эффекты игры позволяют героям обновить использованные умения вне фазы времени.

Поворот умения вперед



Поворот умения назад



7.1. Обновление умений

Во время каждой фазы времени игроки должны придерживаться следующих правил относительно своих умений:

Обновление умений. Игроки переворачивают все карты использованных умений с символом наверху. Эти умения вновь становятся доступными во время этого раунда.

Перезарядка умений. Игроки поворачивают все остальные карты своих использованных умений на 90° по часовой стрелке, уменьшая тем самым время их перезарядки. И использованные умения не могут быть использованы повторно, пока они не обновятся.

Обновление умения



7.2. Компаньоны

Некоторые герои могут получить умение, позволяющее призывать компаньона — полезного союзника, сражающегося вместе со своим хозяином. Примером такого компаньона является волк Лайгона Фенрир.

Когда герой призывает компаньона, он использует карту призывающего умения, берет соответствующую карту компаньона и помещает его фигурку в свою зону.

Условия призыва и активации компаньона, а также указания по управлению им и способы его повторного призыва после смерти перечислены на соответствующей карте умения.

Чтобы призвать компаньона, герой должен совершить обозначенное на карте умения действие, после чего немедленно его активировать. В последующих раундах герой может совершать аналогичное действие, чтобы повторно активировать компаньона, **но не чаще, чем раз в раунд**.

Перезарядка умения призыва немного отличается от других умений. Отсчет шагов перезарядки начинается не с момента использования умения, а с момента смерти компаньона:

Карта компаньона содержит описание всех его характеристик и является универсальным игровым элементом, совмещающим его лист героя, предметы и умения. При активации компаньон может переместиться, используя очки перемещения, атаковать своим оружием или использовать умение. Правила использования компаньонов заключаются в следующем:

Компаньон не получает отдельный ход героя; он может быть активирован только во время хода героя своего хозяина.

Компаньон не считается героем в игре во время розыгрыша событий, если на его карте не указан показатель аналога количества героев или он равен 0.

Компаньон перемещается, атакует и защищается по всем стандартным правилам для героев.

Компаньон считается героем для определения контроля зоны / доминирования в ней.

Компаньон не может совершать  и . Таким образом, он не может открыть дверь, совершить рывок, сломать замок и. т. д.

Компаньон не может использовать предметы.

Компаньон использует такой же сброс, как и у его хозяина.

Компаньон не переворачивает жетоны тени и не активирует ключевые точки или события.

Герои не могут лечить компаньона.

Хозяин не может «отпустить» своего компаньона (т. е. убрать его с карты).

Хозяин не может сфокусироваться на атаках компаньона.

Активировав компаньона, хозяин не может прервать и затем продолжить его активацию.

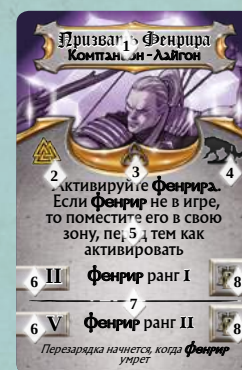
Компаньон может получать бонусы для героев (например, от умения Торгара **Благословение**).

Компаньон с аналогом количества героев 1 (или больше) считается героем при расчете формулы появления врагов или других подобных эффектов.

Враги считают компаньонов за героев (кроме мстительных главных врагов).

Карта призыва

1. Название и тип
2. Действие, необходимое для призыва и активации компаньона
3. Необходимое мировоззрение
4. Контур фигурки компаньона
5. Базовый эффект
6. Уровень умения
7. Описание умения
8. Перезарядка



Карта компаньона

1. Имя и ранг
2. Аналог количества героев
3. Боевой стиль
4. Очки перемещения
5. Очки здоровья
6. Начальные умения
7. Оружие
8. Броня



Примечание: карты компаньонов могут содержать исключения из вышеуказанных правил.

8. Предметы

Карты предметов, которые герои находят и используют в своей борьбе со злом, разделены на две категории:

предметы экипировки: оружие, доспехи и артефакты;

прочие предметы: постоянные, одноразовые предметы и снаряды.

Для того чтобы использовать предметы из первой категории, они сначала должны быть помещены в соответствующие ячейки листа героя. Прочие предметы могут быть использованы напрямую из инвентаря героя.

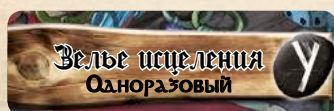
Большинство обычных предметов могут быть куплены героями при посещении эмпориума (стр. 41, пункт 14). Однако самые сильные и магические предметы могут быть найдены исключительно в виде сокровищ во время сценариев.

Каждый раз, когда герой с полным инвентарем получает карту предмета, поместите ее в зону, где находится этот герой.

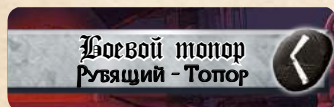
Не все предметы доступны каждому из героев. **Предметы должны быть совместимы с боевым стилем героя.**

8.1. Совместимость с боевым стилем

На каждой карте предмета рядом с его названием указана одна или две руны, определяющие, каким боевым стилем должен обладать герой, чтобы использовать этот предмет.



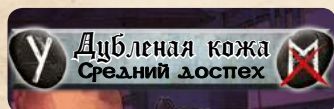
Эта руна означает, что любой герой может использовать этот предмет.



Эта руна означает, что только герой с боевым стилем 'К' может использовать этот предмет.



Эти руны означают, что только герой хотя бы с одним из этих боевых стилей может использовать этот предмет.



Эти руны означают, что только герой с боевым стилем 'М' **не может использовать этот предмет.**

Если герой не может использовать предмет, он все равно может носить его в своем инвентаре.

Примечание: герои из дополнений к игре «Клинок и колдовство» могут обладать одновременно несколькими боевыми стилями. Такие герои могут использовать предмет, если хотя бы 1 из рун боевых стилей совпадает.

8.2. Предметы экипировки. Оружие

Оружие — это один из самых полезных видов предметов, позволяющих преуспеть в сражении.

Карта оружия

1. Название, тип урона и категория
2. Совместимость с боевыми стилями
3. Изображение оружия
4. Оружие для сильной руки
5. Двуручное оружие
6. Оружие для слабой руки
7. Дальность
8. Показатель атаки
9. Эффекты
10. Стоимость (только для карт эмпориума)
11. Улучшение (обратная сторона карт эмпориума и тайника)
12. Лента акта (только для найденного оружия)

Найденное оружие



Лицевая сторона карты оружия с эмпориума



Обратная сторона карты оружия с эмпориума



Герой может использовать одно или два оружия, помещая их в соответствующие ячейки своего листа героя, основываясь на следующих символах:

Двуручное оружие . Может быть использовано только в качестве основного оружия, в этом случае его помещают соответствующую ячейку , однако при этом нельзя ничего поместить в ячейку дополнительного оружия .

Оружие для сильной руки . Может быть использовано только в качестве основного оружия, в этом случае его помещают в соответствующую ячейку .



Оружие для слабой руки ✗. Может быть использовано только в качестве дополнительного оружия, в этом случае его помещают в соответствующую ячейку ✗.

Универсальное оружие ✓ ✗. Может быть использовано в качестве основного, либо в качестве дополнительного оружия по выбору героя, в этом случае его помещают в одну из соответствующих ячеек: ✓ или ✗.

Чтобы атаковать оружием (см. раздел «Боевая система», стр. 32) либо просто применить любой из его эффектов (независимо от типа эффекта, включая пассивные), оружие необходимо сначала начать использовать (поместить в соответствующую ячейку).

Герой без используемого оружия может атаковать только пустыми руками, при этом он бросает только 1 .

Оружие из колод эмпориума и тайника может быть улучшено и усилено при посещении **Волшебной наковальни** (стр. 41, пункт 14.3.1).

Примечание: категория оружия иногда используется различными умениями для активации дополнительных эффектов.

8.2.1. Оружие души

Самое сильное оружие всего королевства называется оружием души и часто упоминается в известных всем обывателям легендах.

Обладателю одного из этих предметов суждено стать легендарным героем, но он также должен опасаться того, что такое оружие может поглотить его душу. Оружие души обозначено символом камня  в нижнем правом углу лицевой стороны его карты.

Оружие души

Лицевая сторона



Обратная сторона



Карты оружия души находятся в отдельной колоде и могут быть получены героями только во время некоторых сценариев.

Перед началом сценария игрокам необходимо убрать из колоды все карты оружия души, которые ни один герой в группе не может использовать.

Карты оружия души двухсторонние, и герои могут использовать их лицевую сторону как обычное оружие. Однако во время своего хода героя владелец используемого оружия души может потратить указанное на карте количество частиц души, чтобы усилить его и перевернуть карту этого оружия. Оружие души остается в усиленном состоянии до следующей фазы времени.

Примечание: если улучшенное оружие души убирается из ячейки оружия героя (например, брошено или помещено в инвентарь), его карта немедленно переворачивается обратно на лицевую сторону.

8.3. Предметы экипировки. Доспехи

Доспехи обеспечивают защиту от атак врагов!

Карта доспеха

1. Название и категория.
2. Совместимость с боевыми стилями.
3. Изображение доспеха.
4. Показатель брони.
5. Магические щиты.
6. Количество кубиков защиты.
7. Эффекты.
8. Стоимость (только для карт эмпориума).
9. Улучшение (обратная сторона карт эмпориума и тайника).
10. Лента акта (только для найденных доспехов).

Найденный доспех



Лицевая сторона карты доспеха с эмпориума



Обратная сторона карты доспеха с эмпориума



Герой может начать использовать доспех, помещая его в соответствующую ячейку своего листа героя:



Чтобы защищаться от врагов (см. раздел «Боевая система», стр. 32) либо применить любой из эффектов доспехов (включая пассивные), доспех необходимо сначала начать использовать.

Герой без используемого доспеха во время защиты бросает только 1

Доспехи из колод эмпориума и тайника могут быть улучшены при посещении **Волшебной кузницы** (стр. 41, пункт 14.3.1).

Примечание: категория доспехов иногда используется различными умениями для активации дополнительных эффектов.

8.3.1 Магические щиты

Зачарованные и улучшенные доспехи обладают символами магических щитов

Во время фазы времени каждый используемый предмет с таким символом восстанавливает все магические щиты.

Для отслеживания количества оставшихся магических щитов используются жетоны и .

Как указано в описании боевой системы игры, жетоны магических щитов обязательно должны быть сброшены, чтобы отменить попадания при защите от атаки врага во время шага 3 этапа защиты.

Примечание: другие магические предметы также могут давать магические щиты. В этом случае все магические щиты складываются и используются из единого запаса.

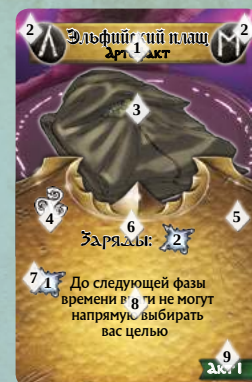
8.4. Предметы экипировки. Артефакты

Артефакт — это искусственно созданный предмет, наделенный магической силой. Артефакты представляют собой чрезвычайно редкие предметы, которые могут находиться исключительно в колоде сокровищ.

Чтобы активировать любой из эффектов артефакта (включая пассивные), его необходимо сначала начать использовать.

Карта артефакта

1. Название, тип урона и категория
2. Совместимость с боевыми стилями
3. Изображение артефакта
4. Требуемое действие
5. Дальность
6. Максимальное количество зарядов
7. Количество зарядов, необходимое для активации
8. Эффекты
9. Лента акта



Герой может начать использовать артефакт, поместив его в соответствующую ячейку своего листа героя:



Примечание: некоторые предметы наделяют героев дополнительными умениями, которые могут быть получены по стандартным правилам и действуют, только пока соответствующие предметы используются.

Некоторые предметы имеют определенное количество зарядов, которые отмечаются специальными жетонами:

Жетоны зарядов артефактов



Когда герои находят артефакт, количество его текущих зарядов максимально (поместите на него указанное количество жетонов зарядов). Для каждой активации артефакта необходимо сбросить определенное количество зарядов, указанное на карте слева.

Когда все жетоны зарядов будут сброшены, герой не сможет использовать артефакт, пока он не зарядится (хотя бы частично).

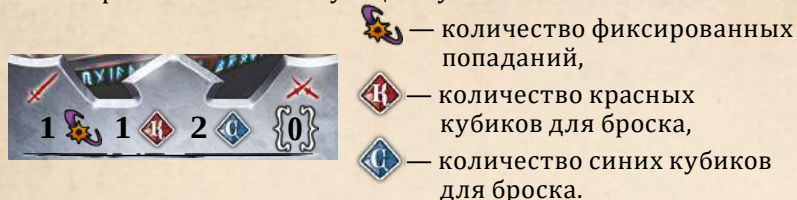
Артефакты восстанавливают 1 **в начале каждого сценария, вплоть до своего максимального значения.**

9. Боевая система

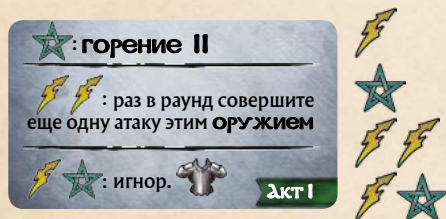
Боевая система в «Клинке и колдовстве» используется для розыгрыша любых атак героев и врагов и состоит из **двух этапов**:

Атака. Отражает попытку поразить цель. Данный этап, в свою очередь, делится на 3 шага:

Шаг 1. Бросок кубиков атаки. Атакующий персонаж выбирает свою цель и оружие, умение или предмет для атаки. Используя показатели атаки выбранного оружия, он бросает соответствующие кубики:



Шаг 2. Применение эффектов. После того как все кубики атаки будут брошены, атакующий может потратить любые полученные результаты этих бросков, чтобы активировать соответствующие им эффекты, например:



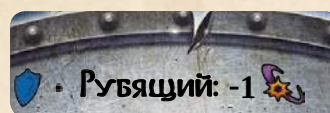
Следуйте следующим правилам:

- ♦ Эффект всегда активируется по выбору игрока (если не сказано обратное) и может быть активирован не более одного раза за атаку.
- ♦ Если один и тот же эффект присутствует на нескольких предметах или умениях, каждый из них должен быть активирован по отдельности и не более одного раза за атаку.
- ♦ Нельзя перебрасывать кубик более одного раза.
- ♦ Каждый результат броска кубика не может быть потрачен более одного раза.
- ♦ Результат броска ⚡⚡ можно разделить на две отдельных ⚡ и использовать их для разных эффектов.
- ♦ Эффект завершается в конце атаки, если не указано обратное. Например, если атакующий активирует эффект ⚡: -1 🛡, то он действует только на эту атаку.
- ♦ **Последующие атаки должны повторно активировать эффект для его использования.**
- ♦ Дополнительные атаки совершаются только после окончания розыгрыша текущей атаки.
- ♦ Особые игровые эффекты описаны на стр. 35 в пункте 10.

Шаг 3. Подсчет попаданий. После использования прочих эффектов предметов и умений подсчитывается итоговое количество наносимых. С этого момента атакующий больше не может как-либо изменять полученные результаты и атака переходит ко второму этапу — **защите**.

Защита. Отражает попытку цели избежать последствий атаки и состоит из 6 шагов, основанных на характеристиках защищающегося:

Шаг 1. Уязвимости и сопротивления. Большинство врагов обладают уязвимостями и сопротивлениями к определенным типам урона, которые могут повлиять на итоговое количество ⚡.



Например, **синий** гремлин снижает итоговое значение полученных ⚡ на 1, если атака по нему будет совершена **рубящим** оружием.

Шаг 2. Доспехи. Защищающийся может иметь доспехи 🛡. В этом случае итоговое количество ⚡ уменьшается на показатель брони этих доспехов. Если цель **СсН** (стр. 37, пункт 10.6.1), игнорируйте ее броню.

Примечание: если показатель брони не указан, доспехи не снижают итоговое количество ⚡.

Показатель брони 2 означает, что если защищающийся не **СсН**, то он снижает на 2 итоговое количество ⚡, прежде чем перейти к следующему шагу.



Шаг 3. Магические щиты. Если цель защищена магическими щитами 🛡, то она сбрасывает по одному жетону магического щита за каждое оставшееся после предыдущих шагов ⚡, отменяя их. Как правило, магические щиты восстанавливаются во время следующей фазы времени.

Если у цели есть 2 магических щита, она сбрасывает их, чтобы уменьшить на 2 итоговое количество ⚡, прежде чем перейти к следующему шагу.



Шаг 4. Бросок кубиков защиты. Защищающийся бросает по 1 🛡 за каждое оставшееся ⚡, **но не более указанного показателя защиты**.

Примечание: если значение защиты не указано, кубики защиты не бросаются.



Обладая значением защиты 2 🛡, цель бросает 1 🛡, защищаясь от 1 ⚡, и 2 🛡 от 2 и более ⚡.

Шаг 5. Применение эффектов. После броска кубиков защиты защищающийся может потратить любые полученные результаты этих бросков, чтобы активировать соответствующие им эффекты своих доспехов и дополнительно уменьшить итоговое количество ⚡, следуя тем же правилам, которые изложены в описании шага 2 этапа **атаки**.

Шаг 6. Подсчет щитов. Наконец, посчитайте итоговое количество 🛡, полученное после использования предметов и умений. Каждый 🛡 отменяет одно ⚡.

С этого момента защищающийся больше не может как-либо изменять полученные результаты и снижает свои **ОЗ** на 1 за каждое оставшееся .

Атакующий может использовать свои предметы и умения во время **этапа атаки**, а защищающийся во время **этапа защиты**, однако их эффекты должны соответствовать тем шагам, в которых активируются. Например, эффект, позволяющий бросить дополнительные кубики, активируется во время шага «Бросок кубиков атаки/защиты», а эффект, позволяющий перебросить кубики, либо эффект, позволяющий выставить определенное значение на кубиках, активируется во время шага «Применение эффектов». Аналогичным образом эффекты, дающие дополнительные  и , активируются во время шага «Подсчет попаданий/щитов».

Примечание: чтобы отслеживать действие эффектов, дающих определенные бонусы/штрафы, используйте соответствующие стороны следующих жетонов:



Пример атаки



Ауриэль использует одно , чтобы активировать умение **Повелительница грома** (уровень I) против **красного** воина орков.

Она бросает 1  и 1  и получает 2 , 1 , и 1 .

Ауриэль решает потратить  и , чтобы активировать эффект **СсН**.

Орк падает и получает 3  (так как он уязвим к урону типа **мистика**, заклинание наносит 1 дополнительное ).

Поскольку **красный** воин орков сбит с ног, он не может использовать свою , однако по-прежнему бросает 2  защиты.

Любые оставшиеся после бросков кубиков попадания не могут быть отменены.

Красный воин орков бросает 2  защиты и получает только 1 . Таким образом, заклинание Ауриэль наносит орку 2 урона.

Пример атаки



Лайгон атакует **красного** гремлина своим длинным луком.

Он получает 2  и 2  на кубиках. Лайгон использует 2 , чтобы активировать эффект **Критическое попадание** своего лука. Он немедленно берет и разыгрывает жетон критического попадания, направляя его эффект на гремлина, и тот становится оглушенным, а значит, он пропустит свою следующую активацию. **Красный** гремлин отменяет одно  своей  и после этого бросает 1 , чтобы попытаться избежать оставшегося  (он бросает только 1 кубик, так как необходимо бросить столько кубиков, сколько  цель пытается избежать, но не более показателя защиты). Игрок, управляющий **красным** гремлином, бросает кубик и получает 1 . Таким образом, гремлин не получает повреждений.



Экар атакует **зеленого** налетчика своим щитом. Он получает 1  при броске . Налетчик отменяет это  своей , однако Экар использует эффект своего щита **Толчок**, чтобы переместить налетчика в соседнюю зону, даже несмотря на то, что тот не получил .

Некоторые герои с высоким уровнем души могут иметь более 1 доступного  в ход.

В этом случае каждое  может быть использовано для совершения одной и той же либо для разных атак и/или активаций предметов и умений, как было описано выше.

Примечание: эффект предмета или умения, дающий по цели, считается атакой и от него можно защищаться по обычным правилам.

Если атака наносит определенный тип повреждений (**мистика**, **дровающий**, **колющий**, **рубящий**), обратите внимание на уязвимости и сопротивления цели.

Любой обозначает уязвимость/сопротивления цели ко всем типам урона, а термин **Любой**, кроме **рубящего** означает уязвимость/сопротивление ко всем типам урона, кроме рубящего.

Пример атаки



Ассасин Шая использует улучшенный Корд как основное оружие и Алчное жало как дополнительное оружие  и Алчное жало как дополнительное оружие .

Она использует , чтобы совершить атаку Кордом против **зеленого** шамана орков, у которого осталось 2  и оба .

После броска кубика Шая получает 2  и 1  и активирует эффект **Фатальный I**.

У шамана орков нет , но он использует оба своих , чтобы отменить 2 , несмотря на то что одно из них обладает эффектом **Фатальный I**. Сбросьте оба жетона , они восстановятся в следующей фазе времени. После этого, поскольку оба оружия Шай являются кинжалами, она использует свое начальное умение, чтобы совершить повторную атаку. Также она использует одно свое , чтобы сфокусироваться на атаке, тем самым прибавив дополнительное  к результату. Поскольку у шамана не осталось , то для его смерти двух полученных  будет достаточно — независимо от результата бросков кубиков атаки.

9.1. Превосходство

Если одна из фракций (герои или враги) доминирует в зоне (стр. 9, пункт 3.1), то все атаки этой фракции против цели в этой зоне получают +1 .

Проверка контроля или доминирования в зоне должна проходить в начале фазы атаки. Таким образом, любой эффект (например, **СсН**), активированный во время атаки, не повлияет на определение бонуса превосходства.

Пример превосходства



Лайгон потратил одно , чтобы активировать Фенрира и переместить его в зону, где сражаются герои. Фенрир атакует налетчика с бонусом превосходства, так как в этот момент количество героев в зоне вдвое больше количества врагов. После этого Лайгон атакует налетчика с помощью своего Длинного лука, также получая бонус превосходства, так как его цель находится в зоне, где доминируют герои.



10. Особые игровые эффекты

Предметы и умения в игре «Клинок и колдовство» могут обладать невероятными и полезными эффектами.

10.1. Критическое попадание

Критическое попадание (Крит.) — это особо успешная атака, совершенная с помощью некоторого оружия, предметов и умений. Во время подготовки к каждому сценарию (а также каждый раз, когда запас пустеет) возьмите все жетоны критических попаданий, перемешайте их между собой рубашкой вверх и сформируйте запас (или поместите в мешок).

При каждой атаке с эффектом критического попадания, при которой **получено хотя бы 1** , перед применением любых других эффектов возьмите 1 случайный жетон критического попадания из запаса/мешка и положите его на карту защищающегося.

Это означает, что, если атакующий получает хотя бы 1 , эффект критического попадания применяется перед тем, как цель сможет бросить свои кубики защиты.

Единственной возможностью избежать критического попадания является полная отмена всей атаки эффектами некоторых предметов и умений.

Критические попадания

Рубашка



Зеленое



Синее



Красное



Лицевая сторона жетона критического попадания определяет два фактора:

Эффект. Эффекты критического попадания могут влиять на цель разными способами. Например, наносить урон, уменьшать показатель брони или максимального количества ОЗ, оглушать и т. д.

Продолжительность. Цвет фона жетона определяет продолжительность эффекта. Существует три вида продолжительности:

зеленые попадания обладают мгновенным эффектом, сбросьте такой жетон сразу после его применения;

синие попадания означают временное физическое состояние. Положите соответствующий жетон состояния на карту цели и сбросьте жетон критического попадания;

красные попадания означают постоянное физическое состояние — **травму**. Положите такой жетон на карту цели, он остается на ней до конца сценария, либо пока не будет сброшен (как жетон состояния), либо пока цель не умрет.

Использованные жетоны критических попаданий помещаются в соответствующую стопку сброса.

Одна и та же цель не может иметь несколько одинаковых критических эффектов. Если цель получает критический эффект, который у нее уже есть, новый жетон критического попадания

сбрасывается, а цель вместо этого получает 1 урон. Однако если второй эффект того же типа оказывается сильнее первого, он заменяет его (без нанесения дополнительного урона).

Например, если цель уже имеет **красный** жетон -1  и получает красный жетон -2 , последний остается на карте цели, а первый сбрасывается.

10.2. Толчок

Этот эффект позволяет переместить цель атаки на 1 зону назад от ее текущего местоположения. Если толчок является частью атаки, то он срабатывает, только если **получен хотя бы 1** . Атака разыгрывается по стандартным правилам, даже если после толчка цель больше не находится в зоне атакующего.

«Переместить назад» означает перемещение в направлении, откуда защищающийся переместился в текущую зону. Если это невозможно, защищающийся (или управляющий игроком, если это враг) определяет соседнюю зону для перемещения.

Атакующий толкает защищающегося, даже если второй не может перемещаться из-за физического состояния или иного эффекта.

Примечание: когда героя выталкивают из зоны, он не провоцирует свободные атаки врагов, находящихся этой в зоне.

10.3. Горение

Этот эффект представлен в игре жетонами **горения**.

Две стороны жетона используются для отслеживания продолжительности эффекта:



Горение I означает, что во время следующей фазы времени герой с соответствующим жетоном должен уменьшить свои ОЗ на 1 и сбросить этот жетон.



Горение II означает, что во время следующей фазы времени герой с соответствующим жетоном должен уменьшить свои ОЗ на 1 и перевернуть жетон на сторону с цифрой 1.

Когда персонаж подвергается эффекту **Горение I** или **Горение II**, он должен поместить один жетон соответствующей стороной на свою карту, даже если на ней уже есть другой жетон горения.

Когда жетон горения помещается в зону, все персонажи в этой зоне немедленно подвергаются аналогичному эффекту горения (то же самое происходит, если персонажи перемещаются в зону с жетоном горения).

Жетон горения в зоне остается там, пока не будет сброшен в фазу времени. Он переворачивается/сбрасывается точно так же, как жетон на карте персонажа, даже если его эффект не нанес никому повреждений.

10.4. Область эффекта {ОбЭ}

Область эффекта (**ОбЭ**) позволяет атаке или эффекту распространиться не только на конкретную цель, но и на все остальные цели той же фракции (герои или враги) в той же зоне, а также на соседних зонах (соединенных доступным маршрутом перемещения, независимо от наличия ЛВ), если показатель дальности, указанный рядом с ОбЭ, это позволяет.

В любом случае **атакующий бросает кубики только один раз**, в то время как **каждая цель защищается по отдельности**.

Пример ОБЭ {0}



Лайгон активирует умение **Дождь стрел** и атакует не только свою первоначальную цель, но и всех остальных врагов в этой же зоне. Полученные  и дополнительные эффекты этой атаки распространяются на все цели.

Пример ОБЭ {1}



Ауриэль активирует  эффект своего оружия и атакует не только свою первоначальную цель, но и всех остальных врагов во всех доступных соседних зонах (независимо от ЛВ). Полученные  и дополнительные эффекты этой атаки распространяются на все цели.

10.5. Фатальный

Этот эффект наделяет  атаки огромной мощью.

Он может быть применен как ко всем  атаки (Фатальный) или только на определенное количество  (Фатальный I, II, III и т.д.). Во втором случае только указанное число  считаются фатальными. Это также означает, что эффект Фатальный работает, только если атакующий наносит хотя бы 1 .

Если атака имеет фатальные попадания, они наносятся до обычных попаданий. Фатальные  игнорируют показатель  цели, результат броска  и , получаемые от других умений.

Единственной защитой от этого типа атаки являются:

магические щиты , которые блокируют фатальные  как обычные (3-й шаг этапа защиты);

сопротивления, а также предметы или умения, которые могут изменить итоговое количество  от атаки.

Это означает, что если фатальные  не были отменены/снижены сопротивлениями,  или предметами/умениями во время этапа

Пример эффекта Фатальный I



Лайгон атакует **красного** гремлина с 1 ОЗ Кордом и получает 1  и 1  после броска кубиков.

При активации  эффекта  становится фатальным и игнорирует как показатель , так и показатель защиты. Таким образом храбрый рейнджер убивает гремлина.

защиты, каждое из них снижает количество ОЗ защищающегося на 1.

Пример эффекта Фатальный II



Шая атакует **красного** воина орков своим **Кристалльным ножом**. Она получает на кубиках 2 , 2 , и 1 , после чего активирует эффект **Фатальный II**. Таким образом, она наносит 4 , 2 из которых являются **Фатальными**.

Орк не может избежать двух фатальных , так как они игнорируют его показатели и защиты. Однако он блокирует два обычных своей .

10.6.1. Сбит с ног {CcH}

Сбитый с ног герой сильно ограничен в своих возможностях и должен соблюдать следующие правила:

- он не может совершать ;
- он игнорирует показатель своей карты доспехов;
- он не учитывается при определении контроля его зоны/доминирования в ней;
- чтобы переместиться, он сначала должен убрать состояние **СсН**, либо совершив «Рывок», либо потратив 1 очко во время своего действия ;
- сбросив состояние **СсН**, герой может продолжить свой ход как обычно.

Чтобы отметить на карте, что герой был **СсН**, положите его фигурку на бок. После того как это состояние будет снято, вновь поставьте фигурку.

10.6.2. Травма

Травма (**красный** критический эффект) влияет на персонажа до конца сценария, пока не будет сброшена (как физическое состояние) либо пока цель не умрет.

Жетоны травмы



Любая атака этого персонажа получает -1 .



Показатель этого персонажа снижается на 1.



Максимальное количество **ОЗ** персонажа уменьшается на 1 или 2. Этот эффект может убить персонажа, если количество его ран станет равно его новому максимуму **ОЗ**.



Персонаж не может использовать эффекты предметов и умений.

10.6. Физические состояния

Физические состояния — это особые эффекты, которые разным образом влияют на героев и врагов.

Персонажи могут получить следующие физические состояния:

Сбит с ног (СсН)

Травма (**красный** критический эффект)

Отравление

Ослепление

Замедление

Оглушение

Когда герой получает физическое состояние, положите соответствующий жетон на его карту героя и примените эффекты, описанные далее.

Персонаж может одновременно иметь несколько разных физических состояний, но не может иметь одновременно более одного жетона каждого из них. Если он должен получить состояние, которое у него уже есть, то вместо этого он теряет 1 **ОЗ**.

Физические состояния могут быть сняты многими предметами и умениями, например предметами **Бинты** или **Узкие бинты**.

Примечание: эффекты физических состояний могут действовать на врагов несколько иначе (стр. 51, пункт 15.11).



10.6.3 Отравление



Когда герой получает **отравление I** или **II**, он становится отравленным и немедленно кладет соответствующий жетон состояния на карту своего героя.

Отравленный герой должен делать следующее во время каждой фазы времени:

сначала получить 1 или 2 урона в зависимости от уровня эффекта отравления (I или II);

после этого совершить **спасбросок**. Если **спасбросок** оказался успешным (см. раздел **Спасбросок** на стр. 20), сбросьте жетон отравления.

Если у героя уже есть эффект **Отравление I** и он получает эффект **Отравление II**, жетон отравления **I** переворачивается на сторону с отравлением **II** и герой немедленно получает 1 урон.

10.6.4. Ослепление



Ослепленный герой должен совершать **спасбросок** перед каждым своим действием. При успехе он совершает действие по обычным правилам, иначе действие считается потраченным без какого-либо эффекта.

Герой сбрасывает жетон ослепления в конце своего **следующего** хода героя.

10.6.5. Замедление



Замедленный герой может совершать только , а также одно действие из следующих (независимо от показателей на его камне души):

1 действие  или

1  или

1 .

Герой сбрасывает жетон замедления в конце своего **следующего** хода героя.

10.6.6. Оглушение



Оглушенный герой должен пропустить весь свой ход героя, лишаясь всех своих действий, включая использование предметов и умений с , однако его  умения продолжают работать.

Герой сбрасывает жетон оглушения в конце своего **следующего** хода героя.



11. Здоровье



Символ сердца означает очки здоровья (**ОЗ**).

Число, указанное внутри такого символа или рядом с ним, означает количество урона, которое герой может получить, прежде чем погибнет. Эффекты критических попаданий, предметов и умений могут изменять это число.



Если герой получил повреждения, поместите на его карту соответствующее число ран, чтобы отслеживать его оставшиеся очки здоровья.

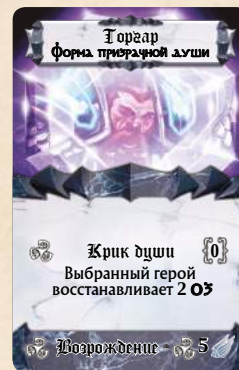
Когда **суммарное количество ран на карте героя станет равным показателю ОЗ** или будет его превышать, герой умрет и станет **призрачной душой**.

11.1. Смерть {форма призрачной души}

Когда герой умирает, он становится бестелесной сущностью, а его душа слабеет. Он теряет один **уровень души** и должен немедленно совершить следующие действия:

Уменьшить текущий **уровень души** на 1, но не ниже первого (минимальный уровень души может отличаться в различных сценариях).

Перевернуть свою карту героя на сторону **призрачной души**.



Сбросить все физические состояния, штрафы и жетоны эффектов.

Сбросить все карты умений, относящиеся к потерянному **уровню души**.

Бросить все карты предметов из своего инвентаря (включая кроны и сюжетные жетоны, но не используемые предметы) в зону, где он находился в момент смерти.

С этого момента и до своего воскрешения герой действует **становится призрачной душой**, и на него распространяются следующие правила:

Во время своего хода героя он использует только действия, доступные его **призрачной душе**.

Он больше не считается героем в игре, включая определение того, кто контролирует зону / доминирует в ней, а также при расчете формул появления врагов во время фазы событий (кроме случаев, если в формуле указано просто «Герои» вместо «Герои в игре». В этом случае призрачные души по-прежнему учитываются).

Он игнорирует любые карты предметов или умений, если не указано обратное.
 Он по-прежнему продолжает поворачивать и переворачивать свои карты умений в фазу времени.
 Он пропускает свой ход врагов, даже если в игре еще есть враги.
 Он не может быть целью предметов или умений героев, если не указано обратное.
 Он полностью игнорируется врагами и ловушками, не может быть их целью и не получает от них повреждений.
 Он игнорирует любые особые игровые эффекты.
 Если при завершении сценария герой является призрачной душой, он должен сбросить одну случайную используемую карту.

Примечание: если не указано обратное, то, когда все герои являются призрачными душами, сценарий немедленно завершается поражением героев.

11.2. Действия призрачных душ

Призрачная душа во время своего хода ограничена тремя следующими действиями, каждое из которых она может совершить по одному разу в любом порядке:

- Крик души:** эффект крика души описан на карте героя.
- Возрождение:** поместите призрачную душу в зону с активным святилищем. Если на карте находятся несколько активных святилищ, вы можете выбрать любое из них.
- Перемещение:** переместите призрачную душу, используя правила полета (стр. 22, пункт 6.1.3). Перемещаясь, призрачная душа не может никак взаимодействовать с окружением: она не может открывать двери, сундуки, активировать события или переворачивать жетоны теней.

11.3. Воскрешение

Во время каждой фазы времени призрачные души, находящиеся в зоне с активным святилищем, могут потратить частицы души, чтобы вернуться к жизни.

СВЯТИЛИЩЕ БОГОВ

Активное святилище Неактивное святилище



Правила сценария могут как активировать святилище, так и деактивировать его.

Количество частиц души, необходимое для возрождения героя, равно его текущему уровню души. Например, воскрешение героя с уровнем души III обойдется ему в 3 частицы души.

После воскрешения героя переверните его карту и **восстановите все его ОЗ**. Воскреснув, герой может продолжить свой ход героя по обычным правилам.

Пример смерти героя



Торгар с уровнем души III теряет свое последнее ОЗ.

Играющий за него игрок должен обновить лист героя следующим образом:

- повернуть камень души против часовой стрелки, уменьшив показатель уровня души до II;
- сбросить все жетоны физических состояний;
- перевернуть карту героя на сторону призрачной души;
- сбросить умение **Заряд молнии**, так как оно относилось к потерянному уровню души;
- бросить 10 крон и карту зелья в зоне, где герой погиб.

12. Прочие предметы

Зелья, снаряжение и свитки — лучшие друзья героев!

Такие предметы помещаются в инвентарь героя в ряд справа налево боковыми сторонами друг к другу, пока их количество не достигнет показателя вместимости инвентаря:



Такие предметы активируются напрямую из инвентаря необходимым типом действия.

Прочие предметы разделены на 3 категории, отражающие, сколько раз можно их использовать.

12.1. Постоянные

Герой может использовать такой предмет несколько раз, каждый раз совершая необходимое действие.

12.2. Одноразовые

Герой может использовать такой предмет только один раз, совершив необходимое действие, после чего использованный предмет сбрасывается.

12.3. Снаряды

Герой может использовать такой предмет несколько раз, каждый раз совершая необходимое действие. Использованный предмет сбрасывается, если при броске кубика во время розыгрыша его эффекта выпал  результат.

Одновременное использование более одного снаряда или использование снаряда несколько раз в течение одной атаки невозможно.

Карты прочих предметов

1. Название, тип повреждений и категория.
2. Совместимость с боевыми стилями.
3. Изображение предмета.
4. Необходимое действие.
5. Дальность.
6. Эффекты.
7. Стоимость (только для карт эмпориума).
8. Лента акта (только для сокровищ).

Постоянный



Одноразовый



Снаряды



13. Кроны {монеты}

Кроны представлены в игре жетонами монет трех номиналов:

Кроны



Обыскивая убитых врагов во время игры, герои будут часто находить кроны.

Карты сокровищ с символом  немедленно заменяются на жетоны крон и сбрасываются.

Получив кроны, герой обязан взять монеты **максимально возможного номинала** и поместить их на свой лист.

Например, если герой находит 50 , он должен взять один жетон номиналом 50 крон. Если это невозможно, герой должен взять 5 жетонов номиналом 10 крон и так далее.

Максимальное количество монет в игре соответствует количеству доступных жетонов. Если один из номиналов монет в общем запасе заканчивается, герои могут разменять монеты с другими номиналами, чтобы получить нужное количество.

У каждого героя свой отдельный запас крон, т. е. монеты героев не являются общими.

Кроны можно поднять, бросить или передать от одного героя другому, совершив  «Обменяться предметами». Кроме того, во время посещения эмпориума герои могут давать свои кроны другу в качестве подарка или займа.



14. Эмпориум

Колода эмпориума представляет собой множество мест по всему королевству, где герои могут посетить разнообразные лавки или одиночных торговцев, чтобы приобрести новые предметы.

 Все карты эмпориума имеют стоимость, указанную в нижнем правом углу их лицевой стороны. Когда игра позволяет игрокам «посетить» эмпориум (как правило, перед началом сценария, если иное не указано в его особых правилах), игра приостанавливается и каждый герой может посмотреть карты в колоде эмпориума и потратить свои кроны на покупку одной или нескольких из них.



Большинство карт эмпориума двухсторонние. Их обратная сторона представляет собой усиленную версию того же предмета, который изображен и на ее лицевой стороне, однако она одновременно и более дорогая. Герой всегда может выбирать, какую из версий предмета купить, но после покупки карта не может быть перевернута на противоположную сторону.

Чтобы иметь возможность использовать обратную сторону карты, герой должен **вновь посетить эмпориум** и оплатить **полную стоимость** желаемого предмета. Например, если герой купил **Ножи** и хочет улучшить их до **Эльфийских ножей** (другая сторона карты), он должен оплатить полную стоимость **Эльфийских ножей** при посещении эмпориума.

Некоторые предметы могут иметь разные требования для противоположных сторон их карты. Купленную карту можно немедленно начать использовать (если все требования соблюдены) либо поместить в инвентарь любого героя, так как, посещая эмпориум, все герои могут свободно менять свою экипировку и обмениваться предметами между собой без совершения действий.

Примечание: только герои, посещающие эмпориум, могут получать предметы и обмениваться ими. Если игровой эффект не позволяет какому-либо герою пользоваться эмпориумом, этот герой не может взаимодействовать с эмпориумом или другими героями.

14.1. Продажа карт

Герои могут продать карты сокровищ, найденные ими во время сценариев, при посещении эмпориума. При этом они сбрасывают карту, которую хотят продать, и получают за нее 25  × номер акта на продаваемой карте.

14.2. Тайник

Тайник — это специальная колода карт, доступная героям при каждом посещении эмпориума, а также когда игровой эффект прямо позволяет им сделать это. Тайник выполняет две основные функции.

Перед каждым самостоятельным сценарием, а также в начале кампании в тайнике находятся карты предметов с надписью **Тайник** в левом нижнем углу лицевой стороны карты. Эти карты доступны героям, и они свободно могут взять их и начать использовать при посещении эмпориума либо когда это позволит им игра. Если карта тайника остается лежать на поле в конце сценария или каким-либо образом оказывается сброшенной, она

должна быть помещена обратно в колоду тайника. Это позволяет героям всегда иметь доступ к минимально необходимой экипировке, хоть она и не настолько полезна, как получаемые по ходу игры сокровища или предметы, купленные за кроны.

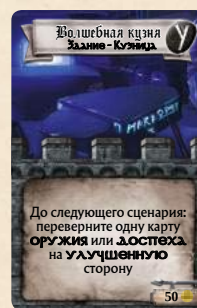
При игре в режиме кампании тайник может также содержать в себе и прочие карты предметов, оставленные там героями. Эти карты остаются в тайнике, пока герои не захотят их использовать, так что герои могут хранить там карты, которые они не хотят брать для прохождения следующего сценария либо просто оставлять в инвентаре.

14.3. Здания

В составе колоды эмпориума также присутствует несколько специальных карт **Зданий**. Эти карты никогда не покидают колоду эмпориума и оказывают героям различные услуги за соответствующую плату.

14.3.1. Волшебная кузня

Волшебная кузня — одни из самых лучших кузнецов королевства!



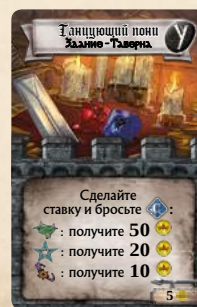
Любой посещающий эмпориум герой может потратить 50 , чтобы улучшить одно стандартное оружие или доспех и перевернуть соответствующую карту на сторону с надписью **Улучш.** Эта карта остается лежать улучшенной стороной вверх до конца текущего сценария.

В конце сценария улучшенная карта переворачивается обратно своей первоначальной стороной вверх. Герой может повторно улучшить ее в следующем сценарии, снова оплатив указанную стоимость.

Примечание: Волшебная кузня может использоваться несколько раз, пока герои не покинут эмпориум.

14.3.2. Таверна «Танцующий пони»

На обратной стороне карты **Волшебная кузня** находится другое здание, которое герои могут посетить, чтобы принять участие в азартной игре — **таверна «Танцующий пони»!**



Любой посещающий эмпориум герой может потратить 5 , чтобы испытать свою удачу, следуя этим простым правилам:

- Загадайте один из следующих символов , , или .
- Бросьте один  и сравните полученное значение с загаданным вами. Если они совпадают, получите соответствующую награду:

-  — вы получаете 10 .
-  — вы получаете 20 .
-  — вы получаете 50 .

Карта таверны «Танцующий пони» может быть использована каждым героем только по одному разу при каждом посещении эмпориума.

15. Враги

Фракция врагов представляет собой силы зла, выступающие против героев.

Каждый враг обладает уникальным поведением, оружием и умениями, что отражает их ранг. Ранги врага отличаются по цветам:

зеленый — низший ранг, отражает простые войска;

синий — продвинутый ранг, отражает более сильных и опытных врагов;

красный — элитный ранг, отражает лучших бойцов, которые, как правило, чрезвычайно опасны.

Каждый вид врагов представлен в игре в нескольких копиях.

2 — **зеленого** ранга, 2 — **синего** ранга и 1 — **красного** ранга.

Кроме того, в своих приключениях герои могут также встретить уникальных и легендарных главных врагов, представленных **фиолетовым** цветом (стр. 53, пункт 16).

Все враги контролируются игрой, и каждый из них представлен тремя игровыми элементами:

Свиток врага: большая карта, на которой указаны алгоритмы поведения врага, а также его оружие и умения. Для **зеленых** и **синих** врагов одна такая карта содержит указанные показатели одновременно для обеих фигурок каждого ранга.

Карта врага: маленькая карта, относящаяся к каждой отдельной копии врага и содержащая информацию о его количестве **ОЗ**, показателе защиты, умениях и, наконец, о добыче, которую можно получить после его смерти.

Пластиковая фигурка.

Пока враг живой, он считается находящимся в игре.

Игроки всегда могут узнать ранг врага по цвету вышеуказанных элементов либо по наличию на них печати с буквой соответствующего цвета.

Печати:

Зеленый

Синий

Красный

Фиолетовый



Печати также используются для того, чтобы отличить две копии одного врага с общим рангом. У первой копии на карте врага располагается одна печать, а у второй копии — две. **Вторая копия, как правило, обладает дополнительной случайной картой умения врага.**

15.1. Свиток врага

Каждый свиток врага содержит алгоритм поведения врага на поле боя и имеет несколько разделов, описывающих порядок перемещения врага, его умения и возможные атаки.

Указанный в свитке врага алгоритм поведения является общим для всех копий одного врага указанного на нем **ранга** и, как правило, используется во время его активации. Все свитки помещаются в игровую зону в начале сценария и остаются там, даже если в игре больше нет врагов, так как каждого отдельного врага характеризует его карта, а не свиток.

Примечание: некоторые свитки двухсторонние и отражают разных врагов или несколько боевых режимов одной и той же фигурки.



Основная цель. Определяет, какого героя данный враг будет выбирать своей целью (стр. 47, пункт 15.7.1).

Ранг. Определяет ранг врага: зеленый (низший), синий, красный или фиолетовый (высший).

Имя и раса. Раса иногда используется при активации врагов или для предоставления особого умения или преимущества.

Боевой стиль и уровень сложности. Боевой стиль врага используется для определения его активации (стр. 46, пункт 15.7). Уровень сложности определяется наличием маленьких бриллиантов вокруг руны и не используется во время игры, однако позволяет заменять врагов на других врагов из будущих дополнений. Если ранг и боевой стиль совпадают, враг может быть заменен на другого врага на основе уровня сложности.

Алгоритмы поведения. Описывают возможные варианты перемещения и сражения врага.

Изображение. Определяет вид фигурки врага.

Умения. Описывает умения врага. Внимательно изучите данный раздел, так как он содержит важную информацию о стратегии врага. Используемые символы позволяют быстро определить тип умения, а также определить, как и когда оно может быть активировано (иногда для этого необходимо потратить результаты броска кубиков):

Всегда активно.

Относится к перемещению врага.

Относится к атаке врага.

Активируется в ответ на атаку или эффект героя.

Относится к некоторым алгоритмам поведения врага.

Специальное умение, активируемое некоторыми алгоритмами поведения врага; активируется каждый раз, когда этот символ появляется на картах столкновений или умениях других врагов.

Умение, основанное на количестве зарядов. Когда такой враг появляется на карте, положите на его карту указанное количество зарядов. Этот показатель также отражает максимальное количество зарядов для этого врага. При каждой активации этого умения сбрасывайте 1 . Если на карте врага больше не осталось зарядов, соответствующее умение не действует, пока частично или полностью не перезарядится.

В отличие от героев враги не могут совершать действия для активации умений, и их умения должны быть активированы каждый раз, когда это возможно, в соответствии с описанием.

Примечание: враг не может получить бонус от одного и того же умения дважды — независимо от того, было ли оно активировано им самим или другим врагом.

Оружие. Основное оружие, используемое врагом. Для каждого оружия указано его название и показатели атаки (), а также количество и , используемых во время этапа атаки).

Примечание: если в описании эффекта не указано название дополнительного оружия, этот эффект относится к основному оружию.

15.2. Карта врага

Карта врага отражает отдельного врага в игре и содержит информацию о количестве его ОЗ, показателе защиты, сопротивлении, уязвимостях, а также о добыче, которую можно получить после его смерти.

Карты врагов берутся игроками из соответствующей колоды, когда на это указывают эффекты сценария (как правило, при розыгрыше эффекта со словами «Поместите врага» или «Враг появляется») либо когда игрок переворачивает жетон тени (стр. 44, пункт 15.4). Каждая взятая карта врага назначается одному из игроков

(см. раздел «Назначение врагов» на стр. 46, пункт 15.6). Игрок, которому назначили карту врага, должен прочитать ее, а также соответствующий ей свиток врага.

Карта врага

1. Основная цель
2. Ранг и печать
3. Имя и раса
4. Боевой стиль
5. Умения врага
6. Изображение
7. Умение-реакция
8. Уязвимости и сопротивления
9. Показатель брони
10. Магические щиты
11. Показатель защиты и защитные эффекты
12. Трофеи
13. ОЗ
14. Частицы душ

Зеленый враг



Синий враг



Красный враг



Когда в дальнейшем данный враг активируется, контролирующий его игрок должен прочитать раздел с описанием возможных алгоритмов поведения этого врага на его свитке и разыграть первый подходящий алгоритм поведения, следуя инструкции по активации (стр. 46, пункт 15.7).

Каждый раз, когда враг атакован или должен защищаться либо когда герой совершает действие, указанное на его свитке врага, контролирующий игрок должен учитывать информацию, изложенную на карте и свитке врага:

Основная цель. Определяет, какого героя данный враг будет выбирать своей целью (стр. 47, пункт 15.7.1).

Ранг. Определяет ранг врага: **зеленый** (низший), **синий**, **красный** или **фиолетовый** (высший). Количество печатей помогает определить фигурки врагов, когда на карте находятся одновременно две его копии.

Имя и раса. Отражает имя и расу врага.

Боевой стиль. Отражает боевой стиль врага.

Умения врага. Каждый символ  отражает одну карту умения врага, которую необходимо взять из соответствующей колоды, когда этот враг входит в игру, и положить рядом с его картой.

Изображение. Определяет вид фигурки врага.

Умение-реакция. Умение-реакция, срабатывает во время защиты врага. Символ  служит напоминанием о необходимости проверить соответствующий свиток, когда этот враг защищается от атаки.

Уязвимости и сопротивления. Большинство врагов обладают уязвимостями или сопротивлениями к определенному типу урона, что может повлиять на итоговое количество  во время шага 1 этапа защиты.

Фраза «Любой, кроме [тип урона], -X » означает, что все атаки по этому врагу с типом урона, отличным от указанного, наносят -X . Например, «Любой, кроме рубящего -1 » означает, что все атаки, кроме атак с типом «рубящий», наносят -1 .

Показатель брони. Показатель брони  вычитается из итогового количества  во время шага 2 этапа защиты, если этот враг не был СсН.

Магические щиты. Если у врага есть , то во время шага 3 этапа защиты необходимо сбрасывать по одному жетону  за каждый оставшийся после предыдущих шагов , отменяя их.  восстанавливаются во время каждой фазы времени.

Показатель защиты. Максимальное количество , которые бросает этот враг за каждый оставшийся  во время шага 4 этапа защиты. Если количество  не указано, враг не бросает кубики при защите.

Трофеи. Определяет, какие предметы будут лежать в зоне после смерти этого врага. Может указывать на жетоны добычи, карты сокровищ или комбинацию из обоих.

ОЗ. Определяет максимальное количество очков здоровья этого врага. ОЗ красных врагов изменяется в соответствии с количеством героев в игре: 2–3 или 4–5 — независимо от того, сколько из них живы.

Частицы душ. Содержит количество частиц душ, получаемых героями при смерти этого врага.

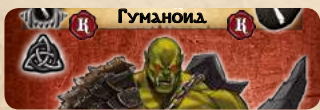
15.2.1. Группа врагов

Некоторые враги, такие как свора гремлинов, обладают умением  **Группа**. В этом случае одна карта врага отражает сразу несколько фигурок врагов, у каждого из которых отдельный показатель ОЗ. Они должны защищаться и выбираться героями в качестве целей отдельно друг от друга, но при активации и при расчете формулы призыва с карты события считаются одним врагом на карте. Каждая фигурка считается отдельным персонажем при определении контроля/доминирования.



На карте врага с умением **Группа** указано количество ОЗ для каждой фигурки в виде двойного символа с сердцем.

15.3. Карта умения врага

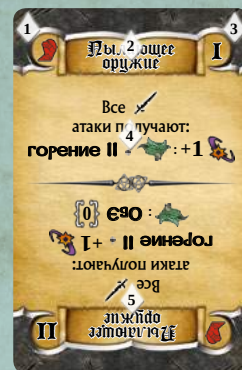


Эти карты используются многими врагами и обозначены одним или несколькими символами  в верхнем левом углу соответствующей карты врага.

Враги также могут получать свои карты умений от эффектов жетонов теней (стр. 44, пункт 15.4) или убивая героев (стр. 44, пункт 15.3.1). Каждый раз, когда враг с символами  на своей

Карта умения врага

1. Тип: аналогично стандартным умениям врага указывает, когда срабатывает это умение.
2. Название.
3. Уровень.
4. Эффекты.
5. Версия II уровня: улучшенная версия умения.



карте входит в игру, возьмите соответствующее количество карт умений врагов. **Враг может получить не более двух карт умений врагов и не более одной карты каждого типа.** При необходимости после первой карты умения врага сбрасывайте следующую карту, пока не будет взята карта типа, отличного от первой карты. После этого поместите карты умений рядом с картой врага, их эффекты распространяются на этого врага, пока он не умрет.

Каждая карта умения врага имеет два уровня, и во время игры используется уровень, соответствующий текущему акту. Например, все сценарии кампании «Бессмертные души» относятся к акту I. Таким образом, во время игры используются эффекты с карт умений врагов 1-го уровня (если не указано обратное).

Примечание: возможна ситуация, когда эффект полученного врагом умения будет похож на эффект уже имеющегося умения или аналогичен ему. В этом случае примените сначала эффект, указанный на свитке врага, а затем примените эффект карты умения.

15.3.1. Убийство героев

Когда любой враг **зеленого** или **синего** ранга, у которого менее двух карт умений, убивает героя или компаньона, он немедленно получает случайную карту умения врага. Уровень полученного им умения зависит от текущего **акта**. Когда этот враг умирает, все его карты умений сбрасываются как обычно.

15.4. Жетоны теней



Во время сценариев герои сражаются с врагами, прячущимися в тенях. Такие враги представлены в игре в виде **жетонов теней**.

Как правило, жетоны теней помещаются на карту во время подготовки к сценарию, и их количество зависит от количества героев.

Жетоны теней не перемещаются и не блокируют ЛВ, если не сказано обратное.

Когда жетон тени оказывается на ЛВ героя, его необходимо перевернуть. Это действие всегда имеет **наивысший приоритет** в **ЛЮБОЙ** фазе игры. Например, когда герой перемещается, проверка ЛВ должна совершаться после каждого отдельного перемещения

в каждую зону. Если жетон тени оказывается в пределах видимости героя, его необходимо сразу же перевернуть, а затем герой продолжает свое перемещение.

При перевороте жетона тени необходимо разыграть его эффект на основании информации на его обратной стороне.

Горожанин



Мирный житель, не являющийся врагом.

Просто сбросьте этот жетон. В зависимости от особых правил сценария данный жетон иногда может символизировать торговца или союзника.

Горожанка



Мирная жительница, не являющаяся врагом.

Просто сбросьте этот жетон. В зависимости от особых правил сценария данный жетон иногда может символизировать торговку или союзницу.

Враг



Символизирует врага.

Сбросьте этот жетон и поставьте на его место врага с верхней карты из колоды врагов.

Продвинутый враг



Символизирует врага с дополнительным умением.

Сбросьте этот жетон и поставьте на его место врага с верхней карты из колоды врагов, после чего немедленно возьмите для него карту умения, даже если у этого врага уже есть умение.

2 врага



Символизирует двух врагов.

Сбросьте этот жетон и поставьте на его место врагов с двух верхних карт из колоды врагов.

Сюжетный враг



Символизирует сюжетного врага.

Сбросьте этот жетон и поставьте на его место врага, указанного в книге истории или в книге секретов.

Жетон сюжета



Символизирует ключевой момент сюжета.

Сбросьте этот жетон и следуйте правилам, изложенным в книге истории или в книге секретов.

При подготовке к каждому сценарию создайте запас жетонов теней, перемешав указанное в описании сценария количество жетонов (рубашкой вверх). Запас жетонов теней используется во время сценария и, как правило, содержит больше жетонов, чем необходимо для сценария.

Первоначальное количество жетонов теней на карте зависит от количества героев. Число, указанное на каждом жетоне тени на карте при подготовке сценария, обозначает минимальное количество героев, необходимое для размещения этого жетона.

Примечание: если запас жетонов тени пуст и возникает необходимость поместить новый жетон на карте, сформируйте запас заново, замешав в него все жетоны тени из сброса.

15.5. Место появления

Враги могут появиться на карте не только из жетонов теней, но и из специальных мест появления. Каждое такое место находится в определенной зоне и в зависимости от того, какой стороной лежит его жетон, может быть как активно, так и неактивно.

Места появления

Неактивные места появления



Активные места появления



В описании каждого сценария содержится информация об условиях, при которых жетоны мест появления могут быть перевернуты на обратную сторону.

Каждый раз, когда игра указывает на необходимость какому-либо врагу появиться на карте, проделайте следующие действия:

Если на карте находятся несколько активных мест появления, активный игрок бросает 1 , чтобы определить, какое из активных мест появления использовать. Иначе используется единственное активное место появления.

Возьмите верхнюю карту из колоды врагов и назначьте ее одному из игроков по правилам, указанным ниже.

Поместите фигурку врага в зону с используемым местом появления.

Если символ, полученный в результате броска кубика, не присутствует на местах появления в игре ИЛИ соответствующее место появления неактивно, перебрасывайте кубик, пока не получите результат, соответствующий активному месту появления в игре.

В редких случаях, если на карте нет активных мест появления, враги не могут появиться в игре данным способом.

15.6. Назначение врагов

Каждый раз, когда новый враг входит в игру, активный игрок должен взять верхнюю карту из колоды врагов (замешав обратно все карты врагов из сброса, если эта колода пуста) и взять фигурку соответствующего врага указанного на карте ранга (**зеленую**, **синюю** или **красную**).

Обычно это происходит, когда разыгрывается эффект жетона теней либо эффект карты события или столкновения.

Новая карта врага должна быть назначена одному из игроков, который получает его под свой контроль.

Для удобства поместите соответствующий свиток врага рядом с его картой.

Для поддержания игрового баланса карта врага назначается по следующим правилам:

Карта врага назначается игроку, у которого меньше назначенных карт врагов, чем у остальных игроков. При равенстве новая карта всегда назначается активному игроку.

Исключение: когда берется вторая копия карты одного и того же врага (с тем же названием и **рангом**), она назначается тому же игроку, кто контролирует первую копию этой карты. Например, если берется вторая копия карты **синего** гремлина, то она назначается игроку, контролирующему первую карту **синего** гремлина.

Если в колоде врагов закончились карты (все фигурки врагов одновременно находятся в игре), новые враги не могут появиться на карте, пока хотя бы один из них не умрет. В этом случае эффект жетона тени с обычным врагом не разыгрывается и жетон сбрасывается.

Правила появления **фиолетовых** главных врагов отличаются от вышеизложенных и описаны в соответствующем разделе.

Примечание: иногда при розыгрыше эффекта сценарного события или эффекта призывающего умения врага в игре должен появиться определенный враг. В этом случае активный игрок должен брать и сбрасывать карты с верха колоды врагов (замешивая карты из сброса обратно в колоду при необходимости), пока не возьмет карту необходимого врага.

15.7. Активация врагов {карты столкновений}

Враги перемещаются и атакуют в соответствии со взятой картой столкновения.

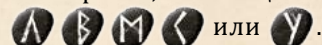


Во время первого шага каждого хода врагов, если в игре есть хотя бы один враг, активный игрок берет карту с верха колоды столкновений, чтобы определить порядок активации врагов.

Эта карта может активировать:

Всех врагов определенного ранга (**зеленых**, **синих**, **красных** или **фиолетовых**).

Всех врагов, относящихся к определенному боевому стилю:

 или .

Всех врагов с определенным условием, например находящихся в пределах **{0}** или раненых.

«X» врагов, где X равен от 0 до 3 врагам.

Каждый вариант поведения врагов (включая эффект после слова «иначе»), заданный картой столкновения, умения врага или книгой секретов, считается активацией.

Примечание: все выбранные враги должны быть активированы последовательно, один за другим, начиная с находящихся под контролем активного игрока, затем — находящиеся под контролем следующего игрока по часовой стрелке и так далее.

Если какой-либо игрок контролирует несколько выбранных врагов, они должны быть разыграны в следующем порядке:

Сначала активируйте врагов с наивысшим рангом. Таким образом, порядок активации следующий: **фиолетовые**, затем **красные**, затем **синие** и, наконец, **зеленые** враги.

Не активируйте оглушенных врагов, если только они не являются единственными выбранными врагами. Это означает, что, если карта столкновения указывает активировать 1 врага, а активному игроку назначено два врага одного **ранга** и один из них **оглушен** (стр. 52, пункт 15.11.6), он не может выбрать этого врага, чтобы пропустить всю активацию. Если же активному игроку назначен только один **оглушенный** враг, он активируется в соответствии с требованиями карты, но не совершает никаких действий.

Если по-прежнему невозможно однозначно выбрать какого-либо из врагов, выбор совершается по решению активного игрока.

При активации врага необходимо прочитать его свиток и применить необходимый алгоритм поведения, как описано ниже. Большинство карт столкновений имеют основной и альтернативный эффект. Этот второй эффект должен быть разыгран только в том случае, если основной эффект не может быть разыгран хотя бы частично (в игре нет подходящих врагов для основного эффекта). Если ни основной, ни альтернативный эффекты не могут быть разыграны, сбросьте эту карту столкновения без эффекта.

Примечание: некоторые карты (например, ловушка **Тревога**) могут указывать на необходимость взять карту столкновений, даже если в игре нет врагов.

Примечание: когда игра активирует врага посреди хода героя (например, в результате эффекта карты события), герой должен приостановить свой ход до завершения активации этого врага, после чего продолжить свой ход как обычно.

Пример активации



Во время хода врага была взята карта столкновения **Нападение главаря**. Поскольку в игре нет **фиолетовых** врагов, необходимо разыграть альтернативный эффект этой карты (после слов «Иначе...»), т. е. активировать всех врагов высшего **ранга**.

В игре находится 1 **зеленый** орк, а также 2 **синих** гремлина. Поскольку **синий** ранг выше **зеленого**, то эта карта активирует двух гремлинов.

Пример активации



Во время хода врагов была взята карта столкновения **Битва**. Первым эффектом этой карты является активация 3 врагов в игре.

В игре находятся 2 **зеленых** налетчика (назначенных активному игроку), а также **зеленый** воин орков и **синий** гремлин (оба назначены другому игроку).

Сначала активируются 2 **зеленых** налетчика (порядок их активации определяет активный игрок). Следующим активируется **синий** гремлин (так как **синий** ранг — это наивысший ранг среди контролируемых следующим игроком врагов).

Второй эффект карты **Битва** указывает замешать все карты столкновений обратно в колоду и после этого сбросить карту **Битва** (т.е. она станет единственной в сбросе).

15.7.1. Выбор героя в качестве цели

Активированный враг будет перемещаться и сражаться в соответствии с алгоритмом поведения, указанным на его свитке. Алгоритмы поведения врага основаны на расстоянии между ним и ближайшим героем на ЛВ. Каждый алгоритм поведения может содержать как отдельное число, указывающее необходимое расстояние для его розыгрыша, так и одновременно несколько таких чисел.

В любом случае все алгоритмы поведения, кроме **{+}**, требуют, чтобы цель (ближайший герой) находилась на ЛВ и до нее можно было бы переместиться.

Если после выбора алгоритма поведения в игре присутствует несколько героев в пределах обозначенной дальности, враг сначала выбирает свою основную цель, обозначенную символом

Символ основной цели обозначает, какого героя данный враг будет атаковать в первую очередь.



Самый раненый

Герой с наибольшим количеством ран — независимо от количества оставшихся ОЗ.



Ближайший

Ближайший к этому врагу герой.



Самый богатый

Герой с наибольшим количеством крон (учитывается общая стоимость, а не количество жетонов).



В зависимости от боевого стиля



Герой с указанным боевым стилем.

В случае если сразу несколько героев могут стать основными целями для врага либо если ни один из героев не может стать такой целью, а также в случае любой иной ситуации, когда невозможно определить основную цель, она должна быть определена с помощью правила приоритета. Целью объявляется первый герой, соответствующий одному из следующих условий (сверху вниз):

герой с наибольшим количеством ран;

герой с наименьшим количеством оставшихся ОЗ;

ближайший герой;

если до сих пор невозможно определить цель, выбор остается за игроком, контролирующим этого врага.

Если на свитке врага нет подходящего алгоритма поведения, игрок должен разыграть последний алгоритм на свитке:

[+] Алгоритм поведения, обозначенный этим символом, по-прежнему требует наличия возможности переместиться к цели, однако не требует наличия цели на ЛВ.

Если даже этот алгоритм не может быть разыгран, враг остается на месте, по возможности применяя свои умения.

Примечание: в каждой активации врага может быть разыгран только один алгоритм поведения.

Выбор героя в качестве цели



В соответствии с первым алгоритмом поведения этот враг попытается атаковать самого богатого героя в своей зоне. Если самый богатый герой **не находится в зоне** этого врага, он попытается атаковать другого героя в своей зоне.

Если в его зоне нет героев, игрок должен пропустить первый алгоритм поведения и прочитать второй.

В соответствии со вторым алгоритмом поведения этот враг попытается переместиться и атаковать самого богатого героя на ЛВ и в пределах **[3]** либо другого героя на ЛВ (в соответствии с правилом приоритета).

В соответствии с третьим алгоритмом поведения этот враг попытается дважды атаковать самого богатого героя на ЛВ (либо героя, определенного по правилу приоритета) камнями и после этого переместиться на 1 зону ближе к нему.

Наконец, если ни один герой не находится в пределах **[4]** от этого врага (или на его ЛВ), контролирующий его игрок должен разыграть алгоритм **[+]**, перемещая врага на 2 зоны в сторону ближайшего героя независимо от ЛВ.



Этот враг попытается переместиться и атаковать героя с наибольшим количеством ран на своей ЛВ и в пределах **[1]**. Это означает, что даже если в зоне этого врага есть другой герой, налетчик **может игнорировать его, если его основная цель находится в соседней зоне и на ЛВ**. Если налетчик ранен, он также использует умение **Зелье исцеления**.

Если в пределах дальности (или на ЛВ) нет героев, игрок должен прочитать второй алгоритм поведения, определив основную цель на ЛВ на расстоянии **[2]**, **[3]** или **[4]**, после чего атаковать ее и переместиться к ней, если это возможно. Иначе необходимо разыграть последний алгоритм, указывающий врагу сначала переместиться, а затем атаковать ближайшего героя на ЛВ и в пределах дальности 2 (используя при необходимости правило приоритета), если это возможно.

Пример розыгрыша алгоритма поведения



Синий гремлин активируется, и контролирующий его игрок должен определить, какой из алгоритмов поведения с его свитка необходимо разыграть.

Есть ли цель в пределах **{0}**? Если есть, то является ли она самым богатым героем? Если да, то гремлин атакует этого героя.

Иначе гремлин атакует одного из героев в пределах **{0}**, используя правило приоритета. Если в зоне гремлина нет доступных целей (в данном примере Шая находится в режиме скрытности и не может стать целью), игрок переходит к следующему условию.

Есть ли цель в пределах **{1}**, **{2}** или **{3}**? Если есть, то является ли она самым богатым героем? Если да, то гремлин перемещается к нему, вступая с ним в битву, и атакует.

Иначе гремлин перемещается к одному из героев в пределах **{1}**, **{2}** или **{3}**, используя правило приоритета, и атакует его (в данном примере Ауриэль является самым богатым героем, и она находится в пределах указанной дальности, однако она не находится на ЛВ гремлина, так как стоит за стеной. Торгар находится в пределах 3 зон от гремлина, а Лайгон в пределах 4. Таким образом, целью становится Торгар, так как максимальная дальность данного алгоритма поведения Гремлина — 3.

Гремлин перемещается в зону Торгара и атакует его когтями, после чего активация завершается.

Выбор цели происходит в начале активации врага. После того, как необходимый алгоритм поведения выбран, враг полностью выполняет его условия.

Скрытые герои (или враги) не могут стать целью, кроме ситуаций, в которых используется **ОбЭ** или другой подобный эффект (например, умения, эффект которых распространяется на «всех героев в пределах **{1}**»).

Пример розыгрыша алгоритма поведения



Синий воин орков активируется. Лайгон находится в зоне Орка, а Ауриэль (с 1 раной) и Экар находятся на расстоянии 1 зоны.

Первый алгоритм орка указывает выбрать цель в пределах **{0}**, **{1}**.

Кроме того, основной целью орка является герой, использующий боевой стиль **С**. Таким образом, орк перемещается на 1 зону (игнорируя Лайгона) и атакует Экара своими **Боевыми топорами**. После этого он использует свое умение **Берсерк I**, сбрасывает 1 жетон заряда и атакует еще раз.

Примечание: хотя алгоритмы поведения врагов и были созданы для розыгрыша в любой ситуации во время игры, но в редких случаях бывают ситуации, когда у врага может быть несколько возможных вариантов действий. В этом случае решение остается за контролирующим этого врага игроком.

15.8. Перемещение

Перемещение врагов полностью определяется их свитками.

Как правило, враги перемещаются по направлению к своей цели или от нее (если это прямо указано) либо — в редких случаях — по направлению к определенному игровому элементу (место появления, ключевая точка и т. д.).

При перемещении враг всегда пытается достичь своей точки назначения самым коротким из возможных маршрутов, по возможности через зоны без препятствий.

Используйте следующие правила при перемещении врага:

При розыгрыше алгоритма поведения врага выбранная цель должна находиться на ЛВ и до нее должен существовать путь. Только алгоритм **{+}** не требует наличия ЛВ.

Когда алгоритм указывает, что враг «перемещается и вступает в битву», это означает, что враг перемещается в зону своей цели независимо от расстояния.

Когда алгоритм указывает, что враг «перемещается на X зон», это означает, что враг перемещается на X зон по направлению к своей цели.

Враги всегда перемещаются так, чтобы по возможности избежать зон с **препятствиями**, кроме ситуаций, когда они перемещаются по последовательным зонам, без возможности выбора маршрута (коридор) либо когда одна из таких зон является его пунктом назначения.

Враги игнорируют все эффекты **труднопроходимой** и **опасной** местности.

Враги всегда могут покинуть зону, в которой находятся герои, если того требует их алгоритм поведения. Герои никогда не совершают свободные атаки против перемещающихся врагов.

Герои и другие враги не блокируют возможный маршрут и не препятствуют прохождению через их зону.

Если алгоритм поведения указывает, что враг должен переместиться к определенной точке на карте, а этот враг уже находится в нужной зоне, он остается на своем месте.

Если алгоритм поведения указывает, что враг должен «отступить», то это означает перемещение в направлении, откуда этот враг пришел, либо, если это невозможно, перемещение в направлении от ближайшего героя — по возможности с выбором пустых зон. В случае нескольких возможных вариантов такого движения выбор остается за контролирующим этого врага игроком.

Если по каким-либо причинам алгоритм поведения не может быть разыгран, необходимо разыграть алгоритм, указанный ниже. Если ни один алгоритм не может быть разыгран, враг остается на своем прежнем месте.

15.8.1. Летающие враги

На свитке врагов, способных летать, изображен символ . Аналогично летающим героям **они могут перемещаться, игнорируя препятствия и эффекты СсН.**

15.9. Битва

Каждый свиток также определяет поведение врага в битве.

Боевая система для атак врагов следует тем же правилам, что и атаки героев (стр. 32, пункт 9), со следующими исключениями:

Любая атака против героя, находящегося в той же зоне, что и атакующий враг, считается **ближней**. Все остальные атаки считаются **дальними**.

Если используемое оружие (при атаке) или доспех (при защите) имеют эффекты, активируемые результатами бросков кубиков, контролирующий врага игрок должен применить их во время соответствующего шага «Применение эффектов» этапа атаки или защиты.

Если возможно применить одновременно несколько эффектов, сначала применяется тот эффект, который требует максимальное количество выпавших символов, даже если это не самый сильный эффект данного врага. После этого по возможности таким же образом активируются оставшиеся эффекты.

Примечание: когда на карте врага указано только одно оружие, оно считается одновременно как основным , так и дополнительным .

Пример атаки врага



Красный шаман орков активируется.

Экар является ближайшим героем в пределах **{2}**, однако Торгар, находящийся на **{3}**, является основной целью **Б** шамана. (Шаману не важно, находится ли выбранная цель в пределах **{2}** или **{3}**.)

Орк использует эффект **Проклятие II** против Торгара, который пытается сопротивляться, совершая спасбросок 1 . Торгар выбрасывает , и это значит, что проклятие на него не подействовало.

После этого шаман атакует своим **Жезлом магмы**. Контролирующий его игрок бросает 1  и 4  и получает следующие результаты: 2 , 2 , 1  и 2 .

Враг должен использовать оба результата , чтобы активировать эффект **ОбЭ {0}**. Он не может активировать эффект **Горение II**, так как враг всегда должен сначала использовать эффект с максимально возможными затратами. Если бы он получил 3  от броска кубиков, он мог бы активировать оба эффекта.

Итоговые результаты атаки шамана орков: 4  **ОбЭ {0}**.

Пример атаки врага



Раненый **красный** налетчик активируется и атакует Экара в соответствии со своим первым алгоритмом {0}, {1}, {2}. Налетчик перемещается в зону Экара, вступая с ним в битву, и атакует его **Мечом**. Это оружие наносит 3 и дает 1 . Контролирующий этого врага игрок бросает указанный кубик и получает 1 и 1 . Атака наносит 4 — и Экар ослеплен.

Экар одет в улучшенный **Чешуйчатый доспех** (1 и до 4 защиты). Первое и второе попадание отменяются и (который сбрасывается и будет восстановлен во время следующей фазы времени). Экар бросает 2 чтобы попытаться защититься от оставшихся 2 , и получает следующие результаты: , и .

Рыцарь решает использовать , чтобы перебросить оба кубика, и получает и . После этого броска остается только 1 из 4 , и Экар получает 1 урон, а также он ослеплен. Поскольку налетчик нанес 1 урон своим **Мечом**, он может дополнительно атаковать **Ножом** с 2 и эффектом **Отравление I**.

Экар отменяет первое попадание своей , но он не может отменить второе попадание, так как у него не осталось . Он бросает 1 защиты и получает . Он использует данный результат, чтобы перебросить этот кубик, и получает ! Таким образом, Экар блокирует второе попадание, но эффект **Отравление I** все равно проходит, и рыцарь получает соответствующий жетон. Умение налетчика **Руководство** не срабатывает, так как на его ЛВ нет других врагов, а умение **Зелье исцеления** не может быть активировано, так как запас жетонов зарядов пуст.

Примечание: умение налетчика **Готовность II** не срабатывает, так как он переместился в зону Экара, а не наоборот.

15.10. Активация группы врагов

Отряд врагов с умением **Группа** следует тем же правилам перемещения и битвы, что и обычные враги, но со следующими исключениями:

Герой может объявлять целью каждой своей атаки только одну фигурку из группы, кроме случаев использования атак/эффектов с умением **ОбЭ** (или применяемых одновременно к нескольким целям).

Отряд врагов с умением **Группа** включает в себя несколько фигурок (считающихся 1 врагом), каждая из которых обладает отдельным показателем **ОЗ**. При атаке каждая фигурка из группы защищается, получает урон, эффекты и физические состояния как отдельный враг со своим показателем **ОЗ**.

Группа считается уничтоженной, и ее карта врага сбрасывается, только когда все фигурки этого отряда умирают. Когда **Группа** атакует, ее выбранная цель считается находящейся на ЛВ, если она находится на ЛВ хотя бы одной фигурки этого отряда.

При перемещении **Группы** сначала перемещается ближайшая к цели фигурка, после чего другая фигурка перемещается в ту же зону, даже если она была дальше.

15.11. Физические состояния

Эффекты критических попаданий, предметов или умений могут изменять характеристики и возможности врагов на карте. Когда это происходит, положите необходимый жетон на соответствующую карту врага либо рядом с его фигуркой.

Уберите жетон, когда соответствующее состояние сброшено или этот враг умирает.

15.11.1. Свит с ног {СсН}

Аналогично героям **свитый с ног** враг отмечается положенной на бок фигуркой. Он не может использовать свою и не учитывается при определении того, кто контролирует зону/доминирует в ней. Враг остается **СсН** до своей активации, в начале которой он автоматически поднимается и действует как обычно.

15.11.2. Травма

На **травмы** (**красные** критические эффекты) врагов распространяются те же правила, что и на травмы героев (стр. 37, пункт 10.6.2).

15.11.3. Замедление

Во время активации **замедленного** врага необходимо выбрать алгоритм поведения как обычно, но **разыграть только первое предложение из этого алгоритма**. В конце активации этого врага сбросьте жетон замедления.

15.11.4. Отравление



На физическое состояние **Отравление** для врагов распространяются те же правила, описанные в разделе для героев (стр. 38, пункт 10.6.3), со следующим исключением:

Враги никогда не совершают спасбросок.

Это означает, что, если это состояние не будет сброшено каким-либо эффектом, **отравленный** враг будет получать повреждения каждую фазу времени, пока не умрет.

15.11.5. Ослепление



Ни один герой не находится на ЛВ **ослепленного** врага, поэтому он вынужден использовать во время своей следующей активации алгоритм поведения **{+}**. При этом он не может совершать атаки, требующие наличия цели на ЛВ. В конце активации этого врага сбросьте жетон **ослепления**.

Примечание: алгоритм **{+}** **ослепленного** врага может указывать на необходимость переместиться к цели, даже если враг уже находится в одной зоне с выбранной жертвой. В этом случае игнорируйте перемещение при розыгрыше данного алгоритма поведения.

15.11.6. Оглушение



Оглушенный враг должен **пропустить** свою следующую активацию. **Когда карта столкновения или иной эффект активирует этого врага**, вместо этого он игнорирует эту активацию и сбрасывает жетон **оглушения**. Если враг становится **оглушенным** во время своего перемещения, он завершает свое перемещение и после этого пропускает остаток своего текущего хода.

Примечание: **оглушенные** враги не могут совершать никакие атаки, включая свободные.

15.12. Здоровье

Символ в виде сердца, расположенный в середине нижней части карты врага, означает очки здоровья (**ОЗ**).

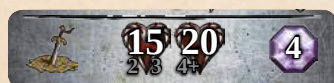


Указанное внутри число означает количество урона, которое этот враг может выдержать, прежде чем умрет. Это число может меняться от эффектов травм, предметов и умений.

Чтобы отслеживать текущий показатель здоровья врага, кладите необходимое количество жетонов ран на карту этого врага или рядом с его фигуркой каждый раз, когда он получает урон.

Если итоговое количество ран равно показателю **ОЗ** врага или превышает его, враг умирает (стр. 52, пункт 15.12.1).

Показатели **ОЗ** **красных** и **фиолетовых** врагов зависят от количества героев, начавших текущий сценарий (как живых героев, так и **призрачных душ**). Это отражается двойным символом с указанием количества героев ниже.



15.12.1. Смерть

Если количество ран равно показателю **ОЗ** врага, он умирает. При этом герои получают частицы душ в количестве, указанном в нижнем правом углу карты этого врага:



Примечание: как правило, уничтоженные **красные** и **фиолетовые** враги убираются из игры до конца сценария.

Кроме того, некоторые враги могут выронить часть своего имущества, что отражено в нижнем левом углу их карт.



Кроны

Поместите в зону указанное количество крон.



Добыча

Во время подготовки к каждому сценарию (а также каждый раз, когда запас пустеет) возьмите все жетоны добычи, перемешайте их между собой рубашкой вверх и сформируйте запас. Возьмите случайный жетон из данного запаса и поместите его в зону рубашкой вверх.



Сокровище

Возьмите верхнюю карту колоды сокровищ и поместите ее в зону (рубашкой вверх).



Любая комбинация

из вышеперечисленных вариантов

Герои, не находящиеся в битве, могут совершить **СС**, чтобы перевернуть лежащее имущество и взять его как обычно.

После смерти врага его фигурка убирается с карты, а его карты врага и умений помещаются в соответствующие стопки сброса.

Примечание: некоторые враги могут обладать умениями, срабатывающими в момент их смерти.



16. Славные враги

Будьте готовы встретить **главарей** своих врагов!

Каждый из этих смертельно опасных врагов представлен большой фиолетовой фигуркой и большой картой, совмещающей в себе одновременно карту врага и свиток.

Карта главного врага двухсторонняя, что отражает различные ключевые моменты битвы с ним. Каждая сторона карты содержит различные алгоритмы поведения главного врага и иногда может быть независима от обратной стороны (например, карта тролля).

Это делает битву с главным врагом более эпичной, динамичной и увлекательной.

Когда главный враг входит в игру, его карта должна быть помещена на стол в пределах досягаемости всех игроков.

Активный игрок получает жетон приоритета, как описано ниже. Главный враг всегда считается назначенным текущему активному игроку (т. е. назначенный игрок меняется с началом хода каждого героя). Это означает, что каждый раз, когда игрок должен активировать врага, он будет управлять главным врагом.

Основная цель. Определяет героя, выбираемого в качестве цели. Главные враги часто используют систему приоритетного героя, чтобы определить свою цель (стр. 54, пункт 16.1).

Ранг. Определяет ранг главного врага — **фиолетовый** (высший).

Имя и раса. Отражает имя и расу врага. Раса иногда используется при активации врага или для предоставления особого умения или преимущества.

Боевой стиль и уровень сложности. Большинство главных врагов обладают боевым стилем **У**.

Алгоритмы поведения. Описывают возможные варианты перемещения и сражения главного врага.

Изображение. Определяет вид фигурки главного врага.

Умения. Описывает умения главного врага. Внимательно изучите данный раздел. **Помимо информации о стандартных умениях, здесь может содержаться важная информация о том, в каких случаях необходимо перевернуть карту главного врага.**

Оружие. Определяет основное и дополнительное оружие, используемое главным врагом.

Защита. Включает в себя все аспекты, которые, как правило, изложены на карте обычного врага: умения-реакции (определяются символом), уязвимости и сопротивления, показатели брони, магические щиты, показатели защиты (синие кубики), трофеи, **ОЗ** и частицы душ.

Невосприимчивости. Из-за своего внушительного роста, силы и способностей **главные враги с символом** невосприимчивы к эффекту оглушения.

Внимательно прочитайте каждую сторону карты главного врага, так как они могут радикально отличаться.

Карта главного врага



1. Основная цель
2. Ранг
3. Имя и раса
4. Боевой стиль и уровень сложности
5. Алгоритмы поведения
6. Изображение
7. Умения
8. Оружие
9. Показатели защиты
10. Невосприимчивости



16.1. Сражение с главным врагом {система приоритетного героя}.

Большинство главных врагов обладают умением **Мстительный** и могут без труда определить самого опасного героя на поле боя в текущий момент. Такой герой называется **приоритетным героем** и получает **жетон приоритета**. Поведение главного врага определяется положением приоритетного героя.

Мстительный



Лицевая сторона жетона приоритета



Обратная сторона жетона приоритета



Если главный враг обладает умением **Мстительный**, его алгоритмы поведения определяются только исходя из расстояния **до приоритетного героя**, а все остальные возможные цели игнорируются. Жетон приоритета имеет две стороны: уровень I и уровень II, что отражает степень концентрации главного врага на приоритетном герое. Применяемая во время битвы стратегия и атаки персонажей могут изменять представление главного врага о наибольшей угрозе среди героев, и жетон приоритета может переходить от одного героя к другому.

Система приоритетного героя основана на следующих правилах:

Когда главный враг входит в игру, активный игрок немедленно получает жетон приоритета (стороной с уровнем I) и становится приоритетным героем.

Если приоритетный герой наносит хотя бы 1 урон главному врагу атакой, умением, предметом или находящимся под его контролем компаньоном, жетон приоритета переворачивается на сторону с уровнем II.

Приоритетный герой, находящийся на ЛВ главного врага, может провоцировать его, потратив одно (и только одно) , чтобы добровольно перевернуть жетон с уровня I на сторону уровня II либо наоборот.

Если какой-либо другой герой наносит хотя бы один урон главному врагу атакой, умением, предметом или находящимся под его контролем компаньоном, жетон приоритета у своего текущего владельца переворачивается на сторону с уровнем I. Если он уже находится на этой стороне, жетон передается герою, нанесшему урон (стороной с уровнем I), и этот герой становится новым приоритетным героем.

Любой другой герой, находящийся на ЛВ главного врага, может провоцировать его, потратив одно (и только одно) , чтобы перевернуть жетон приоритета у своего текущего владельца на сторону с уровнем I. Если он уже находится на этой стороне, жетон передается этому герою, и он становится новым приоритетным героем.

Когда используется умение **Насмешка** (или другое аналогичное умение, позволяющее поменять цель врага), немедленно передайте жетон приоритета владельцу умения, независимо от его текущей стороны.

Если приоритетный герой умирает или если его нельзя выбрать целью благодаря эффекту предмета или умения, жетон приоритета немедленно передается (стороной с уровнем I) другому

герою по выбору контролирующего игрока (если возможно). Иначе жетон остается у прежнего героя, которого главный враг не может атаковать, пока снова не сможет выбрать его своей целью.

Как и для любого обычного врага, выбор цели происходит в начале активации главного врага. После выбора алгоритма поведения враг будет следовать ему даже в случае изменений каких-либо условий в игре.

Во всем остальном главные враги используют стандартные правила и по-прежнему считаются «врагами» для всех игровых эффектов.

Примечание: жетон приоритета должен использоваться, даже если у главного врага нет умения **Мстительный** на его текущей стадии. Это означает, что жетон приоритета по-прежнему необходимо передавать между героями, даже если главный враг выбирает цель по стандартной системе.

Пример активации главного врага



Герои сражаются с троллем, который обладает умением **Мстительный**. Рыцарь Белой Розы Экар начинает битву и берет себе жетон приоритета с уровнем I. Так как он теперь является приоритетным героем, он может совершить одно (и только одно) специальное действие , чтобы добровольно перевернуть жетон приоритета с уровня I на уровень II (1). Тролль активируется и атакует Экара (2). После этого Лайгон атакует и ранит тролля, переворачивая жетон приоритета (все еще находящийся у Экара) с уровня II на уровень I (3). Затем рейнджер использует свое начальное умение и атакует снова, ранив тролля, и забирает жетон приоритета себе (4). Во время хода врага тролль выбирает Лайгона своей целью, но Экар использует свое начальное умение **Насмешка** и снова становится приоритетной целью. Героический поступок рыцаря позволяет ему вернуть жетон приоритета (стороной с уровнем I), и тролль атакует его.

Авторы игры:

Gremlin Project, студия дизайна настольных игр
Симоне Романо и Нунцио Сураче

Арт-директор:

Симоне Романо

Художники:

Фройлан Гарднер, Фабрицио Фьорентино,
Алессио Каммарделла, Марко Матроне

Дизайн миниатюр:

GT Studio — Фаусто Гутьеррес и Педро Гутьеррес

Оформление:

Нунцио Сураче

Графический дизайн:

Адриано Д'Ипполито и Франческа Микелон
{www.matrioskart.it}

Дизайн поля:

Марио Барбати {www.0onegames.com}

В проекте использованы работы Дэвида Гурреа, опубликованные на <http://www.davegh.com>. Данные работы обладают определенным порядком и условиями их использования, с которыми можно ознакомиться на вышеуказанном электронном ресурсе.

Книга правил и текст игры:

Симоне Романо

Редактирование и руководство:

Роберто Ди Мельо, Фабио Майорана, Леонарди Рина, Фабрицио Ролла

Английский текст:

Джим Лонг, Байрон Кэмпбелл, Марко Синьоре, Фредерик «Кентервин» Луиссон

Производство:

Роберто Ди Мельо

Игру тестировали:

Серена Галли, Клаудио Куаранта, Анна Патроне, Фабрицио Барберини, Алессио Бонвини, Марко Брунони, Байрон Кэмпбелл, Массимилиано Кретара, Кармине Лаудьеро, Франческо «Чиски» Малафарина, Антонио Фаджолли, Роза Монарка, Надя Д'Амато, Федерико «Кентервин» Луисон, Даниеле «Киндер» Реа, Леонардо Рина и... Салли и Санни!

Отдельная благодарность:

Серене Галли, Марко Синьору, Клаудио Кваранта, Сильвио Торре, Лючие Вергалье, Андреа Фанхони, Кристофу Чьянчи, Стефано Каstellи, Андреа Лигабу, Массимилиано Калимера {gioconomicon.net}, Ричарду Хэму, Элизе Барчетта, ресторанам «La Buzzicon» и «La Bettola», а также нашим семьям и друзьям.

КЛИНОК И КОЛДОВСТВО



www.sword-and-sorcery.com

Игра GREMLIN PROJECT



www.gremlinproject.com

Игра опубликована и распространяется ARES Games Srl



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capazzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчики: Дмитрий Водолого, Кирилл Войнов, Юлия Зассеева

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнеры: Елена Шлюйкова, Ульяна Марусей, Мария Киселева

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

