

ВЛААДА ХВАТИЛ



ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЙ

ПРОПАВШИЙ ЛЕГИОН

Обзор дополнения	2
Компоненты дополнения	3
Волкар	3
Вульфок	3
Новые карты деяний	3
Новые отряды	3
Новые земли	3
Новые жетоны врагов	4
Новые правила	5
Новые особенности земель	5
Новые отряды	5
Новые знамёна	5
Новые способности врагов	6
Репутация как награда	6
Генерал Волкар	7
Компоненты	7
Битва с Волкаром	7
Варианты битв	8
Совместные атаки и защиты	9

Сценарии	12
Возвращение Волкара — эпический сценарий	12
Возвращение Волкара — сокращённый сценарий	14
Поход Волкара	15

КРЭНГ

Компоненты дополнения	18
Новое правило	18
Переворачивание	18
Часто встречающиеся вопросы	18

ТЕНИ ТЕЗЛЫ

Компоненты дополнения	19
Новые правила	20
Новые способности врагов	20
Новые места	21
Жетоны фракций	21
Большие жетоны лидеров фракций	21

Царство мёртвых, соревновательный	24
Царство мёртвых, кооперативный	24
Царство мёртвых, одиночный	25
Скрытая долина, обзор	25
Скрытая долина, соревновательный	26
Скрытая долина, кооперативный	26
Скрытая долина, одиночный	26
Потерянная реликвия, обзор	27
Потерянная реликвия, соревновательный	27
Потерянная реликвия, кооперативный	27
Потерянная реликвия, одиночный	28

II. Опциональные правила

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

I. Опциональные правила	10
Лагерь Волкара вместо города	10
Изменение уровня Волкара	10
Больше игроков	11
Контроль над доступными картами	11
Сдерживание лидера	11

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

Сценарии	22
Жизнь и смерть, обзор	22
Жизнь и смерть, соревновательный	22
Жизнь и смерть, кооперативный	23
Жизнь и смерть, одиночный	23
Царство мёртвых, обзор	24

ДОПОЛНЕНИЯ К НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ MAGE KNIGHT

Автор игры: Влаада Хватил.
Разработка игры: Влаада Хватил, Дэвид Корейко, Филип Мурмак, Фил Петтифер, Пол Гроган.
Иллюстрации: Джей Лонне, Шейд Мэдден, Милан Ваврон, Даллас Уильямс, Донован Вальдес, Джессика Салехи, Тарик Хассан, Джон Камачо, Лора Салливан, Octographics.net.
Дизайн: Крис Раймо, Джон Камачо, Филип Мурмак, Патрисия Верано, Скотт Хартман.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Роман Шамолин.
Главный редактор: Александр Савенков.
Выпускающий редактор: Павел Ильин.
Переводчики: Леонора Коновалова, Павел Ильин, Дамир Ураксин, Екатерина Филоненко.
Верстальщики: Александр Стрелетиллов, Илона Белей.
Корректоры: Алексей Березин, Сергей Резников.

Благодарим Дмитрия Климова и Максима Гребенщикова за помощь в переводе руководства и текстов карт.



www.wizkids.com

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

GAMING RULES!



ПРОПАВШИЙ ЛЕГИОН

Даже юные Атланты, не видевшие мир до Разлома, слышали истории о генерале Волкаре и его пропавшем легионе. Волкар был символом золотого века Империи атлантов во всём её могуществе, и — шепчут другие — символом заносчивости и высокомерия. Он стоял во главе имперского легиона, его великие победы возвысили народ атлантов над всем остальным миром.

Последним его триумфом стало подавление восстания Чёрного пороха, но не зашёл ли он слишком далеко? Всего за несколько недель до Разлома Волкар не просто разгромил повстанцев, он пронёсся по их землям с невиданной жестокостью, стирая в пыль тех, кто отваживался сопротивляться — чтобы никто больше не посмел подвергнуть сомнению превосходство атлантов.

Никто не знает, что случилось с Волкаром и его верным легионом после этой кампании — они просто исчезли без следа во время Разлома. Одни говорят, что Волкар погиб во взрыве, другие — что земля разверзлась и поглотила его, а третьи считают, что остатки повстанцев воспользовались хаосом и отомстили полководцу. Много легенд сложили о Волкаре и его пропавшем легионе в последующие годы, но все сходятся в одном: Волкар не вернулся из восставших провинций. До сегодняшнего дня.

Когда он появился, жители пограничного города содрогнулись от страха. За тёмной его фигурой следовали остатки исчезнувшей армии. Солдаты легиона выглядели так, словно вышли из преисподней — возможно, так оно и было. Но легион вернулся не один. Страх сменился ужасом, когда вся армия Волкара появилась на горизонте. Орки и драконы виднелись в её рядах. Зеленокожие мародёры, никогда не упускавшие шанса разорить земли атлантов. И новые враги, ужасные рептилии, огромные древние чудовища — Драконумы, наследники Земли. Генерал, которого давно считали мёртвым, вёл их в бой под одним стягом.

Стражи города, скованные страхом, даже не попытались бежать. Великая армия превосходила все отряды грабителей, которые видел этот край, и легко сломала бы сопротивление защитников. Такая сила способна поставить на колени и всю Империю атлантов.

Но Волкар не атаковал. Он разбил лагерь рядом с городом и ждал. Без единого слова, без попыток вступить в переговоры. Испуганные горожане наблюдали за лагерем с городских стен: за внушительными фигурами драконов, свирепыми орками и молчаливыми, терпеливыми легионерами. Чего они ждали?

Затем в город прибыл зонц с новостями о рыцарях-магах — могучие герои вошли в провинцию через портал на побережье и теперь прокладывают путь к городу, собирая по дороге армию. Люди осознали, что армия Волкара — единственная сила между их домом и рыцарями-магами. В подтверждение этих мыслей, лагерь Волкара ожил, стройные шеренги отправились навстречу рыцарям-магам.

В эпической битве на закате рыцари-маги и их сторонники были разбиты. Никто не праздновал победу — той же ночью Волкар и его армия снялись с места. Под покровом темноты они перешли в другую часть Империи. Через несколько дней история повторилась.

Империю атлантов беспокоит её новый молчаливый союзник. Действительно ли он защищает атлантов, или есть цена, которую вскоре придется заплатить? Каковы истинные намерения Волкара? Что случилось с ним и его пропавшим легионом во время Разлома? Где они были последние 32 года? Как он сумел призвать орков и драконумов под своё знамя? Как он узнаёт, куда направляются рыцари-маги в следующий раз? Действительно ли это Волкар, ведь никто не видел его без доспехов? И если это так — остался ли он смертным человеком?

Слишком много вопросов — и ни одного ответа. Единственное, что можно знать наверняка — когда Пропавший легион выходит в поход, скоро прольётся кровь рыцарей-магов.



ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

Основная тема этого дополнения — устрашающий генерал Волкар. В комплект игры входит его фигурка и большой жетон, они используются в **новых сценариях**. Как правило, Волкар выступает в них главным врагом, так же, как защитники городов во многих других сценариях. Волкар передвигается по карте с огромной армией, и герои должны избегать его до тех пор, пока не станут достаточно сильны.

Вторая важная часть дополнения — Вульфок, **новая героиня**. В комплект игры входит её фигурка, колода карт обычных действий (две карты уникальные), набор жетонов навыков и прочие необходимые компоненты.


Игра получила развитие и в других аспектах:

- Добавлены **новые карты деяний** — новые особые действия, заклинания и артефакты, для большего разнообразия в ваших играх.
- Добавлены **новые отряды**, обычные и элитные. Доступность некоторых из них сильно зависит от репутации героя.

- Добавлены **новые земли и новые места**, не встречающиеся на старых землях (подробности — на новых картах описания).
- Появились **новые жетоны врагов**. Некоторые из них обладают новыми боевыми способностями.

В следующей главе все компоненты дополнений описаны подробно, и приведён их полный список.

МЕТКА ДОПОЛНЕНИЯ

Новые карты отмечены маленьким значком  рядом с их номером, чтобы отличать их от карт базовой игры. Новые карты продолжают нумерацию базовой игры.

Новые жетоны врагов не отмечены значками дополнения, но вы всегда можете узнать, относятся ли они к дополнениям, сверившись со стр. 4 этого буклета.



КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЙ

Эта глава поможет вам подготовиться к игре с новыми компонентами.

ВОЛКАР



О Волкаре известно немного. Неясно, на чьей он стороне, преследует ли он высокие цели или жаждет личной выгоды. Волкар станет вашим заклятым врагом в новых кооперативных и одиночных сценариях (в них больше не нужен безликий виртуальный игрок). Также он может добавить остроты в сценарии с завоеванием.



- 1 фигурка Волкара с подставкой
- 1 большой жетон Волкара
- 1 жетон порядка хода Волкара
- 2 карты сценария
- 1 карта лагеря Волкара



Все эти компоненты используются при игре с Волкаром. Вы узнаете о них больше в главе, посвящённой Волкару, и в разделе сценариев этого буклета правил.

НОВЫЕ КАРТЫ ДЕЯНИЙ

Ваши герои могут научиться новым полезным трюкам и приёмам. Для эпических решающих сражений в дополнение включён набор мощных заклинаний, полезных днём и смертоносных ночью. Вам пригодятся и новые мощные артефакты — магия, наполнившая мир после Разлома. Старые реликвии, погребённые в гробницах и хранящиеся веками под надзором монахов, пробуждаются и обретают потерянную силу.

- 12 новых карт особых действий (от 287 до 298)
- 4 новых карт заклинаний (от 299 до 302)
- 8 новых карт артефактов (от 303 до 310)

Просто замешайте карты в соответствующие колоды базовой игры, и вам станут доступны новые эффекты (и снизится вероятность того, что карты закончатся). Подробнее об эффектах сказано в подразделе «Новые эффекты» на стр. 6.

ВУЛЬФХОК Новая героиня



Вульфхок потеряла родителей в далёком детстве и была воспитана великими воительницами, амазонками лесов Каинус Монса. Она проявила необычайный талант в фехтовании, уже в юном возрасте вступив в армию королевы Кореллы. Её подвиги во время битвы при Нефарус Монсе не остались незамеченными, королева включила её в личную стражу. В последующие несколько лет Вульфхок стала одной из самых близких и верных спутниц королевы.

Когда позднее Вульфхок присягнула загадочным Солонави, ходили слухи, что это был приказ самой королевы. Какова бы ни была истинная причина, Вульфхок дежурила в путь в одиночку, выполняя секретные задания под покровом ночи. Она уходила на месяцы, иногда на годы. Никто не удивился, когда она исчезла после Разлома. Все считали её погибшей в опасном приключении.

Но она вернулась и стала рыцарем-магом. Беспощаднее и быстрее, чем раньше, пронзает её меч каждого, кто встанет у неё на пути. Что убедило преданную сторонницу королевы нарушить присягу Солонави? Мы можем только гадать; Вульфхок всё так же замкнута и молчалива, как и была всегда.

- 1 раскрашенная фигурка Вульфхок
- 1 карта героя Вульфхок
- 16 карт обычных действий
- 1 карта описания навыков
- 10 жетонов навыков
- 6 жетонов уровней
- 20 жетонов щитов
- 1 жетон порядка хода

Вульфхок — новая героиня, доступная для выбора в начале игры. Мы рекомендуем держать относящиеся к ней компоненты игры отдельно от остальных, как обычно.



НОВЫЕ ОТРЯДЫ

Молва о подвигах рыцарей-магов идёт всё дальше, и всё больше местных жителей хотят присоединиться к ним. Некоторые из них не совсем воины — но это не важно. Бескорыстные герои и жадные головорезы, все они могут быть полезными. Следопыты пригодятся посреди глуши, а штурмовые отряды — в жарком бою. Улыбались ли вы о дельфанских заклинателях? Теперь, когда весь магический камень на континенте уничтожен, Дельфана стала сильнейшей магической силой в Империи. Будет отличным ходом убедить её магов присоединиться к вам. Или, если вы устали вести дела с местными, можете положиться на собственную магию и призвать фамильяров.

- 8 новых карт обычных отрядов (от 311 до 318)
 - 8 новых карт элитных отрядов (от 319 до 326)
- Замешайте карты в соответствующие колоды базовой игры. Обратите внимание, на некоторых новых отрядах есть отметки рядом со стоимостью вербовки. Подробнее о них читайте в подразделах «Новые отряды» и «Новые знамёна» этого буклета.

НОВЫЕ ЗЕМЛИ

Вам доступны для исследования новые земли Империи атлантов. Готовьтесь искать проход через длинные стены, брать новые укрепления и сражаться с мародёрами. Вас ждут лабиринты, полные сокровищ и опасностей, и глубокие шахты, полные кристаллов маны. Если вы наткнётесь на лагерь беженцев, то сможете завербовать отряды любых типов.

- 3 дикие (зелёные) земли (12, 13, 14)
- 2 развитые (коричневые) земли без городов (*9*, *10*)
- 1 развитая (коричневая) земля с лагерем Волкара (*B*)
- 2 карты описания мест
- 1 карта города с лагерем Волкара

Просто добавьте новые дикие и развитые земли в стопки базовых земель. Карты описаний мест расскажут о новых объектах игрового поля. Подробнее о них можно прочитать в разделе «Новые места».

Используйте лагерь Волкара, только если об этом прямо сказано в сценарии (либо задано его местоположение, либо он используется вместо земли с городом).

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ВРАГОВ

Настали суровые времена для Империи атлантов.

Орочи ханы стали серьёзной угрозой: они продвинулись дальше вглубь страны. Следопыты докладывают: в лагерях орков замечены осадные машины и боевые звери. Теперь они могут атаковать крепости и даже города. Ослабленная армия императора уже оставила несколько крепостей на границе и перебросила солдат на защиту городов.

Обе стороны чувствуют угрозу от рыцарей-магов. Орки хотят избежать прямого столкновения, отвлекая и замедляя вас отрядами следопытов и задира. Атланты же обратились за помощью к заклинателям Дельфаны. Готовьтесь к серьёзному отпору. Магия Дельфаны становится все сильнее после Разлома, и, говорят, она может уничтожить даже рыцаря-мага. Вас ждут и когорты Пропавшего легиона, суровые, закалённые в боях ветераны, которые не боятся ни вашей силы, ни вашей магии.

В пустых крепостях поселились головорезы, и местное население не будет возражать, если вы уничтожите их. Другие крепости заняли храбрые герои, завоевав доверие местных жителей, и теперь они защищают их и от орков, и от рыцарей-магов. Под контролем Империи всё ещё находится много укрепленных мест, охраняемых гарнизонами, а кое-где и штурмовыми отрядами, готовыми прорвать любую осаду.

Маги укрепили свои башни — если они не могут защищать их лично, они призывают на помощь демонических фамильяров.

Новые монстры множатся в подземельях и заброшенных местах, часть их имеет магическое происхождение. Опаснее всех — новые огромные драконы, проснувшиеся в древних гробницах. Они считают себя истинными драконумами, но, похоже, народ драконумов удивлён их появлением не меньше атлантов. Кем бы они ни были, они заявляют, что Земля принадлежит им по праву. Если их станет больше, они легко смогут претворить в жизнь свои угрозы.

Пожоже, это и вправду чёрный час Империи атлантов.

Добавьте жетоны в соответствующие стопки из базовой игры. Их особенности подробно описаны в разделе «Новые способности врагов».

• 8 новых зелёных жетонов врагов



Орки-задиры (2х)



Боевые звери орков (2х)



Орки-охотники (2х)



Катапульти орков (2х)

• 4 новых фиолетовых жетона врагов



Чародеи (2х)



Фамильяры (2х)

• 8 новых серых жетонов врагов



Герои (1х)



Герои (1х)



Герои (1х)



Герои (1х)



Головорезы (2х)



Штурмовой отряд (2х)

• 6 новых коричневых жетонов врагов



Тень (2х)



Мантикора (2х)



Гидра (2х)

• 6 новых красных жетонов врагов



Дракон бури (2х)



Дракон лавы (2х)



Дракон-призыватель (2х)

• 6 новых белых жетонов врагов



Зловещие легионеры (2х)



Огненная катапульта (1х)



Заклинатели Дельфаны (2х)



Ледяная катапульта (1х)

• 3 новых жетона руин



Руины: враги



Руины: алтарь



НОВЫЕ ПРАВИЛА

НОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЗЕМЕЛЬ

Основные правила для новых мест даны на картах описания. Этот раздел освещает их подробнее.

Стены



Стены всегда располагаются между двумя клетками поля. Переход на соседнюю клетку по другую сторону стены с использованием обычных правил движения

обходится в 1 дополнительное очко движения. Эту надбавку нельзя уменьшить, даже если вы упрощаете движение по всем типам местности с помощью карт. Однако вы можете её игнорировать, если эффект позволяет переместить в конкретную клетку («Подземный ход», «Крылья ветра», «Посох друида», «Полёт», «Портал времени», и др.), а также с помощью эффекта «Изгибов пространства».

Если герой провоцирует яростного врага, атакует героя или генерала Волкара по другую сторону стены, то все противники становятся укреплены (считайте клетку укрепленным местом). Если герой штурмует укрепленное место по другую сторону стены, её защитники укреплены вдвойне (или втройне, если имеют способность **Укрепленный**). Обратите внимание, вы не получаете это преимущество, если Волкар атакует героя через стену, т.к. Волкар игнорирует особенности земель. Яростные враги никогда не атакуют героев через стену. Движение, законченное на клетке, отделенной от яростных врагов стеной, никогда не провоцирует их. Движение, начатое на такой клетке и законченное на клетке, не отделенной стеной от этих врагов, провоцирует их как обычно.

Катакомбы и Лабиринт



Катакомбы и **лабиринт** — новые места для приключений. Как обычно, вы можете игнорировать их, даже если герой стоит на одной клетке с ними.

В качестве действия вы можете объявить, что герой входит в это место. Вы можете выбрать один отряд, сопровождающий его. На протяжении всей фазы действия **нельзя использовать другие отряды** (активировать способности, распределять на них урон) — даже отряд, нанятый с помощью навыка «Узы верности» Нороваса, если только вы не выбрали этот отряд.

Затем вы должны потратить 2, 4 или 6 очков движения. Нельзя использовать очки движения, оставшиеся после фазы движения, вы должны сыграть новые эффекты движения.

Потраченные очки движения определяют, какую награду получает герой. Если вы потратили меньше 2 очков движения, герой не смог даже войти внутрь, и ничего не происходит. В других случаях вы тянете случайный коричневый жетон врага (*в катакомбах*) или красный жетон драконума (*в лабиринте*), и герой сражается с ним. Если он проигрывает битву, он не получает награды. Сбросьте жетон врага. Действие закончено.

Если герой победил, он получает награду, зависящую от потраченных очков движения — см. карту описания места. Если герой получает кристаллы маны, вы не кидаете кубик, а выбираете любые 2 кристалла. После этого положите щит ге-

роя на одно из трёх чисел в соответствии с потраченными очками движения. Ваш герой не может войти повторно в это место, но другие герои смогут, если выберут другой путь (другое число очков движения и, соответственно, другую награду). Если все три пути пройдены, больше никто не может войти в это место.

При финальном подсчёте очков каждые **катакомбы** и каждый **лабиринт** дают по 2 очка славы (для титула Великий искатель приключений) всем героям с щитом на клетке.

ГЛУБОКАЯ ШАХТА



Глубокие шахты похожи на обычные, но когда герой получает кристалл

в конце хода, вы можете выбрать кристалл одного из нескольких цветов (один из двух цветов в пустыне и лесу, один из четырёх основных цветов на болоте). Заметьте, согласно порядку завершения хода вы должны выбрать кристалл до получения боевых наград и повышения уровня.

ЛАГЕРЬ БЕЖЕНЦЕВ



Во время взаимодействия в **лагере беженцев** герой может завербовать любой доступный отряд. Отряд, который можно нанять в **деревне**, нанимается за обычную цену; отряд, который нельзя нанять в **деревне**, но можно нанять в **крепости**, **башне мага** или **монастыре**, нанимается за цену, которая выше обычной на 1; а отряд, который можно нанять только в **городе**, нанимается за цену, которая выше обычной на 3. Это указано на карте описания места.

Применяются все обычные правила взаимодействия (учитывается ваша репутация, герой может нанять более одного отряда и т.п.).

НОВЫЕ ОТРЯДЫ

На картах некоторых новых отрядов есть пометки рядом с их ценой (в левом верхнем углу). Обратите на них внимание.

ВЕРБОВКА ГОЛОВОРЕЗОВ И ГЕРОЕВ



Если рыцарь-маг вербует хотя бы один отряд **Головорезов** в процессе взаимодействия, бонус или штраф за репутацию учитываются наоборот для всего взаимодействия. «Головорезов» проще убедить присоединиться при плохой репутации, и сложнее при хорошей.



Если рыцарь-маг вербует хотя бы один отряд **Героев** во время взаимодействия, бонус или штраф за репутацию удваивается для этого взаимодействия. «Героев» гораздо проще убедить при хорошей репутации, и очень сложно при плохой.

Если герой вербует несколько отрядов «Головорезов» или «Героев» во время одного взаимодействия, этот эффект учитывается только один раз. Нельзя вербовать и «Героев», и «Головорезов» во время одного взаимодействия!

Эти правила не действуют, если отряд завербован не во время взаимодействия, а другим способом (усиленный эффект артефакта «Знамя полководца», заклинание «Призыв к славе» или боевая награда в руинах).

ВЛИЯНИЕ НА ГОЛОВОРЕЗОВ И ГЕРОЕВ

Головорезы не готовы получать урон ради вас, если их не убедить, потратив 2 очка влияния во время битвы.

Герои отказываются участвовать в любом нападении на укрепленное место (**крепость**, **башня мага**, **город**) — если не потратите 2 очка влияния во время битвы, вы не сможете использовать в этой битве их способности. Однако вы можете распределять на них урон.

Заклинатели Дельфаны



Заклинатели Дельфаны — очень сильный отряд. Герою нужно быть очень убедительным, если он собирается призвать их в свою армию. Значок ! означает, что отряд можно получить только во время взаимодействия (в **городе** или **лагере беженцев**). Отряд нельзя завербовать с помощью заклинания «Призыв к славе», усиленного эффекта артефакта «Знамя полководца», или выбрать как боевую награду. Также отряд не может стать целью заклинания «Призыв к оружию».

Заклинатели Дельфаны — единственный отряд, который может применить более одной способности при активации. Он становится уставшим, если применяет первую способность, но вы можете добавлять ману на карту для активации других способностей (пока у отряда нет ран). Способности можно применять против одних и тех же или разных целей, но каждая из них доступна лишь один раз.

Фамильяры



Фамильяров можно завербовать в **монастырях** и **башнях магов** по обычным правилам. Также их можно нанять на **магических полянах**; это считается действием, но не взаимодействием с местными жителями — вы просто тратите необходимые очки влияния и получаете карту отряда. Бонусы и штрафы за репутацию не влияют на это действие, и эффекты с отметкой «если использовано во время взаимодействия» не работают.



Рядом с ценой «Фамильяров» изображены два значка. ! означает, что вы можете завербовать их только с помощью взаимодействия. (Они не материальны, их нельзя призвать к оружию или славе и редко можно спасти из плена).

Второй значок пояснен в нижней части карты — наняли ли герой «Фамильяров» на **магической поляне** или в другом месте, он должен потратить одну ману основного цвета. Перед выбором карты тактики игрок должен потратить любой кристалл маны, иначе «Фамильяры» будут удалены из игры.

НОВЫЕ ЗНАМЁНА

«Знамя полководца» можно отдать отряду вместо жетона командования, и у героя будет на один отряд больше, чем обычно. Если отряд потеряет это знамя (например, другой герой выкрадет его, ваш герой даст герою другое знамя или заберёт это в конце раунда), отряд удаляется из игры; ему нельзя назначить жетон командования в этот момент, даже если есть свободные.

«Знамя мужества» позволит вам однократно игнорировать ситуацию, в которой отряд должен получить рану (атака врага, действие другого игрока, способность «Мечников-утемов»), включая особый эффект атаки (паралич, яд). При распределении урона от атаки врага на отряд он не получает раны, но, если урон не снижен до 0 его броней, вы должны продолжить распределение урона. Вы не можете второй раз распределить урон на тот же отряд.

ВРАГИ С НЕСКОЛЬКИМИ АТАКАМИ



Некоторые враги атакуют несколько раз. В фазу блока и фазу урона **эти атаки учитываются в любом порядке** (как будто это атаки разных врагов). Вы не можете объединить их и заблокировать одним эффектом блока. То же самое относится к двойному призыву Дракона-призывателя — он добавляет в битву два коричневых жетона врагов, которых нужно блокировать по отдельности.

Эффекты, запрещающие атаковать, отменяют все атаки врага. Эффекты, действующие на атаку врага, влияют на одну атаку по вашему выбору.

Враг считается успешно заблокированным (для эффектов таких карт, как «Болезнь» и «Контратака») только в том случае, если все его атаки заблокированы.

При расчёте бонусов для защитников города каждая атака рассматривается отдельно. Отряд «Герои» (имеющий и огненную, и физическую атаку) получает бонус только к огненной атаке при защите синего города, а особенность атаки **Жестокая**, которая даётся им при защите красного города, применяется только к физической атаке.

Способности и типы атак

Для некоторых эффектов (навык Вульфок «Знай свою жертву», карта Тобака «Хладнокровие») необходимо уточнить, какая способность жетона врага будет выбрана при применении эффекта.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ ЖЕТОНОВ ВРАГОВ

Неуловимый



Неуловимые враги хорошо умеют избегать атак. Лучший способ победить их — заблокировать их атаку:

Броня неуловимого врага увеличивает, когда герой пропускает хотя бы одну его атаку. У неуловимого врага два значения брони. В фазе боя на расстоянии всегда используется большее значение. Если герой успешно заблокировал атаку врага (для врага с несколькими атаками — все его атаки), то в фазе ближнего боя используется **меньшее значение брони**. Если герой не блокирует атаку, т.е. позволяет врагу нанести урон (даже если по факту урон не был нанесён), или если атака врага предотвращена каким-либо способом, неуловимый враг продолжает использовать **большее значение брони** до конца битвы. Если значение атаки уменьшается до 0 в фазе блока, она считается успешно заблокированной.

Если броня неуловимого врага изменена (повышена или понижена) каким-то эффектом, бонус или штраф применяется одновременно к обоим значениям.

Наёмный убийца



Наёмный убийца охотится непосредственно на вашего героя. Если атака наёмного убийцы не заблокирована, урон от неё не могут получать отряды — только герой (дополнительные эффекты тоже достаются ему). Такого врага по-прежнему могут блокировать отряды.

Неповоротливый



Неповоротливые враги обычно имеют большие значения атаки, но от них легко вернуться.

В фазе блока вы можете потратить очки движения: за каждое очко **уменьшите значение одной атаки** неповоротливого врага на 1. Уменьшенное значение атаки используется и в фазу блока, и в фазу урона (если атака не была заблокирована). Если оно уменьшается до 0, атака успешно заблокирована.

Важно: нельзя использовать оставшиеся с фазы движения очки в битве с неповоротливым врагом, вы должны использовать новые эффекты движения.

Неукреплённый



Неукреплённые враги никогда не прячутся за стенами, они бросаются на героя в чистом поле, даже когда защищают укреплённое место. Эти враги **не получают бонус за укрепления** (если они стоят в гарнизоне укреплённого места или атакуют через стену).

Защита от магии



На врагов с **защитой от магии** не влияют никакие эффекты, кроме атак и блоков, независимо от их источника.

Игнорируйте все эффекты, напрямую уничтожающие врага, предотвращающие его атаки, уменьшающие его броню и т.п. При этом атаки и блоки любых стихий работают как обычно. Если у эффекта есть и атакующая или блокирующая часть, и другая способность, применяется только атака или блок.

Хотя сам враг защищён, его атаки — нет. Если эффект уменьшает атаку врага или действует на неё любым другим способом, его можно использовать против врага с защитой от магии.

Примеры:

Заклинание «Горящий щит» действует на врага с защитой от магии полностью, т.к. его эффекты — только блок и атака. Однако у «Взрывающегося щита» работает только эффект блока, от эффекта уничтожения враг защищён.

Если вы используете усиленный эффект «Удара щитом» для блокирования врага с защитой от магии, блок работает, атака даже теряет особенность **Быстрая** (так как эффект направлен на атаку, а не на врага), но броня врага не снижается.

РЕПУТАЦИЯ КАК НАГРАДА



Победа над некоторыми врагами изменяет репутацию героя на значение, указанное рядом с очками славы на жетоне. Значение репутации изменяется сразу после победы героя, в дополнение к прочим эффектам конца битвы.

Пример: если герой штурмует и захватывает крепость с «Героями» в гарнизоне (-1 к репутации), он в итоге получает -2 к репутации за штурм и победу над отрядом. Если герой не сможет победить их, он получит только -1 к репутации за штурм. В то же время, после штурма и захвата крепости, защищаемой «Головорезами» (+1 к репутации), его репутация не изменится. Если бы жетон героя находился на делении «Х» шкалы репутации, то она бы даже повысилась, так как потеря репутации из-за штурма отражается на шкале до повышения репутации за победу над головорезами.

НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Эффекты, используемые

как действия

Часть новых карт добавляют в игру эффекты, которые можно («Спокойный момент») или даже нужно («Портал времени») использовать вместо действия в ваш ход. Такие карты отмечены значком в левом верхнем углу. Вы можете играть такие эффекты, только если герой не выполнял другое действие во время хода. Разрешено играть только один такой эффект за ход. Во время отдыха эти эффекты недоступны.

Эффекты, увеличивающие

предел руки

Некоторые эффекты увеличивают предел руки «при следующем доборе карт». Такой эффект влияет на добор карт в фазе завершения хода, или, если он сыгран после объявления конца раунда другим игроком (т.е. в ваш последний ход в раунде), на добор карт в начале следующего раунда.



ГЕНЕРАЛ ВОЛКАР

В сценариях этого дополнения участвует генерал Волкар, легендарный полководец атлантов, чья судьба скрыта завесой тайны. Он сумел объединить некогда заклятых врагов в одну армию и стал единственной силой, способной остановить рыцарей-магов. Смогут ли они справиться с вами? В большинстве сценариев с Волкаром применяется ряд общих правил, если в сценарии прямо не указа-

Фигурка Волкара

У Волкара есть собственная фигурка. В зависимости от сценария, она может быть неподвижной (как фигурка города) или перемещаться по полю, следуя определённым правилам. При движении Волкар игнорирует эффекты местности, стены, места и не провоцирует яростных врагов. Он может войти на клетку любого типа; сценарий просто говорит: «Волкар перемещается на одну клетку в этом направлении», и он делает это. (Представьте, что у полководца есть свои тайные способы путешествовать по горам и озёрам).



Фигурка Волкара идёт в комплекте с подставкой, похожей на подставки городов — выставляете заданный уровень (согласно сценарию и выбранной сложности), и окошко показывает, сколько жетонов врагов каждого типа имеется в армии Волкара. Если в сценарии не сказано обратное, жетоны войск Волкара кладутся лицевой стороной вниз.

Обычно под началом Волкара находятся несколько белых или серых жетонов (остатки его пропавшего легиона), несколько красных и множество зелёных жетонов (его новые союзники, драконумы и орочи ханы).

На подставке Волкара указаны уровни с 4 по 15. У Волкара никогда не бывает уровня ниже 4. Если вы хотите выставить уровень, которого нет на шкале (особенно в кооперативных сценариях, когда играет больше игроков), установите вдвое меньший уровень и дайте Волкару вдвое больше отрядов, чем указано.

Пример: вы хотите играть с Волкаром 16-го уровня. Выберите на подставке 8-й уровень. Вместо показанных значений 1 2 1 2 используйте удвоенные: 2 4 2 4.

Если вы хотите выбрать ещё больший или нечётный уровень, проявите изобретательность. Настройте сложность, как вам угодно.

Пример: в игре с Волкаром 36-го уровня вы можете, например, выставить ему 12-й уровень и дать генералу втрое больше отрядов, либо сложить отряды для уровней 15, 15 и 6. Результат будет немного отличаться, но уровень сложности будет схожим:

6 6 18
5 2 7 15

Армия Волкара кажется чертовски сильной. Действительно, сценарии с Волкаром предлагают грандиозные, эпические сражения. Не опускайте руки раньше времени — при тестировании игры мы не раз побеждали армии такого размера.



4	1 1 2	11	2 5
5	1 1 2	12	2 6
6	1 1 3	13	2 7
7	1 2 2	14	2 6
8	1 1 2 2	15	2 1 3 6
9	1 1 2 3		
10	1 1 2 5		

Жетон Волкара



Волкар не только ведёт большую армию, но и сам участвует в сражениях. См. его большой жетон.

В игре с Волкаром держите его жетон рядом с полем. Разместите его войска вокруг большого жетона, они защищают полководца. Вы сможете

победить Волкара только расправившись со всеми его войсками.

Карты поведения Волкара



Для каждого сценария с Волкаром предусмотрена карта, описывающая его поведение. Держите её под рукой.

Земля с лагерем Волкара



В комплект дополнения входит развита земля с лагерем Волкара. В некоторых сценариях она обязательно добавляется в игру. В других вы можете использовать её как землю с городом (см. далее «Лагерь Волкара вместо города»). Во всех остальных случаях удалите эту землю из игры.

Колода деяний Волкара

В некоторых сценариях Волкар использует колоду деяний, которая определяет его действия во время игры. Читайте в описании сценария, как её составить. Хорошо перемешайте её (ради непредсказуемости) и поместите лицевой стороной вниз рядом с жетоном Волкара. Во время игры карты из колоды переворачиваются и кладутся в сброс Волкара, лицевой стороной вверх.

Кубик маны



Некоторые способности Волкара требуют бросать кубик маны. Держите один кубик рядом с жетоном Волкара.

БИТВА С ВОЛКАРОМ

Каждый сценарий оговаривает, при каких условиях герои вступают в битву с Волкаром и его армией. Обычно это происходит в двух случаях — когда Волкар сам атакует героев или когда они атакуют Волкара (штурмуют его лагерь).

Независимо от того, как начинается битва, по структуре она напоминает обычную битву с врагами. В ней те же четыре фазы, подчиняющиеся тем же правилам. Сражаясь с Волкаром, вы противостоите сразу всем жетонам врагов из его армии.

Обратите внимание: в отличие от городов, войска Волкара не укреплены по умолчанию (если вы не атакуете Волкара в укрепленном месте или через стену). Так что в фазе боя на расстоянии вы можете свободно комбинировать дальние и осадные атаки против врагов без способности **Укрепленный** и осадные атаки против всех, кто имеет такую способность.

Атаки Волкара

Волкар принимает личное участие в битве. Перед битвой бросьте его кубик и поместите его на жетон Волкара, рядом с соответствующим символом маны — он показывает, какую атаку предпримет против вас Волкар.

Важно: все атаки Волкара **Жестокие**, и способность **Наёмный убийца** не позволяет распределять урон от них на отряды (см. раздел «Новые способности врагов»). Стихия, значение атаки и её особенности зависят от результата броска кубика.

Волкар атакует вместе со своими войсками, отгрывайте его атаки тем же образом — вы либо блокируете их в фазе блока, либо получаете те или иные раны в фазе урона и, как следствие, страдаете от яда или паралича.

ПОБЕДА НАД ВОЛКАРОМ

Волкар не может стать целью ваших атак ни в фазу боя на расстоянии, ни в фазу ближнего боя. **Чтобы победить Волкара, вы должны победить все его войска.**

Единственный способ избежать атаки Волкара — уничтожить все его войска в фазу боя на расстоянии, в этом случае Волкар немедленно терпит поражение.

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ

Обратите внимание на значок защиты от магии на жетоне Волкара. Волкар защищён от всех особых эффектов, уничтожающих его, запрещающих ему атаковать или действующих на генерала любым другим способом.

ОБЗОР БИТВЫ С ВОЛКАРОМ

- Бросьте кубик и определите, как атакует Волкар.
- Фаза боя на расстоянии. Можете сыграть любое количество дальних и осадных атак, направленных на одного или нескольких воинов Волкара (но не на него самого). Если вы уничтожаете всех врагов, Волкар побеждён, и битва закончена.
- Фаза блока. Выжившие враги и сам Волкар атакуют. Вы можете блокировать любые из этих атак, по одной, в любом порядке.
- Фаза урона. Распределите урон от атак, которые не были заблокированы (включая атаки Волкара), по одной, в любом порядке. Не забывая, атаки Волкара — **Жестокие**, и у него есть способность **Наёмный убийца**.
- Фаза ближнего боя. Можете играть любые атаки, направляя их на одного или нескольких воинов Волкара (но не на его самого). Если вы уничтожите всех врагов, Волкар потерпит поражение.

ВАРИАНТЫ БИТВ

Волкар атакует героя

В ряде сценариев Волкар может напасть на героя на соседней клетке. Как и при движении, Волкар может атаковать, не обращая внимания на тип местности и другие особенности клеток, и его атака никогда не провоцирует яростных врагов. При атаке Волкар **игнорирует все укрепленные места**, т.е. если герой атакован Волкаром, не важно, на какой клетке он находится (представьте, что рыцарь-маг, принимая вызов Волкара, выходит на поле боя, покидая городские стены). Сценарии обычно дают игроку два варианта: отойти (и понести определенный ущерб) или сразиться с Волкаром. О первом варианте читайте в описании сценария. Битва с Волкаром описана ниже.

Подготовка к битве

Когда Волкар атакует героя, его владелец может выбрать долгую или быструю подготовку к битве (как при атаке другого героя). Следуйте тем же правилам: если игрок выбирает потратить ход, он переворачивает свой жетон порядка хода и может использовать все возможности хода, а затем выполняет все шаги фазы завершения хода (но тогда он пропустит следующий ход). Если игрок решает не делать ход, он не может использовать кубик маны из источника и навыки, применяемые раз за ход. Фаза завершения хода не выполняется.

Важно: Волкар атакует всегда, когда может. Он даже может атаковать игрока, у которого перевернут жетон порядка хода (после участия в совместном штурме или атаки другого героя). В этом случае игрок не может выбрать долгую подготовку к битве.

Исход битвы

Есть два возможных исхода битвы: либо герой уничтожает все войска Волкара и тем самым побеждает его, либо этого не происходит. В правилах сценариев подробно описаны обе ситуации.

Нападение на Волкара

Второй способ сразиться с Волкаром — напасть на него, используя действие за ход. Для этого герой должен переместиться на клетку с Волкаром, как при атаке на другого героя. Он может даже применить для этого заклинание «Подкоп». Это считается штурмом (например, для отряда «Герои»), но герой не теряет репутацию. Местные жители ещё не поняли, союзник ли для них Волкар, или новая угроза.

Битва проводится по описанным выше правилам, за исключением пары деталей:

• Все яростные враги, спровоцированные движением героя, тоже вступают в битву. Держите их отдельно; если герой не убьёт их, это не повлияет на исход битвы.

• Если Волкар находится в укрепленном месте, или герой атакует через стену (см. «Новые особенности земель»), войска Волкара укреплены.

Исход битвы

Если Волкар не побежден, герой возвращается на клетку, с которой напал. Если это не безопасное место, он совершает принудительное отступление.

Если Волкар побежден, снимите его фигурку с поля и переместите фигурку атаковавшего героя на его клетку.

Что происходит дальше, читайте в описании сценария.

Совместное нападение

Игроки могут договориться о совместной атаке на Волкара так же, как при штурме города. Если не указано иное, применяются все условия совместного штурма города, т.е. все игроки должны согласиться с атакой и предлагаемым количеством врагов, и все, кроме активного игрока, лишаются своего следующего хода. Все герои, участвующие в нападении, должны находиться на клетках, соседних с клеткой Волкара. В сценариях, где Волкар двигается, скоординировать совместную атаку сложнее.

Распределение врагов

Разделите жетоны армии Волкара на две группы. В одну поместите **элитные войска** (белые и красные жетоны), а в другую — **обычные войска** (серые и зеленые жетоны). Посчитайте количество жетонов в каждой группе и затем договоритесь, со сколькими элитными и обычными врагами будет иметь дело каждый герой. Вы должны распределить всех врагов между участниками штурма.

Затем перемешайте каждую группу и случайным образом раздайте жетоны. Игроки не могут выбирать, сколько красных или белых жетонов врагов они получат — они лишь выбирают общее количество элитных войск, с которыми будут сражаться. То же касается и обычных войск.

Ход битвы

Как и при совместном штурме города, игроки проводят битвы независимо друг от друга, по одному, начиная с активного игрока и продолжая согласно порядку хода. Каждый герой должен сначала переместиться на клетку с Волкаром (любое другое движение запрещено) и затем сразиться со своей частью врагов.

Каждая битва считается отдельным сражением в соответствии с правилами выше (т.е. обычной битвой с врагами). Волкар участвует во всех этих сражениях, атакуя каждого героя. Бросьте его кубик только один раз (после распределения врагов, но до начала первой битвы) — он атакует всех героев одинаково.

Может случиться так, что один герой сражается с укрепленными врагами, атакуя их через стену, а другие — нет. Если Волкар находится в укрепленном месте, все герои сражаются с укрепленными врагами. Эффекты, позволяющие герою игнорировать местные укрепления (а также эффекты, влияющие на всех врагов), влияют только на врагов в его битве.

Важно: герой должен сразиться со всеми яростными врагами, спровоцированными его движением. Если два героя спровоцировали одного и того же монстра, сразиться с ним должен тот, кто стоит раньше в порядке хода.

Исход битвы

Чтобы победить Волкара, нужно уничтожить все его войска. Если кто-либо из героев не справится со своими врагами, Волкар пока не побежден, и все герои возвращаются на клетки, с которых атаковали. Если все герои победили в битвах, Волкар побежден общими усилиями. Снимите фигурку Волкара с поля и поместите на её место фигурку героя, начавшего совместный штурм. Остальные герои возвращаются на исходные позиции.

Что происходит дальше в обоих случаях — описано в правилах сценария.

Особый случай

Если герой побеждает всю свою часть врагов в фазу боя на расстоянии, его битва заканчивается. Он не подвергается атаке Волкара, даже если другой герой не справился с задачей, и Волкар остался непобежденным.

Совместная защита

В некоторых кооперативных сценариях Волкар атакует героев на клетках, где битва между героями запрещена, и где могут одновременно находиться несколько фигурок — в городах и на клетке портала. Игроки могут воспользоваться этим и договориться о совместной защите.

Достижение согласия

Защищающиеся игроки должны договориться о распределении врагов. Если они не пришли к соглашению, правила совместной защиты не работают. Сверьтесь с правилами и узнайте, что это значит.

Важно: обычно игрокам удаётся договориться. Может случиться так, что некоторые игроки или группы захотят противостоять Волкару отдельно от остальных. В этом случае первой сражается группа, включающая игрока, чей ход ближе всего к текущему.

Распределение врагов

Игроки распределяют врагов так же, как при совместном нападении — элитные войска отдельно от обычных. Если герою не досталось врагов, он не участвует в совместной защите.

Подготовка к битве

Как и при обычной защите, игрок может выбрать быструю или долгую подготовку к битве (в последнем случае он переворачивает жетон порядка хода лицевой стороной вниз). Если его жетон порядка хода уже перевернут, или на руке нет карт, кроме ран, объявить долгую подготовку нельзя.

Ход битвы

Битва протекает по тем же правилам, что и при совместном штурме, за исключением того, что герои никуда не двигаются и укрепления не играют роли для обеих сторон.



Исход битвы

В описании сценария указано, что происходит, когда герои побеждают Волкара (все герои справились со своими врагами), и что происходит, если они потерпели неудачу.

Совместное планирование

Распределив врагов, бросьте кубик и определите атаку Волкара. Затем все игроки открывают назначенные им жетоны и могут планировать битву. Это сложное испытание, поэтому мы рекомендуем игрокам помогать друг другу советами и не только.

Источник маны

Во время планирования вы можете договориться, кто какой кубик из источника маны будет использовать. Игроки, делающие ход раньше, могут применить эффекты, воздействующие на источник, и помочь остальным. Но не забывайте: кубики не возвращаются в источник до конца хода.

Переигровка

Как обычно, вы можете заранее спланировать всю битву — за исключением случайных эффектов и открытия новой информации. В таких ситуациях переигровка запрещена.

Например, если вы используете эффект, позволяющий перебросить кубик маны, все шаги, которые вы сделали до этого, больше нельзя изменить. Обратите внимание на то, как работает призыв: монстр призывается в начале фазы блока. Атаки фазы боя на расстоянии объявляются до вытягивания из стопки призванного врага.

Описание битвы

Когда первый игрок (согласно порядку хода) заканчивает планирование, он объявляет об этом и играет битву, фаза за фазой, атака за атакой (или враг за врагом в фазы блока и распределения урона). Не забудьте об атаке самого Волкара!

Пока игрок отыгрывает битву, остальным игрокам следует внимательно следить за ним — в таких больших сражениях легко забыть или упустить из виду какую-нибудь способность опасного врага. Если вы противостоите врагам с **Призывом** и не собираетесь атаковать их, можете принять решение отыграть только первую часть битвы (перемещение на клетку Волкара и фаза боя на расстоянии), затем открыть призванных врагов и вернуться к планированию, считая первую фазу сыгранной. Можете отложить в сторону все использованные в ней карты, ману, навыки, а также всех уничтоженных врагов.

Игроку не следует отыгрывать битву, пока все игроки, делающие ходы перед ним, не закончат их.

Примечание: эта битва станет демонстрацией мастерства вашего рыцаря-мага. Вы всё продумали, и теперь просто рассказываете, как используете мощные заклинания, отряды, артефакты, и армии врагов отступают перед вашим натиском. Если добавить немного воображения, получится великолепная история.

НЕСКОЛЬКО СЛОВ О СОВМЕСТНЫХ БИТВАХ

Кооперативные сценарии предполагают, что игроки будут противостоять Волкару сообща. Именно поэтому его армия такая большая. Даже разбитая на несколько групп, она достаточно велика, чтобы представлять серьезную опасность для игроков. Обычно требуется несколько ходов, чтобы победить всех противников (то есть несколько битв).

При распределении врагов перед совместной битвой проанализируйте силы героев. Некоторые герои лучше справятся с элитными врагами, а другие — с полчищами более слабых.



КНИГА СЦЕНАРИЕВ

В этом дополнении мы предлагаем вам новые сценарии и опциональные правила. Некоторые из них связаны с компонентами дополнения, а другие просто добавляют разнообразия и корректируют механику базовой игры. Если хотите новых впечатлений или желаете настроить игру под вкусы вашей компании, в этой главе вы найдёте множество интересных возможностей.

I. ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ЛАГЕРЬ ВОЛКАРА ВМЕСТО ГОРОДА (ЛЮБОЙ ФОРМАТ ИГРЫ)

Лагерь Волкара — это новая развитая земля. В любом сценарии, где нет Волкара, но присутствуют незахваченные вражеские города (в частности, в «Завоевании» и «Кооперации»), лагерь Волкара можно использовать вместо одного города.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Мы рекомендуем подготовить к игре развитые земли одним из трёх способов:

- Возьмите на одну землю с городом меньше и добавьте лагерь Волкара. Перемешайте все развитые земли. Этот способ рекомендуется **для ваших первых игр с Волкаром** (чтобы гарантировать, что он и его лагерь появятся во время игры).
- Возьмите на одну землю с городом меньше. Перемешайте развитые земли. Добавьте лагерь Волкара под низ стопки. Этот способ рекомендуется **для кооперативных и одиночных сценариев** с высоким уровнем последнего города — лагерь Волкара станет финальным испытанием.
- Перемешайте развитые земли с городами вместе с лагерем Волкара. Отберите нужное количество развитых земель с городами случайным образом. Этот способ рекомендуется **для всех последующих игр** — вы не будете знать наверняка, присутствует ли Волкар в этом сценарии, пока не откроете земли с городами.

ОТКРЫТИЕ ЛАГЕРЯ

Когда открывается земля с лагерем Волкара, возьмите карту лагеря Волкара и поместите её рядом с полем вместе с большим жетоном Волкара. Установите на подставке фигурки Волкара уровень города согласно сценарию (или выбранному вами уровню сложности). Вытяните жетоны врагов, которые показывает подставка, и разместите их вокруг жетона Волкара (см. раздел «Генерал Волкар» этого буклета). Затем поставьте фигурку Волкара на клетку лагеря. Волкар не перемещается, он находится в лагере, пока тот не будет захвачен героями или не наступит конец игры.

Жетоны войск Волкара открываются так же, как жетоны гарнизонов: они лежат лицевой стороной вниз, пока кто-то не окажется в соседней клетке с лагерем (не важно, днём или ночью).

ШТУРМ ЛАГЕРЯ

Герои могут штурмовать лагерь Волкара. Используйте правила штурма города (но при этом герои не теряют репутацию). Можете штурмовать ла-

герь в одиночку или совместно: см. разделы «Битва с Волкаром», «Нападение на Волкара» и «Совместное нападение» выше.

Передвижение на клетку лагеря Волкара обходится в 2 очка движения, как и в случае с городом. Обратите внимание, с некоторых сторон лагерь защищен стенами. Штурм с этих сторон стоит на 1 очко движения больше, и враги (или их часть, назначенная герою, атакующему через стену) считаются **Укреплёнными**.

В дополнение к обычным правилам битвы с Волкаром (не забудьте про атаку самого генерала) сделайте следующее:

- За **каждого красного и белого** побеждённого врага, положите один щит героя на жетон Волкара.
- За **каждые два серых или зелёных побеждённых врага** положите щит героя туда же (с округлением вниз: победа над тремя зелёными врагами даёт право положить только один щит — столько же, сколько победа над двумя зелёными или одним зелёным и одним серым врагами).

Если герои не победили все войска Волкара, ничего не происходит. Герои возвращаются на исходные клетки, оставшихся врагов можно будет победить позднее.

Если все войска Волкара побеждены, генерал взят в плен, и его лагерь захвачен. Предпринявший штурм (или начавший совместный штурм) герой перемещается на клетку лагеря.

Лидер лагеря определяется по количеству жетонов щитов на жетоне Волкара (по тем же правилам, что и лидер города). Заметьте, это не обязательно тот же герой, что переместился в лагерь.

ЗАХВАЧЕННЫЙ ЛАГЕРЬ

Когда лагерь захвачен, это даёт три преимущества (не только на клетке лагеря, но и на соседних):

Предел руки

Если хотя бы один жетон щита героя лежит на жетоне Волкара, его владелец увеличивает предел руки по количеству крепостей героя (если тот стоит в захваченном лагере или на соседней с ним клетке). В этом подсчёте лидер считает лагерь своей крепостью, его предел руки увеличивается на 1 плюс количество принадлежащих ему крепостей на поле всякий раз, когда он находится на соседней клетке с лагерем или любой своей крепостью.

Вербовка

У лагеря Волкара собрались разрозненные отряды. Любой отряд, который можно завербовать в *крепости* или *деревне*, можно завербовать и в лагере. Кроме того, эти отряды можно вербовать на любой соседней с лагерем клетке (включая *деревню*). Герой может начать взаимодействие на этих клетках и вербовать отряды, как если бы находился на клетке лагеря.

Вы можете выкладывать новые доступные отряды в обмен на влияние. Выложите по одному обычному (серебряному) доступному отряду за каждое потраченное очко влияния.

Взаимодействуя в лагере и на соседних клетках, ваш герой получает бонус влияния, равных количеству его щитов на лагере Волкара.

Охота

По округе блуждают разрозненные отряды орков и драконумов. В лагере или на соседней с ним клетке ваш герой может **начать битву** либо с зелёным, либо с красным врагом. Либо с обоими вместе (по вашему выбору). Вытяните выбранные жетоны, герой сражается с этими врагами. Он не получает ничего, кроме очков славы, за победу над ними. Если побеждён хотя бы один враг, отметьте клетку щитом героя. На этой клетке больше нельзя охотиться.

Подсчёт очков

При подсчёте очков лидер лагеря считается лидером города, а щит на жетоне Волкара считается щитом на карте города.

Каждый щит, помещённый на лагерь или соседние с ним клетки (в результате охоты), добавляет 1 очко славы при определении «Великого завоевателя».

ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вы можете использовать Волкара вместе с опциональным правилом «Случайные города»: просто считайте землю с лагерем Волкара ещё одной землёй с городом, а карту лагеря Волкара — ещё одной картой города. Будьте осторожны, Волкара проще победить вне стен, и некоторые города сложно захватить, если они укреплены вдвойне.

Лагерь Волкара не может быть частью мегаполиса (если, конечно, вы не придумаете новые правила для этого). В игре с городами высокого уровня просто повысьте уровень генерала.

ИЗМЕНЕНИЕ УРОВНЯ ВОЛКАРА

(КООПЕРАТИВНАЯ ИЛИ ОДИНОЧНАЯ ИГРА ПРОТИВ ВОЛКАРА)

Это правило можно использовать в кооперативных и одиночных сценариях с Волкаром. Такие сценарии позволяют вам выбрать сложность (уровень Волкара) в начале игры. Однако иногда (после нескольких ходов или раундов игры) вы можете увидеть, что справляетесь гораздо лучше или хуже, чем ожидали, и сценарий окажется либо слишком простым, либо попросту непроходимым.

Вы можете исправить это, **изменив уровень Волкара прямо во время игры**.

В конце каждого раунда игроки могут увеличить или уменьшить уровень Волкара на величину, не превышающую количество реальных игроков в игре. Все игроки должны согласиться с этим, иначе уровень остаётся прежним.

Если уровень меняется, не забудьте скорректировать армию Волкара. Это можно сделать только до первой реальной битвы с Волкаром (т.е. до того, как его войска были впервые открыты). После первой битвы уровень Волкара изменить нельзя.

БОЛЬШЕ ИГРОКОВ (КООПЕРАТИВНАЯ ИЛИ СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА)

С увеличением количества игровых компонентов появилась возможность играть большим составом (впятером в соревновательные сценарии и вчетвером в кооперативные).

Вы можете добавить одного игрока в большинство сценариев базовой игры. Следуйте стандартным правилам сценария (не забудьте добавить один дополнительный кубик в источник маны и одну дополнительную карту доступного отряда для нового игрока).

ЗЕМЛИ

Если количество земель в сценарии зависит от количества игроков, используйте установки для предыдущего максимального количества игроков. Для дополнительного игрока:

- Добавьте 2 дикие земли.
- Добавьте 1 развитую землю без города.
- Добавьте 1 землю к городом (за исключением случая, когда количество городов не зависит от количества игроков). Если в связи с этим вам

потребуется 5 земель с городами, вы должны использовать опциональное правило «Лагерь Волкара вместо города» (см. стр. 10).

ТАКТИКИ В КООПЕРАТИВНЫХ СЦЕНАРИЯХ

Если вы играете кооперативный сценарий вчетвером, не удаляйте тактики из игры, даже если об этом прямо говорится в сценарии.

КОНТРОЛЬ НАД ДОСТУПНЫМИ КАРТАМИ (ОДИНОЧНАЯ ИГРА)

В одиночных сценариях (с виртуальным игроком или Волкаром), доступные заклинания и особые действия меняются очень медленно. Мы рекомендуем использовать этот вариант, чтобы **получить доступ к большому количеству карт** во время игры.

В конце каждого раунда удаляйте из игры самые нижние карты доступных заклинаний и особых действий (после чего переходите к ходу виртуального игрока, если нужно), как описано в базовой игре. Кроме того, вы можете удалить из игры сред-

нюю карту из доступных заклинаний и/или доступных особых действий. Таким образом, вы можете заменить от двух до четырёх карт. Вы должны принять решение о замене до того, как начнёте выкладывать новые карты.

СДЕРЖИВАНИЕ ЛИДЕРА (СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА)

Иногда один из рыцарей-магов вырывается вперед на шкале славы, и остальным трудно его догнать. В кооперативных играх это не такая уж большая проблема. В соревновательных играх это часть игры: если один герой уходит очень далеко вперед, остальные должны сделать всё возможное, чтобы сократить разрыв или хотя бы показать хороший результат. Если лидирующий герой кажется вам проблемой, можете попробовать один из следующих вариантов.

Эти опциональные правила создают **дополнительные сложности для тех, кто впереди на шкале славы, и дают преимущества тем, кто отстал**. Некоторые из них оказывают влияние на игру всё время, другие активируются только тогда, когда кто-то вырывается очень далеко вперед. Выберите наиболее подходящий вариант для вашей группы до выбора героев, так как некоторые рыцари-маги лучше справляются с теми или иными сложностями, чем остальные. Вы можете распределить героев с помощью аукциона.

Помните — сила рыцаря-мага не только в его славе, но и в колоде деяний, отрядах, запасе кристаллов, сети крепостей, взвешенном выборе жетонов навыков и в сочетании этих преимуществ. Быть впереди на шкале славы — ещё не значит выиграть игру.

МАГИЧЕСКИЕ ПЕЧАТИ

Император обеспокоен слухами о рыцарях-магах, ведь вместе со славой растёт и их могущество. Лучшие маги атлантов собрались, чтобы создать магическую печать, которая погасит слухи и слетит с рыцарей-магах.

Есть две версии этого правила, выберите одну из них в зависимости от того, как сильно вы хотите помешать лидеру по славе.

Слабые печати

В начале игры возьмите по одному жетону маны каждого из основных цветов и поместите их в случайном порядке на начальные деления 3, 5, 7 и 9 ряда шкалы славы. Пока жетоны лежат на этих делениях, игроки не могут класть жетоны щита на этот ряд; они просто остаются на последнем делении предыдущего ряда.

Каждый игрок может в любой момент удалить ближайший к началу шкалы блокирующий жетон, потратив одну ману соответствующего цвета. Разумеется, игроки, находящиеся позади на шкале славы, охотно предоставят эту возможность лидеру.

Сильные печати

Правила те же, что описаны выше, с той разницей, что вы берете по два жетона каждого цвета и кла-

дете их в случайном порядке на начальные деления с 3 по 10 ряды. Помимо этого, поместите один жетон золотой маны на начальное деление 2-го ряда. Он работает так же, но для её удаления можно потратить ману любого цвета.

Важно: усиленные печати хорошо работают с аукционом героев. Штраф в одно-два очка славы уже не кажется неприятностью, если кому-то другому придется разбираться с первым блокирующим жетоном.

ЗАВИСТЬ И СОЧУВСТВИЕ

У славы есть и обратная сторона. Местные жители (и, возможно, сама Земля) крайне враждебны к самым прославленным рыцарям-магам. В то же время наименее известный герой может рассчитывать на сочувствие.

В конце каждого дневного раунда владелец героя с наибольшей славой добавляет одну рану в свою колоду деяний (в случае ничьей никто этого не делает). В конце каждого ночного раунда владелец героя с наименьшей славой может удалить одну рану из своей колоды (в случае ничьей это делают все).

Усложнённый вариант

В конце каждого раунда владелец героя с наибольшей славой добавляет одну рану в свою колоду деяний (в случае ничьей никто этого не делает). Владелец героя с наименьшей славой может удалить одну рану из своей колоды (в случае ничьей это делают все).

АТАКИ ПРИЗРАКОВ

Когда могущество и слава захватчиков растут слишком сильно, просят тайные магические силы самой Земли, чтобы их остановить.

Опции «Магические печати» и «Зависть и сочувствие» оказывают влияние на игру с самого начала. Это правило вступает в силу только тогда, когда один герой сильно вырывается вперед по славе, или когда один или несколько игроков сильно отстают.

Подготовка

В начале игры положите коричневый и красный жетоны врагов на шкалу славы лицевой стороной вниз. Вы можете держать их прямо на шкале славы, чтобы не забыть об атаке призраков.

Проверка при повышении уровня

Каждый раз, когда герой получает новый уровень, проверьте, насколько он опережает других героев. Все в порядке, если его уровень:

- не превышает уровня любого другого героя бо-

лее чем на 1, и не превышает уровня самого отстающего героя более чем на 2.

В остальных случаях он подвергается атаке (выберите худший для него вариант):

- на 2 выше уровня любого другого героя или на 3 выше уровня самого отстающего героя — атакует коричневый монстр;
- на 3 выше уровня любого другого героя или на 4 выше уровня самого отстающего героя — атакует красный монстр;
- на 4+ выше уровня любого другого героя или на 5+ выше уровня самого отстающего героя — атакуют оба врага.

Важно: герой не может подвергнуться атаке при первом повышении уровня (если у какого-либо героя слава отрицательная, считается, что его уровень равен 1). Во время второго повышения уровня его атакуют, только если никто из остальных героев ещё не повысил уровня. При третьем повышении уровня — если никто не получил двух уровней, или если есть герой, который ещё ни разу не повысил уровня. Если никто из остальных героев ещё не повышал уровень, его атакует красный враг, и т.д. Призраки могут атаковать нескольких героев за ход.

Атака

Условие проверяется, когда герой собирается получить уровень. Как только он заканчивает фазу завершения хода (включая повышение уровня), открывается один или оба жетона врага со шкалы славы и выкладываются перед владельцем героя. На шкалу славы тут же выкладываются новые жетоны, разместите их лицевой стороной вниз.

Перед следующим ходом игрока, согласно жетонам порядка хода, враги атакуют его героя. Он может выбрать долгую или быструю подготовку к битве, на тех же условиях и с теми же ограничениями и выгодами, как при атаке Волкара. Особо отметим: если жетон порядка хода героя лежит лицевой стороной вниз, он не может выбрать долгую подготовку.

Выполните первые три фазы битвы. Замороженные и убитые в фазу боя на расстоянии враги исчезают. Остальные исчезают после того, как нанесут урон (с учётом особых способностей). Фаза ближнего боя пропускается, очки славы и другие награды не присуждаются, даже если игрок побеждает врага или уничтожает его каким-либо эффектом.

Примечание: призрачные атаки вынуждают героя или героев, слишком сильно опередивших остальных на шкале славы, тратить ресурсы или получать раны без каких-либо выгод. Это должно немного их замедлить.

II. СПИСОК СЦЕНАРИЕВ

Главная тема этого дополнения — генерал Волкар и его пропавший легион. Новые сценарии делают акцент на противостоянии Волкара и рыцарей-магов.

«Возвращение Волкара» — самый эпичный сценарий, в который вы только можете сыграть. Герои должны объединить усилия и захватить большой укрепленный город, а затем победить величай-

шую армию в мире игры Mage Knight. Волкар исследует земли наравне с героями, стремясь добраться до города первым. У этого сценария есть и сокращённая версия.

В «Походе Волкара» форма поля определена заранее, и Волкар двигается по нему в сторону ваших героев. Вам нужно будет уклоняться от встречи с ним, накопить достаточно сил, завоевав окрест-

ности, а после — преследовать и победить генерала до того, как он войдет в портал.

Все эти сценарии разработаны для кооперативной или одиночной игры. Если вы хотите противостоять Волкару в соревновательной игре, попробуйте вариант «Лагерь Волкара вместо города», описанный в разделе «Оptionальные правила».

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВОЛКАРА — ЭПИЧЕСКИЙ СЦЕНАРИЙ

- **Количество игроков:** от 1 до 4.
- **Тип:** одиночный или кооперативный.
- **Длительность:** шесть раундов (3 дня и 3 ночи).
- **Описание:** сложный сценарий с эпическими битвами, захватом и защитой города. Вместо виртуального игрока вас ограничивает генерал Волкар.

Всё начиналось обычно — вы вошли в провинцию, готовясь найти и захватить её столицу. Но вы стремились к этому не один. Ужасный генерал Волкар встал лагерем неподалёку от вас и готовится к маршу. Несмотря на его огромную армию из орков и драконумов, атланты приветствуют его, а некоторые даже присоединяются к его войскам. Что ждать от столь странного союза?

Кем бы ни был Волкар, что бы ни позволило ему получить такую силу, вернувшегося полководца нужно остановить до того, как его войска объединятся с гарнизоном столицы.

Поспешите и захватите город раньше Волкара — и ждите гостей. Приготовьтесь к самой эпичной битве, которую знала Земля!

СЛОЖНОСТЬ СЦЕНАРИЯ

- Сложность сценария определяется двумя параметрами:
 - Уровень битвы определяет, насколько сложны битвы с Волкаром и городом. Выбирайте высокий уровень, только если вы готовы иметь дело с масштабными битвами в конце сценария и достаточно опытни, чтобы в них победить.

- Уровень гонки определяет, какое давление оказывает на вас Волкар, и как быстро вы должны действовать. Выбирайте высокий уровень, если вы хотите напряжённой гонки, и более низкий, если хотите игру поспокойнее.
- Эти два аспекта независимы, и вы можете выбрать любую комбинацию. Обратите внимание: даже при выборе низких уровней вам предстоит очень непростая игра, победить Волкара всегда сложно.

- После выбора обеих уровней используйте значения в соответствующих строках и столбцах приведённых ниже таблиц при подготовке к игре.
- **Важно:** значения в таблицах — всего лишь рекомендации. Вы можете изменять их или самостоятельно настроить сложность, взяв числа между указанными уровнями, ниже или выше их.

Уровень битвы	Уровни городов				Уровень Волкара			
	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Смельчак	4	6	8	10	5	10	15	20
Герой	6	9	12	16	8	16	24	32
Легенда	10	14	18	22	12	24	36	48

Уровень гонки	Раны в колоде Волкара				Трусливые отряды			
	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Шаг	18	18	18	18	1	2	3	4
Рысь	15	15	15	15	2	3	4	5
Галоп	12	12	12	12	3	4	5	6

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Карта (для 1, 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** открытое, с ограничением в 4 ряда, с лагерем Волкара на месте крайней левой из начальных земель (см. рисунок).
- **Дикие земли:** 7, 8, 10 или 12 (дополнительно к лагерю Волкара).
- **Развитые земли без городов:** 1, 2, 3 или 4.
- **Развитые земли с городами:** 1, всегда внизу стопки земель.
- **Уровень города:** см. таблицу сложности сценария.
- **Карты и навыки:** удалите из игры четыре соревновательных заклинания (номера 109–112). Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных. В одиночной игре выберите наугад одного из оставшихся героев — добавляйте один навык этого героя в зону общих навыков после каждого повышения уровня героя.

Волкар

- Волкар заменяет виртуального игрока в этом сценарии. Он учитывается при подсчёте количества игроков, так что вы имеете один дополнительный кубик в источнике маны и один дополнительный доступный отряд (количество реальных игроков плюс 3).
- Используйте карту сценария «Возвращение Волкара» как памятку. На ней кратко описано поведение Волкара в этом сценарии. Положите её рядом с полем так, чтобы ориентация картинки на ней точно соответствовала ориентации поля (см. рисунок).
- Положите рядом с полем жетон Волкара, а на него — один кубик маны.
- Посмотрите в таблице сложности уровень Волкара. Поместите соответствующее количество жетонов врагов лицом вниз рядом с жетоном Волкара. Можете сделать это перед первой битвой с Волкаром, чтобы вам хватило жетонов на остальную игру.
- Приготовьте колоду Волкара. Она должна включать:
 - 16 карт обычных действий не участвующего в игре героя;
 - 4 заклинания взаимодействия, удалённые из колоды заклинаний;
 - определённое количество ран согласно таблице сложности.

- **Важно:** перемешайте колоду Волкара и поместите её рядом с жетоном Волкара.
- Поставьте фигурку Волкара на клетку лагеря. Генерал готов отправиться в путь.
- Клетка лагеря Волкара считается пустой в этом сценарии.

Доступные отряды

- Во время игры некоторые колеблющиеся отряды могут присоединиться к Волкару.
- Посмотрите в таблице сложности, сколько отрядов колеблется в этом сценарии. Возьмите такое же количество кристаллов разных основных цветов из резерва (цвета не имеют значения). Пометьте первые несколько мест для доступных отрядов этими кристаллами, так, чтобы за каждым из этих мест был закреплён один цвет.
- При открытии карт отрядов в начале каждого раунда первые карты кладутся на отмеченные места, а остальные — в неотмеченные.
- Отряды, которые могут быть выложены во время раунда (благодаря навыку «Узы верности» или взаимодействию в белом городе), не помещаются в отмеченные слоты, и, как следствие, за ними не закреплён никакой цвет.
- Земля с лагерем Волкара не считается развитой землёй при выкладывании отрядов: вы не добавляете элитные отряды к доступным отрядам до тех пор, пока не будет открыта другая развитая земля.

Ход игры

Выбор тактики (для одиночной игры)

- Вы всегда выбираете карты тактики первым. Затем Волкар берёт случайную карту тактики из оставшихся.
- В конце каждого дня или ночи удалите использованную вами карту тактики из игры. Карта тактики Волкара остаётся в игре.

Выбор тактики (для кооперативной игры)

- Игроки всегда выбирают карты тактики первыми. Затем Волкар берёт случайную карту тактики из оставшихся.
- Карты тактики не удаляются из игры.

Фигурка Волкара

- Фигурка Волкара перемещается по полю.
- Клетка с Волкаром считается небезопасной. Когда герой входит на неё, его движение сразу прекращается и он атакует Волкара (см. ниже).

Ход Волкара

- Когда наступает ход Волкара, откройте первую карту его колоды. Карта определяет его действие в этот ход.



- Когда открывается **карта раны**, Волкар делает привал. Повсюду летит молва о его силе. Бросьте кубик маны Волкара. Если один из доступных отрядов находится в месте, отмеченном кристаллом выпавшего цвета, удалите этот отряд из игры. Солдаты присоединяются к Волкару, и их уже нельзя завербовать. Место для карты остаётся пустым до следующего раунда.

- Каждый раз, когда так удаляется доступный отряд, добавьте серый жетон врага к армии Волкара.

- Если открыта **не карта раны (карта заклинания или действия)** любого цвета, посмотрите на источник маны. Если там есть кубики того же цвета, перебросьте один из них. В дневном раунде, если кубиков того же цвета нет, но имеется золотой кубик, перебросьте его.

- Затем (если вытянута не карта раны) Волкар перемещается. Его поведение зависит от фазы игры:
- Вначале он пытается исследовать земли и обнаружить город.
- После обнаружения города (им или игроками) Волкар следует к нему кратчайшим путем.

- Если Волкар добирается до города, он либо выигрывает (если герои ещё не захватили город), либо атакует его (если они захватили город и теперь защищают его).

Движение Волкара — первая фаза (исследование)

Первая фаза длится от начала игры до обнаружения города. Следующим правилам:

- Если открыта **зелёная, синяя или белая карта действия**, переместите Волкара на одну клетку в направлении, показанном на карте сценария.
- Фигурка Волкара игнорирует все особенности местности.
- Если движение ведёт за границы поля, откройте верхнюю землю из стопки и поставьте на неё фигурку Волкара.
- Волкар перемещается во всех случаях. Если он должен переместиться за пределы, заданные формой поля, переместите его в ближайшем направлении в границах поля.

- Если Волкар переместился на клетку с героем, он атакует его. Если Волкар не побеждён, он остаётся на новой клетке, а герой должен отступить — см. ниже раздел «Волкар атакует героя».

- Если открыта **зелёная, синяя или белая карта заклинания**, Волкар ведёт себя так, будто последовательно открылись две карты действия того же цвета (перебрасывается только один кубик маны в источнике), т.е. он перемещается дважды.

- Если первое перемещение привело к обнаружению города, второе перемещение подчиняется правилам второй фазы (бросок к городу).

- Двойное перемещение может привести к битвам с двумя героями, если они оба на пути Волкара.

- **Исключение:** если первое перемещение вызвало битву, а затем Волкар движется дальше, атакованный герой не отступает.

- Если открыта **красная карта действия**, Волкар не движется. Вместо этого он смотрит вокруг и ищет рыцаря-мага для нападения. Если на соседних клетках есть герой, Волкар его атакует. Если их несколько, атакован герой с наибольшей славой (при ничьей — тот, кто выше в порядке хода).

- Волкар не перемещается на клетку героя, и тот не отступает при любом исходе битвы.

- Если открыта **красная карта заклинания**, Волкар действует так же, как и при открытой красной карте действия, но если на соседних клетках никого нет, Волкар ищет битвы на расстоянии двух клеток, после чего возвращается обратно.

Движение Волкара — вторая фаза (бросок к городу)

Волкар меняет поведение, как только открывает город (последняя земля). Правила такие же, как для первой фазы, за некоторыми исключениями:

- При движении Волкар всегда перемещается ближе к городу — он никогда не остаётся на том же расстоянии и не отдаляется от города.

- Расстояние измеряется по прямой, включая неисследованные земли.

- Волкар больше не открывает новые земли. Если кратчайший путь к городу пролегает через неисследованную область, перемещайте Волкара по воображаемым клеткам, как если бы там были открытые земли.

- Если есть два варианта для перемещения (т.е. две клетки, перейдя на которые, Волкар приблизится к городу), Волкар делает выбор на основе цвета вытянутой карты (выбирается направление, ближайшее к соответствующему цвету карты).

- **Важно:** если вытянуто заклинание, Волкар может передвинуться в двух разных направлениях.

- Во время этой фазы Волкар перестаёт искать схватки и движется **даже при открытии красной карты**. Если открыта красная карта действия или заклинания, считайте её синей (но в источнике перебрасывается красный, а не синий кубик). Волкар по-прежнему отдыхает (и вербует отряды) при открытии карты раны.

Движение Волкара — третья фаза (битва за город)

Когда Волкар стоит рядом с городом и должен переместиться (открыта не карта раны), он атакует город. Возможны несколько вариантов:

- **Город ещё не захвачен игроками.** В этом случае город открывает перед Волкаром ворота. Генерал вступает в город и выигрывает сценарий.

- Город захвачен игроками, но они **не находятся в городе или пока не готовы защищать его** (например, если они планируют совместную защиту и не успели собраться вместе). В этом случае Волкар разрушает стены города и грабит его окрестности вместо движения — переверните карту города лицом вниз. С этого момента в этом городе нельзя взаимодействовать (нанести отряды, пользоваться уникальными возможностями города). Игроки, участвовавшие в захвате города, больше не увеличивают предел руки, когда их герои находятся в городе или вблизи него.

- Если это происходит повторно (т.е. если город разграблен, и никто не хочет защищать его), Волкар занимает город и выигрывает сценарий.

- Если один или несколько игроков готовы защищать город, происходит битва с Волкаром. Игроки могут договориться о совместной защите.

- Если Волкар теряет в битве меньше жетонов, чем количество реальных игроков в игре, его атака не отбита, он берёт город и выигрывает сценарий.

- Если он теряет хотя бы столько же жетонов, сколько реальных игроков в игре (неважно, кто из героев уничтожил этих врагов), он должен отодвинуться на одну клетку от города в направлении, противоположном тому, откуда он атаковал (т.е. он оказывается на расстоянии двух клеток от города). В свой следующий ход он продолжает следовать тем же правилам (т.е. он должен открыть две карты действия или одну карту заклинания перед новой атакой на город).

- **Примечание:** если открывается карта заклинания, сыграйте каждый шаг по отдельности. Например, Волкар может приблизиться к городу и затем атаковать его, или разграбить город и затем выиграть игру, атаковав его снова, или атаковать город и после отражения атаки сразу вновь перейти на клетку, соседнюю с городом.

Ярость (окончание колоды)

- Если колода Волкара закончилась до завершения сценария, не собирайте новую колоду из сброса: считайте, что Волкар каждый раз открывает карту заклинания (т.е. дважды перемещается или атакует). Считайте, что это карта синего цвета. Не перебрасывайте кубики маны, если Волкар в ярости.

Конец раунда

- Волкар никогда не объявляет конец раунда.
- Когда игрок объявляет конец раунда, другие игроки делают ещё по одному ходу, но Волкар больше не ходит.
- Колода Волкара никогда не перетасовывается. В следующем раунде вы продолжаете открывать по одной карте в каждый ход Волкара.

Волкар атакует героя

- Если герой атакован Волкаром вне города (после открытия красной карты во время первой фазы игры или если Волкар зашёл на его клетку), он имеет две возможности:

- **Отступить.** В этом случае битва не происходит (игрок не выбирает долгую или короткую подготовку и просто берёт в руку карты раны):

- » 2 раны во время первого дня или ночи;
- » 3 раны во время второго дня или ночи;
- » 4 раны во время третьего дня или ночи.

- **Сражаться.** В этом случае герой вступает в битву со всей армией Волкара и ним самим, следуя правилам раздела «Генерал Волкар» (включая выбор долгой или короткой подготовки).

В обоих случаях, если Волкар завершает ход на клетке с героем, тот должен отступить. Можно выбрать любую безопасную клетку по соседству, кроме той, с которой пришел Волкар. Это перемещение не требует очков движения.

Если Волкар завершает ход в другом месте (он либо атаковал с помощью красной карты во время первой фазы, либо ушёл с клетки героя из-за открытой карты заклинания), герой не отступает.

Атака или совместная атака Волкара

Герои могут атаковать Волкара в одиночку или совместно, используя обычные правила атаки Волкара, описанные выше.

Волкар никогда не перемещается и не замедляется в результате атаки героев.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Сценарий может закончиться одним из следующих исходов:

- Волкар входит в город до того, как его захватили герои. **Герои проигрывают.**
- Волкар атакует город, захваченный героями дважды без оказания сопротивления героями. **Герои проигрывают.**
- Завершается шестой раунд, и герои не победили всю армию Волкара. **Герои проигрывают.**
- Армия Волкара полностью уничтожена. **Герои выигрывают.**
 - Если вы хотите подсчитать победные очки, каждый игрок может сделать ещё один ход, но, скорее всего, большинство игроков просто перевернёт жетоны порядка хода обратно и не сможет ничего сделать.

Подсчёт очков

Ваша цель — победа над Волкаром любой ценой. Если вы хотите подсчитать очки, используйте правила других кооперативных сценариев:

- Возьмите наименьшее значение славы среди всех героев.
- В каждой категории посчитайте очки лучшего игрока (игрока с наибольшим количеством карт ран для «Великого поражения»). Не присуждайте титулы.
- Прибавьте 20 очков, если вы захватили город.
- Если герои победили Волкара, вы получаете:
 - Бонус в 30, 40 или 50 очков (в зависимости от выбранного уровня битвы).
 - Добавьте к нему по 2 очка за каждую карту, оставшуюся в колоде Волкара.
 - Затем умножьте результат на 1, 1.5 или 2, в зависимости от выбранного уровня гонки.

Несколько советов:

- В этом сценарии вы должны торопиться, особенно если выбран высокий уровень гонки.
 - Иногда лучше сыграть хорошие карты боком и замедлить Волкара на один ход.
 - В кооперативной игре один игрок может решить не играть оставшиеся в руке карты и закончить раунд раньше, если все остальные готовы сыграть последний ход.

- И всё же не торопитесь. Вам нужно накопить сил, чтобы сначала захватить город, а потом справиться с Волкаром.
 - Постарайтесь закончить третью ночь раньше, чем Волкар прибудет к воротам города.
 - Чувство времени — ключ к успеху. Внимательно следите за продвижением Волкара. Вы должны быть в зените славы, когда Волкар прибудет к городу. Плохо, если генерал появится у ворот сразу после вашего захвата города, или если у вас закончилась колода, и вы должны сбрасывать отличные карты, ожидая Волкара. (Помните, каждый ход вы должны сыграть или сбросить хотя бы одну карту).
 - Будьте готовы к нескольким битвам с Волкаром. Если первое столкновение произойдет в конце последней ночи, вам может не хватить сил и времени, чтобы добить Волкара.

- Подумайте, где лучше открыть город. Вы знаете, что это последняя земля в стопке земель.
 - Вам не стоит открывать город слишком рано, после этого Волкар направится прямо к нему.
 - Но вам следует захватить его как можно раньше, до последней ночи. Вряд ли у вас будет достаточно сил, чтобы сразиться за одну ночь и с гарнизоном города, и с Волкаром.
 - Выбор хорошего места для города — ключ ко всему. Сделав это правильно, вы сильно замедлите Волкара.
 - В кооперативных сценариях Mage Knight совместные усилия значат больше, чем в других кооперативных играх. У города высокий уровень, и его сопротивление проще сломить сообща. Договоритесь, в каком месте поля вы поставите землю с городом, так, чтобы хотя бы двое или трое из вас успели туда добраться для совместного штурма.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ВОЛКАРА — БЫСТРЫЙ СЦЕНАРИЙ

Этот сценарий следует тем же правилам, что и эпический, за некоторыми исключениями:

- Ограничение по времени — всего два дня и две ночи.
- Форма поля та же, но выставляется меньше земель.
- Таблица сложности меняется.

Применимы все быстрые правила быстрых сценариев «Завоевания» (добавляется один кубик и один отряд, вы начинаете с репутацией +2 и 1 очком славы у героя, также ваши подопечные получают 1 очко славы каждый раз, когда повышают уровень).

Карта (для 1, 2, 3 или 4 игроков)

- Форма карты:** такая же, как в эпическом варианте.
- Дикие земли:** 5, 6, 8 или 10 (дополнительно к лагерю Волкара).
- Развитые земли без городов: 1, 1, 2 или 3.
- Развитые земли с городами: 1, всегда внизу стопки земель.

Уровень битвы	Уровни городов				Уровень Волкара			
	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Смельчак	3	4	5	6	4	8	12	16
Герой	4	6	8	10	6	12	18	26
Легенда	5	8	11	14	8	16	24	32

Уровень гонки	Раны в колоде Волкара				Трусливые отряды			
	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Шаг	16	16	16	16	1	2	3	4
Рысь	13	13	13	13	2	3	4	5
Галоп	10	10	10	10	3	4	5	6

ПОХОД ВОЛКАРА

- **Количество игроков:** от 1 до 4
- **Тип:** одиночный или кооперативный
- **Длительность:** шесть раундов (3 дня и 3 ночи)
- **Описание:** сложный сценарий, в котором вы должны сначала уклоняться от встречи с Волкаром, а затем остановить его до того, как он войдёт в портал.

Вы были направлены в эту часть Империи с чёткой задачей — найти загадочного генерала Волкара и уничтожить его. Но, похоже, Волкар был готов к вашему прибытию — как только портал открылся, и вы ступили на землю, его огромная армия двинулась прямо к вам.

Вы ещё не готовы противостоять ему! Но погодите... его цель — вовсе не вы. Он держит курс прямо на портал. Видимо, он просто ждал кого-то, кто откроет ему дорогу.

Сложность сценария

- Сложность сценария определяется двумя параметрами.
 - Уровень битвы определяет, насколько сложны битвы с Волкаром и городом. Выбирайте более высокий уровень, только если вы ждёте масштабных битв в конце сценария и достаточно опытны, чтобы в них победить.
 - Уровень гонки определяет, какое давление оказывает на вас Волкар и как быстро вы должны действовать. Выбирайте более вы-

сокий уровень, если вы хотите напряжённой гонки, и более низкий, если хотите игру поспокойнее.

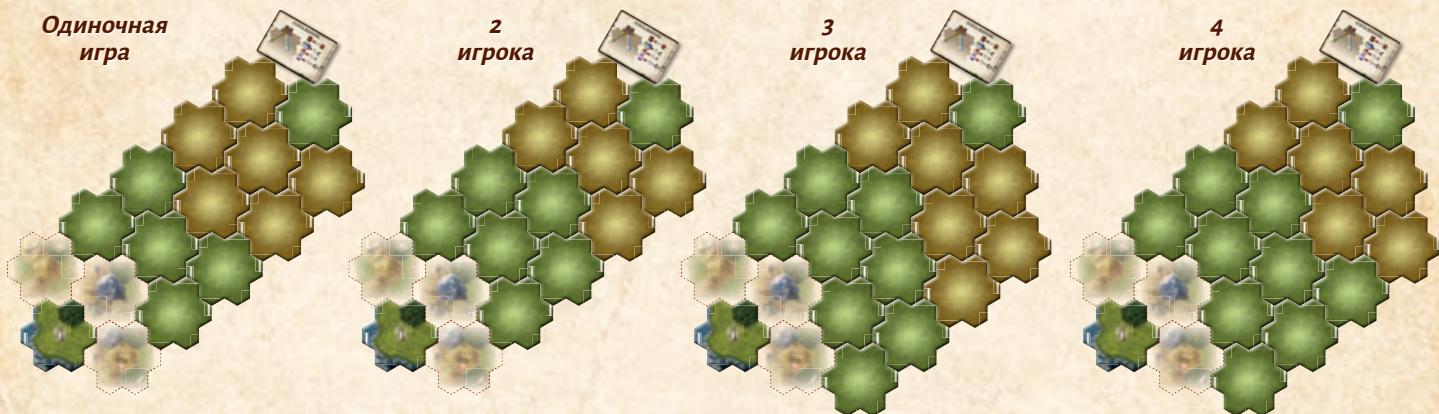
- Эти два аспекта независимы, и вы можете выбрать любую комбинацию. Даже при выборе двух низких уровней вам предстоит очень непростая игра, победить Волкара всегда сложно. Для победы на самых сложных уровнях нужны исключительное умение и толика удачи.
- После выбора обоих уровней используйте значе-

ния в соответствующих строках и столбцах приведённых ниже таблиц при подготовке к игре.

- **Важно:** значения в таблицах — всего лишь рекомендации. Вы можете изменять их или самостоятельно настроить сложность, взяв числа между указанными уровнями, ниже или выше их.

Уровень битвы	Уровни городов				Уровень Волкара				Уровень гонки	Раны в колоде Волкара				Трусливые отряды			
	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока		1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока	1 игрок	2 игрока	3 игрока	4 игрока
Смельчак	3	4	4	5	8	14	20	26	Шар	20	20	20	20	1	2	3	4
Герой	4	4	5	5	10	18	26	34	Рысь	16	16	16	16	2	3	4	5
Легенда	4	5	5	6	14	26	38	50	Галоп	12	12	12	12	3	4	5	6

Подготовка к игре



Карта (для 1, 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** заданное, с лагерем Волкара на противоположной стороне (см. рисунок). Все земли лежат рубашкой вверх, кроме лагеря Волкара, земли с порталом и трёх соседних земель.
- **Дикие земли:** 8, 9, 11 или 12.
- **Развитые земли с городами:** 2, 2, 3 или 3 (в дополнение к лагерю Волкара).
- **Развитые земли без городов:** 4, 3, 4 или 3.
- **Уровни городов:** см. таблицу сложности сценария.
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных. В одиночной игре выберите наугад одного из оставшихся героев — добавляйте один навык этого героя в зону общих навыков после каждого повышения уровня героя.

Волкар

- Волкар заменяет виртуального игрока в этом сценарии. Он учитывается при подсчёте количества игроков, так что вы имеете один дополнительный кубик в источнике маны и один дополнительный доступный отряд (количество реальных игроков плюс 3).

- Используйте карту сценария «Поход Волкара» как памятку. На ней кратко описано поведение Волкара в этом сценарии. Положите её рядом с полем так, чтобы ориентация картинки на ней точно соответствовала ориентации поля (см. рисунок).
- Положите рядом с полем жетон Волкара, а на него — один кубик маны.
- Посмотрите в таблице сложности уровень Волкара. Поместите соответствующее количество жетонов врагов лицом вниз рядом с жетоном Волкара.
 - **Примечание:** если уровень Волкара очень высок, можете не складывать рядом с ним все жетоны с самого начала, чтобы их хватило на остальную игру. Вы можете выложить их перед первой битвой с Волкаром.
- Приготовьте колоду Волкара. Она должна включать:
 - 16 карт обычных действий не участвующего в игре героя;
 - 4 заклинания взаимодействия, удалённые из колоды заклинаний;
 - определённое количество ран согласно таблице сложности.
- **Важно:** тщательно перемешайте колоду Волкара, чтобы раны и заклинания не группировались вместе. Поместите её рядом с жетоном Волкара.

- Поставьте фигурку Волкара на клетку лагеря. Генерал готов отправиться в путь.

Доступные отряды

- Во время игры некоторые доступные отряды могут испугаться Волкара.
- Посмотрите в таблице сложности, сколько отрядов могут впасть в панику. Возьмите такое же количество кристаллов разных основных цветов из банка (цвета не имеют значения). Отметьте первые несколько мест для доступных отрядов этими кристаллами, так, чтобы за каждым из них был закреплён один цвет.
- При открытии карт отрядов в начале каждого раунда первые отряды выкладываются на отмеченные места, а остальные — в неотмеченные.
- Отряды, которые могут быть выложены во время раунда (благодаря навыку «Узы верности» или взаимодействию в белом городе), не помещаются в отмеченные слоты, и, как следствие, за ними не закреплён никакой цвет.
- Земля с лагерем Волкара не считается развитой землёй при выкладывании отрядов: вы не добавляете элитные отряды к доступным отрядам до тех пор, пока не будет открыта другая развитая земля.

Ход игры

Выбор тактики (для одиночной игры)

- Вы всегда выбираете карты тактики первым. Затем Волкар берёт случайную карту тактики из оставшихся.
- В конце каждого дня или ночи удалите использованную вами карту тактики из игры. Карта Волкара остаётся в игре.

Выбор тактики (для кооперативной игры)

- Игроки всегда выбирают карты тактики первыми. Затем Волкар берёт случайную карту тактики из оставшихся.
- Карты тактики не удаляются из игры.

Фигурка Волкара

- Фигурка Волкара перемещается по полю.
- Клетка с Волкаром считается небезопасной. Когда герой входит на неё, его движение сразу прекращается, и он атакует Волкара (см. ниже).
- Когда Волкар оказывается на расстоянии 3 клеток от портала, Совет Пустоты закрывает портал. Все герои в портале выбывают из игры. С этого момента клетка портала работает как любая другая — на ней может находиться только 1 игрок и на ней можно атаковать Волкара.

Ход Волкара

- Когда наступает ход Волкара, откройте первую карту его колоды. Карта определяет его действие в этот ход.



- Если открывается **карта раны**, Волкар делает привал. Повсюду летит молва о его силе. Бросьте кубик маны Волкара. Если один из доступных отрядов находится в месте, отмеченном кристаллом выпавшего цвета, удалите этот отряд из игры. Солдаты испугались силы Волкара и не желают помогать героям. Место для карты остаётся пустым до следующего раунда.
- **Важно:** не добавляйте жетоны к армии Волкара, когда это происходит.
- Если открывается карта **заклинания или действия (не карта раны)** любого цвета, посмотрите на источник маны. Если там есть кубики того же цвета, перебросьте один из них.

В дневном раунде, если кубиков того же цвета нет, но имеется золотой кубик, перебросьте его.

Затем, если открыта **зелёная, белая или синяя карта действия**, Волкар перемещается на одну клетку в направлении, показанном на карте сценария.

- Фигурка Волкара игнорирует все особенности местности.
- В этом сценарии Волкар передвигается по клеткам неоткрытых земель, не исследуя их.
- Волкар неотвратно стремится к portalу. Если его движение ведёт за пределы поля, вместо этого переместите его на одну клетку ближе к portalу.
- **Исключение:** если Волкар стоит рядом с клеткой portalа, он всегда перемещается на эту клетку, независимо от того, была ли открыта зелёная, синяя или белая карта. Если Волкар уже стоит на клетке portalа, открытие зелёной, синей или белой карты означает, что он выиграл, а герои проиграли — см. ниже.
- Если Волкар переместился на клетку, где находится герой, он атакует его. Если Волкар не побеждён, он остаётся на новой клетке, а герой должен отступить — см. ниже раздел «Волкар атакует героя».

Если открыта **зелёная, синяя или белая карта заклинания**, Волкар ведёт себя так, будто последовательно открылись две карты действия того же цвета (перебрасывается только один кубик маны в источнике), т.е. он перемещается дважды.

- Может случиться так, что Волкар за ход подвигается в две разные стороны (если после первого перемещения он окажется рядом с порталом или если одно из его перемещений будет вести за пределы поля).
- Если Волкар стоит рядом с порталом, он может выиграть (первым перемещением он войдёт на клетку с порталом, а второе перемещение принесёт ему победу).
- Движение Волкара может вызвать две битвы с героями за один ход.
- **Исключение:** если первое перемещение вызвало битву, а затем Волкар движется дальше, атакованный герой не отступает.
- Если открыта **красная карта действия**, Волкар не двигается. Вместо этого он смотрит вокруг и ищет рыцаря-мага для нападения. Если на соседних клетках есть герой, Волкар его атакует. Если их несколько, атакован герой с наибольшей славой (при ничьей — тот, кто выше в порядке хода).

– Волкар не перемещается на клетку героя, и тот не отступает при любом исходе битвы.

• Если открыта **красная карта заклинания**, Волкар действует так же, как и при открытой красной карте действия, но если на соседних клетках никого нет, Волкар ищет битвы на расстоянии двух клеток, после чего возвращается обратно.

Конец раунда

- Волкар никогда не объявляет конец раунда.
- Когда игрок объявляет конец раунда, другие игроки делают ещё по одному ходу, но Волкар больше не ходит.
- Колода Волкара никогда не перетасовывается. В следующем раунде вы продолжаете открывать по одной карте в каждый ход Волкара.

Волкар атакует героя

- Если герой атакован Волкаром вне города (после открытия красной карты во время первой фазы игры, или если Волкар зашёл на его клетку), он имеет две возможности:
 - **Отступить.** В этом случае битва не происходит (игрок не выбирает долгую или короткую подготовку и просто берёт в руку карты ран):
 - » 2 раны во время первого дня или ночи;
 - » 3 раны во время второго дня или ночи;
 - » 4 раны во время третьего дня или ночи.
 - **Сражаться.** В этом случае герой вступает в битву со всей армией Волкара и ним самим, следуя правилам раздела «Генерал Волкар» (включая выбор долгой или короткой подготовки).
- В обоих случаях, если Волкар завершает ход на клетке с героем, тот должен отступить. Можно выбрать любую безопасную клетку по соседству, кроме той, с которой пришел Волкар. Это перемещение не требует очков движения.
- Если Волкар завершает ход в другом месте (он либо атаковал с помощью красной карты во время первой фазы, либо ушёл с клетки героя из-за открытой карты заклинания), герой не отступает.

Нападение на Волкара

- Герои могут нападать на Волкара в одиночку или совместно, используя обычные правила атаки Волкара, описанные выше (не забывайте, что Волкар тоже участвует в сражении). Волкар всё время движется, совместное нападение не так легко спланировать.

Исход битвы

- Если все войска Волкара уничтожены, герои выигрывают.
- Если Волкар потерял вдвое больше жетонов, чем игроков в игре (или еще больше), он замедляется (независимо от того, кто начал битву). Переверните его жетон порядка хода лицевой стороной вниз (если тот ещё не перевернут). Когда наступит его следующий ход, он перевернёт жетон порядка хода обратно, и на этом его ход закончится.
 - Если вы убили меньше врагов, можете отложить их жетоны в сторону — если другой игрок будет атаковать Волкара до его следующего перемещения, добавьте их к уничтоженным следующим героем врагам. Таким образом, вы можете замедлить Волкара совместными усилиями. Жетоны убитых врагов сбрасываются, когда наступает ход Волкара.
 - Это означает: если игрокам удастся уничтожить вдвое больше войск Волкара, чем количество игроков в игре, до того, как наступит ход Волкара, он пропустит свой следующий ход. Лишние убитые враги не переносятся в следующие ходы, игроки должны накопить другой набор жетонов, если хотят замедлить Волкара в следующие ходы.



Конец сценария

Сценарий может закончиться одним из следующих исходов:

- Волкар входит на клетку с порталом и двигается ещё один раз. **Герои проигрывают.**
- Армия Волкара полностью уничтожена. **Герои выигрывают.**
 - Если вы хотите подсчитать победные очки, каждый игрок может сделать ещё один ход, но, скорее всего, большинство игроков просто перевернёт жетоны порядка хода обратно и не сможет ничего сделать.

Подсчёт очков

Ваша цель — победа над Волкаром любой ценой. Если вы хотите подсчитать очки, используйте правила других кооперативных сценариев:

- Возьмите наименьшее значение славы среди всех героев.
- В каждой категории посчитайте очки лучшего игрока (игрока с наибольшим количеством карт ран для «Великого поражения»). Не присуждайте титулы.
- Начислите по 5 очков за каждый захваченный город. Обратите внимание, захват городов не входит в цели этого сценария.
- Если герои победили Волкара, вы получаете:
 - Бонус в 30, 40 или 50 очков (в зависимости от выбранного уровня битвы).
 - Добавьте к нему по 2 очка за каждую карту, оставшуюся в колоде Волкара.
 - Затем умножьте результат на 1, 1,5 или 2, в зависимости от выбранного уровня гонки.

Несколько советов

- Этот сценарий чуть более прямолинеен, чем «Возвращение Волкара».
 - Сила Волкара фиксирована (его армия не прирастает дополнительными серыми жетонами).
 - Путь Волкара более предсказуем и занимает примерно одинаковое количество ходов в каждой игре; вы не можете замедлить его с помощью умелого размещения новых земель.
 - **Примечание:** в колоде Волкара достаточно карт для победы. Если ему не удаётся достичь портала и совершить последний шаг, вы, вероятно, где-то ошиблись.
- Уровень городов в этом сценарии невысок. Их захват не является целью, однако они могут помочь вам повысить уровень героев и завербовать сильные отряды.
- Волкар продвигается достаточно быстро, поэтому вам нужно торопиться, особенно если вы выбрали высокий уровень гонки.
 - Иногда лучше сыграть хорошие карты боком и замедлить Волкара на один ход.
 - В кооперативной игре один игрок может решить не играть оставшиеся в руке карты и закончить раунд раньше, если все остальные готовы сыграть последний ход.
- Успешная стратегия в этом сценарии — повысить уровень героев и набраться сил, избегая сражения с Волкаром до поры до времени, а затем суметь его догнать до того, как тот войдёт в портал.

- Чувство времени — ключ к успеху. Большая армия бесполезна, если вы не сможете вовремя привести её на защиту портала.
- Хорошие карты движения будут очень полезны. С ними у вас будет больше времени на разграбление богатых мест в развитых землях. Вы можете заранее спланировать возвращение назад и оставить некоторые места незахваченными, чтобы сэкономить время, а на обратном пути повысить уровень героя и нанять отряды.
- Убедитесь, что накопили достаточно сил перед битвой. Даже с низким уровнем битвы вам может понадобиться несколько попыток, чтобы победить Волкара.
 - Если вы готовились к одной большой битве, но вам не удалось уничтожить все войска Волкара, и ваша рука и колода пусты, вы проигрываете.
 - Если вы позволите Волкару достичь портала, вы должны будете постоянно атаковать его, чтобы его жетон порядка хода лежал лицевой стороной вниз. Если вы позволите ему сделать ход, и он откроет зелёную, белую или синюю карту, вы проиграете.
 - Вы можете нападать на Волкара в одиночку, но хотя бы в первый раз мы рекомендуем делать это с поддержкой других героев.



КРЭНГ

Крэнг немного помнит о времени до Разлома. Обрывки воспоминаний. Слова. Смятение и боль.

Когда-то он был шаманом хаоса; память о пыли магического камня, проникающей в лёгкие, еще не исчезла полностью. Был разговор с Советом Пустоты, умоляющим отказаться от этого пути. Слова давно забыты, но они были убедительны, не так ли? Зато воспоминания о болезненном очищении никуда не делись. Крэнгу повезло. Разлом мог уничтожить его. Крэнгу сильно повезло.

В последующие годы он учился другой магии у самых лучших, кого мог предложить Совет. Он использовал все преимущества своего происхождения. Могучий орк стал совершенным воином.

Теперь его направили навести порядок на землях Империи атлантов. Он повернулся спиной к своим сородичам-оркам. Его истинное обличье скрыто от местных жителей с помощью Совета, мастеров уловок и обмана.

Впервые за многие годы он чувствует уверенность внутри себя.

Крэнг справится.



КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

- 1 карта героя Крэнга
- 1 жетон героя Крэнга
- 16 карт обычных действий
- 20 жетонов щитов Крэнга
- 2 карты навыков Крэнга
- 6 жетонов командования Крэнга
- 11 жетонов навыков

Метка дополнения

Новые карты отмечены значком рядом с номером карты. Номера новых игровых компонентов продолжают нумерацию «Пропавшего легиона».

ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

В: Сыграв «Хаотичный сбор маны», можно ли сначала открыть гарнизон, а потом решить, какую карту сбросить?

О: Нет. Вы должны принять решение при перемещении на клетку, а гарнизоны открываются после.

В: Как работает навык «Кукловод» против врагов со способностями?

О: Учитываются только броня, атака и её стихия. **Защита от магии** не действует, бонус от способности **Неуловимый** тоже.

В: Как навык «Кукловод» действует на призывателей?

О: Если вы атакуете с помощью призывателя, откройте случайный жетон и используйте его атаку(и). Если вы хотите блокировать, используйте броню самого призывателя.

В: Что, если у цели «Кукловода» несколько атак?

О: Вы можете совершить все атаки против одного и того же врага, либо распределить их по вашему желанию.

В: Если вы не использовали «Мастера магии хаоса» в последнем ходу предыдущего раунда и ходите первым в текущем раунде, можно ли сначала добрать карты, а потом решить, двигать ли щит?

О: Да. Как и в случае с «Мотивацией».

В: Можете ли вы только лишь заплатить красную ману, чтобы вытянуть карту с помощью регенерации?

О: Нет, вы должны также удалить карту раны, чтобы вытянуть карту.

В: Что означает «блок любого типа» в описании навыка «Духи-проводники»?

О: Этот навык либо дает +1 к блоку сыгранной вами карты или к блоку от использованного вами навыка, либо добавляет +1 к значению блока отряда, использованного вами для блокирования.

НОВОЕ ПРАВИЛО

Три новых навыка («Боевая ярость», «Ритуал шамана», «Скрытое обличье») не относятся к типам навыков, описанным на стр. 4 буклета правил базовой игры.

ПЕРЕВОРАЧИВАНИЕ

Один раз за ход вы можете перевернуть обратно использованный навык с таким значком (выполнив определённое условие). После этого вы снова сможете его использовать. Эти навыки также переворачиваются в начале раунда, по тем же правилам, что и остальные.

БОЕВАЯ ЯРОСТЬ

Один раз за ход: «Атака 2». Вы можете перевернуть этот жетон и получить вместо этого «Атаку 4». Можете перевернуть этот жетон обратно, когда ваш герой отдыхает.



ШАМАНСКИЙ ОБРЯД

Переверните этот жетон, чтобы получить жетон маны любого цвета. Можете перевернуть этот жетон навыка, потратив действие хода.



СКРЫТОЕ ОБЛИЧЬЕ

Один раз за ход: «Влияние 2», или переверните жетон и игнорируйте репутацию вашего героя до конца хода. Можете перевернуть этот жетон обратно, потратив зелёную ману в любой ход.



☞ ТЕНИ ТЕЗЛЫ

Тезла был величайшим из живших магов. Он мог делать то, что не удавалось никому другому, и одинаково владел магией стихий и некромантией. Неудовлетворенный этим, он создал третью школу, используя силу магического камня, возвысив Империю атлантов над остальным миром. Разлом положил конец силе этой школы, и Империя пришла в упадок.



Но сам Тезла умер задолго до Разлома. После его смерти четыре фракции заявили, что обладают его духом, заключенным в аватар. Аватар Империи атлантов, питаемый силой магического камня, был уничтожен во время Разлома. Остались только аватары элементалистов и Тёмного легиона, а также Призрак Тезлы, аватар загадочных и коварных Солоняви.

Элементалисты — это альянс разных рас, давших клятву защищать природу от тех, кто пытается использовать её в своих интересах. Их направляет Дух Тезлы.

Тёмный легион — это некроманты и нежить, которые поклоняются Кровавой богине, Тёмной Тезле.

Бравалар был грозным друидом и служил элементалистам. Разочарованный бездействием своих братьев, Бравалар стал искать другой путь. Его поиски закончились одной ночью, когда из темноты леса с ним заговорил голос. Он сказал ему, что действительно есть другой путь для тех, кто готов сделать всё, что потребуется, для победы над врагами; путь Совета Пустоты. Хотя обучение было тяжелым, Бравалар никогда не терял решимости. Его хитрость и превосходное знание дикой местности стали его козырями. Постепенно его взгляды изменились, он уже не столь ярый защитник природы, как раньше. Теперь он служит Совету.



~ КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ ~

- 1 карта-памятка жетонов фракций
- 5 жетонов кладбища
- 1 жетон некрополя
- 1 жетон тайной долины
- 32 жетона врагов
- 24 жетона фракций (по 12 на фракцию)
- 2 жетона лидеров фракций
- 1 карта описания места
- 1 карта героя
- 1 жетон порядка хода
- 16 карт обычных действий
- 2 карты описаний навыков
- 11 жетонов навыков
- 6 жетонов уровней
- 20 жетонов брони
- 1 покрашенная фигурка Бравалара



Метка дополнения ☞

Новые карты отмечены маленьким значком ☞ рядом с номером. Номера новых игровых компонентов продолжают нумерацию дополнения «Крэнг».



НОВЫЕ ПРАВИЛА

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ВРАГОВ

На зелёных, коричневых и красных жетонах врагов этого дополнения есть символы фракций (справа от значка с очками славы).

Сортировка жетонов врагов по фракциям

Некоторые сценарии требуют, чтобы жетоны врагов были рассортированы по фракциям. Во всех таких случаях разделите соответствующие жетоны врагов на отдельные стопки. Вы можете поместить жетон маны рядом со стопкой, чтобы показать, к какой фракции она относится, так как обратная сторона жетонов врагов фракций такая же, как у других жетонов врагов. Используйте обычные жетоны врагов в этих сценариях, если не оговаривается обратное.

Жетон врага со способностью **Призыв** призывает жетоны своей фракции.

Жетон врага из случайной фракции

Иногда сценарий может потребовать поместить куда-то жетон врага из случайной фракции. В этом случае бросьте кубик маны, чтобы определить эту фракцию. Если выпал золотой, зелёный или белый цвет — разместите жетон элементалистов, чёрный, красный или синий — жетон Тёмного легиона.

Исчерпание жетонов врагов из фракций

Если в какой-то момент все жетоны врагов фракции определённого цвета задействованы в игре, используйте вместо них обычные жетоны врагов того же цвета. Считайте их относящимися к соответствующей фракции, но вы не получаете жетон фракции после победы над ними.

Варианты для других сценариев

В других сценариях фракционные жетоны врагов можно смешивать с обычными, использовать вместо них или исключать из игры — по вашему желанию. В некоторых сценариях используется только одна фракция. В этом случае вы можете перемешать жетоны врагов из другой фракции с обычными жетонами врагов, если хотите.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ

Прикрытие

Враги с **Прикрытием** будут защищать себя или других врагов, когда герой их атакует. Первый враг, которого атакует герой в битве (либо в фазе боя на расстоянии, либо в фазе ближнего боя), увеличивает броню на значение способности **Прикрытие** до конца этой битвы.

Если вам противостоят несколько врагов с **Прикрытием**, способностью нужно применить к разным врагам. Владелец сражающегося героя может сам определить, на каких врагов действует способность. Если враг с **Прикрытием** побеждён до активации способности, она игнорируется.

Пример: Вам противостоят двое «Духов кристаллов» и один «Эльф-защитник». Вы решаете дать один из двух бонусов «**Прикрытие 1**» «Эльфам-защитникам», а второй — одним из «Духов кристаллов», и побеждаете их вместе в фазе дальней атаки, используя дальнюю атаку 8. Оставшиеся «Духи кристаллов» не могут воспользоваться «**Прикрытием 2**», поскольку «Эльфы-защитники» были побеждены.

ЭЛЕМЕНТАЛИСТЫ



Духи кристаллов (2х)

Эльфы-защитники (2х)

Кентавры-дозорные (2х)

Жрицы стихий (1х)

Облачные грифоны (1х)



Элементаль воздуха (1х)

Элементаль земли (1х)

Элементаль огня (1х)

Элементаль воды (1х)

Дикий дракон (2х)

Грозовой дракон (2х)

ТЁМНЫЙ ЛЕГИОН



Скелеты-воины (2х)

Орда зомби (2х)

Воющие гули (2х)

Жрецы-отступники (1х)

Некроманты (1х)



Гневный призрак (1х)

Мумия (1х)

Вампир (1х)

Демон крови (1х)

Дракон смерти (2х)

Дракон-вампир (2х)

Вампиризм

Враги-вампиры высасывают жизненную силу из своих жертв. Враг с **Вампиризмом** увеличивает броню на 1 за каждую рану, которую он нанёс отряду или герою в этой битве.

Засада

Враги в **Засаде** могут атаковать вашего героя на расстоянии как одной, так и двух клеток от него. Провоцируя врага в засаде:

- Ваш герой должен переместиться с клетки, находящейся не далее 2 клеток от врага, напрямую на другую клетку, находящуюся не далее 2 клеток от того же врага.
- Клетка, на которую перемещается ваш герой, должна быть либо соседней с врагом, либо между ней и вашим героем должна быть открытая клетка, не содержащая гор или озер.
- Если вы играете с дополнением «Пропавший легион», то путь от врага до вашего героя (одна или две клетки) не может пересекать стену.

Правила вызова на битву яростного врага со способностью «Засада» не меняются — это может быть сделано только с соседней с врагом клетки. Любое перемещение героя, которое не провоцирует яростных врагов (например, эффект «Крыльев ветра»), не провоцирует врагов в засаде.

Преследование

Враг с **Преследованием** будет гнаться за героем, а затем атаковать его. Чтобы показать, что враг преследует героя, поместьте жетон врага шитом героя. В правилах сценариев указано, когда и какого героя будет преследовать монстр.

Движение преследующих врагов

Всякий раз, когда преследуемый герой завершает фазу движения, каждый преследующий его враг перемещается на 1 шаг на ближайшую к этому герою клетку, где нет другого героя или укрепленного места; «ближайшая» означает, что жетон врага

и героя разделяет наименьшее количество клеток. Враги могут перемещаться на клетку с горой и озёрами.

Если ближайших клеток две или более, то игрок, чьего героя преследуют, решает, на какую из этих клеток переместится жетон врага.

Когда преследующие враги атакуют

Если преследующий враг уже находится на соседней с героем клетке, он атакует героя (как если бы тот сражался с яростным врагом).

Если герой штурмует укрепленное место, преследователи присоединяются к битве так же, как яростные враги. Если могут атаковать несколько преследующих врагов, они делают это все вместе. Герой избегает атаки, если на его клетке есть:

- Укрепленное место, которое он не штурмует в этот ход.
- Место, где возможно взаимодействие (т.е. сожжённые монастыри и магические поляны позволяют монстрам атаковать).

Непобежденные преследующие враги остаются на своей клетке, но переворачиваются. В следующий раз, когда они должны будут двигаться или атаковать, жетоны вместо этого переворачиваются обратно. В последующие ходы игрока они продолжают преследование.

Опциональные правила

Вы можете использовать способности **Засада** и **Преследование** в других сценариях.

Засада

Все яростные враги, кроме находящихся на начальных землях, получают способность **Засада**.

Преследование

Все яростные враги, кроме находящихся на начальных землях, получают способность **Преследование** применительно к герою, открывшему соответствующую землю.

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ МЕСТ



Жетон скрытой долины

Жетон скрытой долины работает так же, как магическая поляна. Герой может передвинуться в скрытую долину, потратив 2 очка движения.



Жетоны кладбищ и некрополя

Днём на кладбище и в некрополе действуют **ночные правила**. Ночью, если герой начинает здесь ход, он получает **чёрный жетон маны**.



Очки движения для перемещения на кладбище определяются типом местности под ним. Ночные правила, действующие на кладбище, не влияют на затраты очков движения (перемещение в лес с кладбищем днём будет по-прежнему требовать 3 очка движения).

Герой может передвинуться в некрополь, потратив 2 очка движения.

ЖЕТОНЫ ФРАКЦИЙ

На жетонах врагов из этого дополнения есть символы фракций справа от значка очков славы. Победив такого врага, герой получит небольшой магический предмет с одноразовой способностью.

В начале игры перемешайте два набора жетонов по отдельности и сложите их в две стопки лицевой стороной вниз, по одной для каждой фракции.

Когда герой побеждает врага из фракции, возьмите верхний жетон соответствующей стопки как награду. Поместите этот жетон лицевой стороной вверх в игровую зону. Эффект каждого жетона описан на карте-памятке. Если не указано обратное, вы можете использовать жетоны фракций только в свой ход. Вы не можете использовать несколько жетонов с одинаковым названием в одном ходу. После использования поместите жетон в стопку сброса. Если какая-либо стопка жетонов фракции закончилась во время игры, перемешайте сброшенные жетоны этой фракции и соберите новую.

Вместо использования жетона вы можете сбросить



его при взаимодействии и получить 1 очко славы или 3 очка влияния.

Так же, как и жетоны навыков, жетоны фракций можно использовать, если герой потерял сознание.

За каждый неиспользованный жетон фракции, оставшийся у вас в конце игры, вы получаете 1 очко славы в финальном подсчёте.

Только слава

Вы можете играть без жетонов фракций. В этом случае просто добавляйте 1 дополнительное очко славы при победе над врагом вместо того, чтобы взять жетон. Символ фракции справа от очков славы напоминает вам об этом.

БОЛЬШИЕ ЖЕТОНЫ ЛИДЕРОВ ФРАКЦИЙ

В дополнение включены два больших жетона лидеров фракций, по одному для каждой фракции, представляющие аватары Тезлы. Начальный уровень лидера фракции задан в сценарии и должен быть отмечен кристаллом маны в начале игры — это маркер уровня лидера. Текущие значения брони и атаки лидера фракции зависят от его уровня, как показано на жетоне. Оба лидера обладают **Защитой от магии**.

Лидеров фракций сопровождает свита: несколько жетонов врагов в соответствии с правилами сценария. Используйте только жетоны врагов из соответствующей фракции.

Лидеры фракций считаются жетонами врагов для эффектов карт, например «Огненной волны».



Битва с лидерами фракций

Лидеров фракций можно атаковать и блокировать так же, как и других врагов. Если лидер успешно атакован, его уровень понижается на 1. Если уровень становится ниже 1 — лидер повержен.

Нападение на лидера фракции

Чтобы понизить уровень лидера фракции на 1, герой должен выполнить атаку с общим значением, равным или превышающим его броню. Если герой добился успеха, отметьте текущий уровень лидера фракции его жетоном щита. Не перемещайте его маркер уровня на этом этапе.

Вы можете понизить уровень лидера фракции больше, чем на 1, сыграв атаку, в несколько раз превышающую значение его брони. Отметьте каждый потерянный уровень, начиная с текущего, одним из ваших жетонов щитов. Вы должны объединить все эффекты атаки, сыгранные против лидера фракции в одной фазе битвы, в одну атаку.

Вы можете сделать и других врагов целью атаки, направленной на лидера фракции. Если какой-либо лидер фракции или хотя бы один из других врагов имеет способность **Укреплённый**, либо **сопротивления**, они учитываются в обычном порядке.

Блокирование лидера фракции

Лидеры фракций атакуют так же, как другие враги. Вы должны блокировать их в фазе блока, или вам придётся получить урон в фазу урона в обычном порядке. Атаки лидера фракции определяет положение его маркера уровня.

Если 1-й уровень отмечен жетоном щита игрока, лидер фракции не атакует.

Когда битва окончена

Маркер уровня лидера фракции перемещается только после окончания битвы. Как только битва с лидером фракции завершена, переместите его маркер уровня вниз на следующий уровень, не отмеченный жетоном щита героя. Это покажет значения брони и атаки лидера фракции, которые будут использоваться в следующей битве с ним. Если жетоном щита отмечен 1-й уровень, то аватар побеждён; удалите маркер уровня с жетона лидера фракции.

Набор жетонов врагов зависит от начального уровня лидера фракции в начале сценария. При понижении уровня лидера новые враги не добавляются.

Герои получают славу, указанную на жетоне, в зависимости от уровня лидера, которого они победили. При победе над лидером герой не получает жетона фракции.

Совместное нападение на лидера фракции

Игроки могут договориться о совместной атаке на лидера фракции (как при штурме города). Действуют все условия совместного штурма города, если не оговорено иное, т.е. все игроки должны согласиться с предлагаемым распределением врагов, и все, кроме активного игрока, пропускают следующий ход. Все герои, присоединяющиеся к нападению, должны находиться на клетках, соседних с лидером фракции.

Как при совместном штурме города, герои проводят свои битвы независимо друг от друга, по одному, начиная с активного игрока и продолжая согласно порядку хода. Каждый герой должен сначала встать на клетку лидера фракции (другое движение запрещено) и затем сразиться со своей частью врагов.

Каждый герой может атаковать лидера фракции, но он не обязан делать это. Все герои подвергаются атакам лидера фракции в обычном порядке. Маркер уровня лидера фракции перемещается только после того, как все участники совместного нападения завершат свои битвы.

Если лидер фракции побеждён во время совместной атаки, снимите его фигурку с поля. Все герои, участвовавшие в атаке, возвращаются на клетки, где они стояли ранее.

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

В этом разделе приведены общие описания сценариев и дополнительные правила для соревновательного, кооперативного и одиночного режимов.

I. СПИСОК СЦЕНАРИЕВ

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ, ОБЗОР

- Длительность:** шесть раундов (3 дня и 3 ночи).
- Описание:** длинный сценарий, в котором вы столкнётесь с силами жизни и смерти. Элементалисты и Тёмный легион воюют друг с другом. Совет Пустоты желает, чтобы вы воспользовались этой возможностью, прорвались на вражескую территорию и уничтожили аватары великого мага.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны врагов

Рассортируйте по фракциям зелёные, коричневые и красные жетоны врагов.

При размещении яростных врагов берите жетоны из стопки Тёмного легиона для северных земель и жетоны из стопки Элементалистов для южных земель. Если земля лежит посередине между севером и югом, поместите на неё жетон врага из случайной фракции. Рисунки вверху страницы показывают, какие земли северные (N), какие южные (S), а какие посередине между ними.

Магические поляны

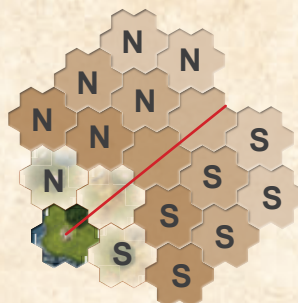
Каждый раз, когда магическая поляна открывается на южной земле, поместите на неё зелёный и коричневый жетоны врагов из фракции Элементалистов лицевой стороной вверх.

Каждый раз, когда магическая поляна открывается на северной земле, поместите поверх неё жетон кладбища, а на него зелёный и коричневый жетоны врагов из фракции Тёмного легиона лицевой стороной вверх.

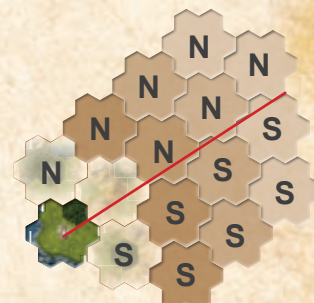
Каждый раз, когда магическая поляна открывается на земле между севером и югом, **бросьте кубик маны**, чтобы определить, враг из какой фракции и какое место там находятся.



Клиновидное поле



Полностью открытое поле



Открытое поле с ограничением в 4 ряда

Освобождение мест

Чтобы освободить магическую поляну или кладбище, нужно потратить действие на этой клетке и сразиться с обоими врагами. Если герой не побеждает обоих, выжившие враги остаются на клетке. Их можно будет атаковать снова в последующие ходы.

Когда герой побеждает последнего врага, место освобождается. В награду ему достаётся артефакт, если это магическая поляна, или заклинание, если это кладбище. Отметьте клетку жетоном щита героя, он получает +1 к репутации.

Ночные правила действуют на кладбище и в некрополе, но остальные эффекты этих мест не действуют, пока их не освободили. После их освобождения эффекты места работают как обычно.

Города

Земля с зелёным городом не может быть размещена на севере, а земля с красным городом — на юге. Если что-то из указанного должно произойти, вместо этого вытяните и разместите следующую развитую землю, а землю с городом замешайте об-

ратно в оставшиеся развитые земли. Если земля с городом — последняя развитая земля, то герой может открыть её только в подходящей части поля. Остальные правила размещения земель применяются как обычно.

Когда размещается земля с зелёным городом, поместите жетон скрытой долины поверх клетки города. Когда размещается земля с красным городом, поместите жетон некрополя поверх клетки города.

Жетоны лидеров фракций

В скрытой долине находится лидер Элементалистов, а в некрополе — Тёмного легиона. Когда открывается одно из этих мест, поместите на него жетон соответствующего лидера фракции вместе с жетонами врагов его свиты (согласно его уровню), лицевой стороной вверх.

Герой должен переместиться на клетку скрытой долины или некрополя, чтобы атаковать лидера. Эти клетки не считаются безопасными местами.

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ, СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ

- Количество игроков:** от 2 до 4
- Тип:** соревновательный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- Поле:** клиновидное, клиновидное или открытое с ограничением в 4 ряда.
- Дикие земли:** 7, 9 или 11 (из них ровно 3, 4 или 5 с магической поляной).
- Развитые земли с городами:** 3 (земли с зелёным и красным городами и еще одна).
- Развитые земли без городов:** 1, 2 или 3 (равно количеству игроков минус 1).
- Жетоны лидеров Элементалистов и Тёмного легиона (оба с начальным уровнем, равным количеству игроков плюс 2).
- Третий используемый город — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Конец сценария

Когда оба лидера фракции побеждены, игроки делают по одному ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Герои празднуют победу, если смогут победить обоих лидеров фракций. В любом случае применяется стандартный подсчет достижений. Кроме того: посчитайте щиты героев на магических полянах и жетоне лидера Элементалистов. Герой с наибольшим количеством щитов получает дополнительные 5 очков славы, став величайшим врагом этой фракции.

Посчитайте щиты героев на кладбищах и жетоне лидера Тёмного легиона. Герой с наибольшим количеством щитов получает дополнительные 5 очков славы, став величайшим врагом этой фракции.

В обоих случаях ничья разрешается в пользу игрока, чей жетон щита лежит на более высоком уровне жетона лидера фракции.



ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ, КООПЕРАТИВНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** кооперативный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** полностью открытое.
- **Дикие земли:** 7, 9 или 11 (ровно 3, 4 или 5 должны содержать магическую поляну).
- **Развитые земли с городами:** 3 (земли с зелёным и красным городами и ещё одна).
- **Развитые земли без городов:** 2, 3 или 4 (равно количеству игроков).
- Жетоны лидеров Элементалистов и Тёмного легиона (оба с начальным уровнем, равным количеству игроков плюс 4).
- **Виртуальный игрок:** в игре участвует один обычный виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите из колоды четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112). Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.
- Третий используемый город — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- При выборе тактик сначала виртуальный игрок берёт случайную карту, а затем тактики выбирают игроки.
- Применяются командные правила, при этом все игроки считаются одной командой (см. раздел «Правила командной игры» на стр. 15 буклета правил базовой игры).

Конец сценария

Когда оба лидера фракции побеждены, все игроки (кроме виртуального) делают один последний ход. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если героям удалось одолеть обоих аватаров, они победили. Если нет, они проиграли. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы оказались успешны.

Победные очки общие для всей команды. За основу берётся самое низкое значение славы среди всех героев. Затем по обычным правилам посчитайте достижения всех героев.

- В каждой категории учитывается только игрок с наивысшим счётом (или с наибольшим

количеством отрицательных очков в случае «Великого поражения»).

- Титулы не присуждаются. Затем считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.
- Начислите 10 очков за каждого побеждённого аватара и дополнительные 15 очков, если вы победили обоих.
- Начислите 10 очков, если каждый герой положил жетон щита хотя бы на один жетон лидера фракции из двух, и дополнительные 15 очков, если каждый герой положил жетон щита на оба жетона лидеров.
- Если ваша игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец раунда не был объявлен в последнем раунде, начислите дополнительные 5 очков.

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ, ОДИНОЧНЫЙ

- **Количество игроков:** 1
- **Тип:** одиночный

Подготовка к игре

- **Поле:** клиновидное.
- **Дикие земли:** 6 (из них ровно 3 с магической поляной).
- **Развитые земли с городами:** 3 (земли с зелёным и красным городами и ещё одна).
- **Развитые земли без городов:** 2.
- Жетоны лидеров Элементалистов и Тёмного легиона (оба с начальным уровнем, равным 6).
- **Виртуальный игрок:** в игре участвует один обычный виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.

- Третий город — дружественный. Поместите жетоны щита вашего героя и героя виртуального игрока на его карту. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- Вы всегда выбираете карту тактики первым. Затем виртуальный игрок берёт случайную карту из оставшихся.
- В конце каждого дня и ночи удаляйте обе использованные карты тактики из игры. Каждую карту тактики можно выбрать только один раз в течение игры.

Конец сценария

Когда оба лидера фракции побеждены, вы делаете последний ход (виртуальный игрок больше не ходит).

Подсчёт очков

Если ваш герой одолел обоих лидеров фракций, он победил. Если нет — он проиграл. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы оказались успешны.

За основу берутся очки славы вашего героя. Следуйте обычным правилам подсчёта очков, титулы при этом не присуждаются.

Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.

- Начислите 10 очков за каждого побеждённого аватара, и дополнительные 15 очков, если побеждены оба.
- Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.



ЦАРСТВО МЁРТВЫХ, ОБЗОР

- **Длительность:** четыре раунда (2 дня и 2 ночи).
- **Описание:** герои должны победить великого некроманта и очистить Землю от его злодеяний.

Многие земли были разорены после Разлома. В провинции, оставленной лордами атлантов, появился могущественный некромант, черпающий энергию из жертв чумы и голода. Он загрязняет землю мощной магией смерти и поднимает легионы мертвецов себе на службу. Собирая силы, он готовит ужасный ритуал превращения в лича, стремясь к вечной жизни.

Орды нежити и злые духи наводнили земли, соседние с утраченной провинцией, сея ужас и панику. Совет, обеспокоенный растущей угрозой, приказал вам выследить и уничтожить некроманта и очистить землю от его порчи, пока ещё не слишком поздно.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны врагов

- Соберите жетоны врагов из фракции Тёмный легион в отдельные стопки.
- При размещении яростных врагов берите жетоны из стопки Тёмного легиона. Если яростный враг размещается после открытия земли героем (а не в начале игры), поместите один жетон щита этого героя на жетон врага. Начиная со следующего хода, данный враг приобретает способность **Преследование** и гонится за этим героем. Правила провокации яростного врага продолжают работать на всех героев.

Магические поляны

- Каждый раз, когда магическая поляна открывается на дикой земле, положите поверх неё жетон кладбища. Поместите на него жетоны врагов лицевой стороной вниз, в соответствии с очередностью его размещения. На первое кладбище поместите два зелёных жетона. На второе — зелёный и коричневый жетоны. На третье — красный жетон. На четвертое — зелёный и красный жетоны. На пятое — коричневый и красный жетоны. Во всех случаях жетоны врагов берутся из стопки Тёмного легиона.

Освобождение мест

- На кладбище всегда действуют ночные правила. Никакие другие эффекты этого места не работают, пока оно не освобождено.
- Чтобы освободить кладбище, нужно войти в него с его же клетки (потратив действие хода) и сразиться со всеми находящимися там врагами. Если герой не побеждает их всех, непобежденные враги остаются на клетке. Их можно атаковать снова в следующие ходы.
- Если герой побеждает последнее врага, он освобождает кладбище. Получите награду в соответствии с очередностью размещения этого кладбища: **особое действие**, если это первое кладбище; **заклинение**, если второе; **отряд**, если третье (следуя правилам получения отряда от жетона руин); **артефакт**, если четвертое; **артефакт** и **особое действие**, если пятое.
- Когда кладбище освобождено, любой герой

на его клетке может запечатать ворота в Царство мёртвых, чтобы предотвратить возвращение порчи. Для этого нужно потратить одну ману. Это не считается действием хода. Герой отмечает запечатанное кладбище жетоном щита и получает +1 к репутации. Каждое кладбище можно запечатать лишь один раз. Герой не может запечатать кладбище, если на его клетке стоит другой герой.

Города

- При размещении земли с синим городом положите жетон некрополя поверх клетки города. Поместите туда жетон лидера фракции Тёмного легиона вместе с соответствующими жетонами врагов, лицевой стороной вверх, согласно уровню лидера фракции. Герой должен передвинуться на клетку некрополя, если хочет атаковать некроманта и его сподвижников; эта клетка не считается безопасным местом.

Дополнительные особые правила

- Герои начинают игру с 1 очком славы. Каждый раз, когда жетон щита переходит на новый ряд шкалы славы, герой получает 1 дополнительное очко славы.
- Герои начинают игру с репутацией +2 (т.е. у вас с самого начала есть бонус +1 для взаимодействия).
- В источнике маны на один кубик больше, и выкладывается на один доступный отряд больше, чем обычно.

ЦАРСТВО МЁРТВЫХ, СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** соревновательный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** клиновидное, клиновидное или открытое с ограничением в 4 ряда.
- **Дикие земли:** 5, 7 или 9 (из них ровно 2, 3 или 4 с магической поляной).
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с синим и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 2, 3 или 4 (равно количеству игроков).

- **Жетон лидера Тёмного легиона:** он изображает некроманта (с начальным уровнем, равным количеству игроков плюс 3).
- Зелёный город — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Конец сценария

Когда все кладбища запечатаны и некромант побеждён, все игроки делают один последний ход. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если герои запечатали все кладбища и уничтожили некроманта, они победили. В любом случае посчитайте очки за достижения как обычно. Кроме того:

- Посчитайте, сколько жетонов щитов каждый герой положил на кладбища и жетон лидера Тёмного легиона. Герой с наибольшим количеством щитов получает дополнительные 5 очков славы, став величайшим врагом этой фракции. Ничья разрешается в пользу героя, чей жетон щита лежит на более высоком уровне жетона лидера фракции.

ЦАРСТВО МЁРТВЫХ, КООПЕРАТИВНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** кооперативный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** полностью открытое.
- **Дикие земли:** 6, 8 или 10 (из них ровно 3, 4 или 5 с магической поляной).
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с синим и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 2, 3 или 4 (равно количеству игроков).
- **Жетон лидера Тёмного легиона:** он изображает некроманта (с начальным уровнем, равным удвоенному количеству игроков плюс 4).
- **Виртуальный игрок:** в сценарии участвует один виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.
- Зелёный город — дружественный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- При выборе тактик сначала виртуальный игрок берёт случайную карту, а затем тактики выбирают игроки.
- Применяются командные правила, при этом все игроки считают одной командой (см. раздел «Правила командной игры» на стр. 15 буклета правил базовой игры).

Конец сценария

- Когда все кладбища запечатаны и некромант побеждён, все игроки (кроме виртуального) делают один последний ход. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если все кладбища запечатаны и некромант повержен, герои победили. Если нет, герои терпели неудачу. Победные очки общие для всей команды. За основу берётся самое низкое значение славы среди всех героев. Затем по обычным правилам посчитайте достижения всех героев, учтя следующее:

- В каждой категории учитывается только игрок с наивысшим счетом (или с наибольшим количеством отрицательных очков в случае «Великого поражения»).
- Титулы не присуждаются.
- Затем считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.
- Начислите 5 очков за каждое запечатанное кладбище и 10 очков за победу над некромантом. Начислите дополнительные 10 очков, если запечатаны все кладбища и некромант побеждён.
- Начислите 20 очков, если каждый герой положил хотя бы один жетон щита на жетон лидера фракции.
- Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.

ЦАРСТВО МЁРТВЫХ, ОДИНОЧНЫЙ

- **Количество игроков:** 1
- **Тип:** одиночный

Подготовка к игре

- **Поле:** клиновидное.
- **Дикие земли:** 5 (из них ровно 2 с магической поляной).
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с синим и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 1.
- **Жетон лидера Тёмного легиона:** он представляет некроманта (с начальным уровнем 4).
- **Виртуальный игрок:** в сценарии участвует один виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.

- Зелёный город — дружелюбный. Вы и виртуальный игрок кладёте на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- Вы всегда выбираете карту тактики первым. Затем виртуальный игрок берёт случайную карту из оставшихся.
- В конце каждого дня и ночи удаляйте обе использованные карты тактики из игры.

Конец сценария

- Когда оба кладбища запечатаны и некромант побежден, вы делаете последний ход (виртуальный игрок больше не ходит).

Подсчёт очков

Если вашему герою удалось запечатать оба кладбища и одолеть некроманта, он одерживает победу. Если нет, он потерпел неудачу. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы оказались успешны.

За основу берутся очки славы вашего героя. Следуйте обычным правилам подсчёта очков, титулы при этом не присуждаются.

Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.

- Начислите 5 очков за каждое запечатанное кладбище и 10 очков за победу над некромантом. Начислите дополнительные 10 очков, если ваш герой запечатал оба кладбища и победил некроманта.
- Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.



СКРЫТАЯ ДОЛИНА, ОБЗОР

- **Длительность:** четыре раунда (2 дня и 2 ночи).
- **Описание:** найти скрытую долину и победить верховную жрицу.

До Совета дошли вести о верховной жрице Элементалистов, собирающей войско. Все слухи сходятся в одном: скрытая от посторонних глаз долина, известная лишь по легендам, и вправду существует. Даже Совет Пустоты не может найти её. Очевидно, в деле замешана мощная магия. Вы должны отыскать скрытую долину и победить верховную жрицу.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны врагов

- Соберите жетоны врагов из фракции Элементалистов в отдельные стопки.
- При размещении яростных врагов берите жетоны из стопки Элементалистов. Все они получают способность **Засада** (кроме выставленных на начальных землях).
- Каждый раз, победив в битве яростного врага из Элементалистов, герой может открыть новую землю. Эта земля не обязана прилегать к клетке, на которой находится герой.

Открытие долины

- Долину сложно найти — здесь явно замешана какая-то магия. Открытие земель стоит втрое больше обычного количества очков движения. Любые способности, изменяющие стоимость открытия в очках движения, можно применить до этого трёхкратного увеличения. Расспросы местных жителей и попытки разобраться в ситуации могут принести пользу, поэтому очки влияния можно использовать как очки движения при открытии земель.

Города

- Размещая землю с белым городом, положите жетон скрытой долины поверх клетки города. Поместите туда жетон лидера фракции Элементалистов вместе с соответствующими жетонами врагов, лицевой стороной вверх, согласно уровню лидера фракции. Герой должен переместиться на клетку скрытой долины, чтобы атаковать верховную жрицу и её сподвижников; эта клетка не считается безопасным местом.
- Крепость на земле с белым городом защищается 2 зелёными жетонами врагов из фракции элементалистов вместо обычного серого жето-

на врага. Если она атакована героем после того, как её захватил другой герой, то в качестве защитника используется случайный серый жетон врага, как обычно.

Освобождение мест

- Эффекты скрытой долины нельзя использовать, пока она не освобождена. После освобождения эффекты работают как обычно.

Дополнительные особые правила

- Герои начинают игру с 1 очком славы. Каждый раз, когда они переходят на следующий ряд шкалы славы, они получают 1 дополнительное очко славы.
- Герои начинают игру с репутацией +2 (т.е. у вас с самого начала есть бонус +1 для взаимодействия).
- В источнике маны на один кубик больше, и выкладывается на один доступный отряд больше, чем обычно.

СКРЫТАЯ ДОЛИНА, СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** соревновательный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** клиновидное, клиновидное или открытое с ограничением в 4 ряда.
- **Дикие земли:** 5, 7 или 9.
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с белым и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 2, 3 или 4 (равно количеству игроков).
- **Жетон лидера Элементалистов:** изображает верховную жрицу (с начальным уровнем, равным количеству игроков плюс 3).

- Зелёный город — дружелюбный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Конец сценария

Когда верховная жрица побеждена, все игроки делают по одному последнему ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Герои выполняют задание, когда побеждают верховную жрицу. В любом случае посчитайте очки за достижения как обычно. Кроме того:

- Посчитайте, сколько жетонов щитов каждый герой положил на жетон лидера Элементалистов. Герой с наибольшим количеством щитов получает дополнительные 5 очков славы, став величайшим врагом этой фракции. Ничья разрешается в пользу героя, чей жетон щита лежит на более высоком уровне жетона лидера фракции.

СКРЫТАЯ ДОЛИНА, КООПЕРАТИВНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** кооперативный

Подготовка к игре (для 2, 3 или 4 игроков)

- **Поле:** полностью открытое.
- **Дикие земли:** 6, 8 или 10.
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с белым и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 2, 3 или 4 (равно количеству игроков).
- **Жетон лидера Элементалистов:** изображает верховную жрицу (с начальным уровнем, равным удвоенному количеству игроков плюс 4).
- **Виртуальный игрок:** в сценарии участвует один виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.
- Зелёный город — дружелюбный. Каждый игрок помещает на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- При выборе тактик сначала виртуальный игрок берёт случайную карту, а затем тактики выбирают игроки.
- Применяются командные правила, при этом все игроки считаются одной командой (см. раздел «Правила командной игры» на стр. 15 буклета правил базовой игры).

Конец сценария

- Когда верховная жрица побеждена, все игроки (кроме виртуального) делают по одному последнему ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если герои победили верховную жрицу, они справились с заданием. Если нет, они потерпели неудачу. Победные очки общие для всей команды. За основу берётся самое низкое значение славы среди всех героев. Затем по обычным правилам посчитайте достижения всех героев, учтя следующее:

- В каждой категории учитывается только герой с наивысшим счётом (или с наибольшим количеством отрицательных очков в случае «Великого поражения»).
 - Титулы не присуждаются.
- Затем считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.
- Начислите 20 очков за победу над верховной жрицей.
 - Начислите 20 очков, если каждый герой положил хотя бы один жетон щита на жетон лидера фракции.
 - Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
 - Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
 - Если конец раунда не был объявлен в последнем раунде, начислите дополнительные 5 очков.

СКРЫТАЯ ДОЛИНА, ОДИНОЧНЫЙ

- **Количество игроков:** 1
- **Тип:** одиночный

Подготовка к игре

- **Поле:** клиновидное.
- **Дикие земли:** 5.
- **Развитые земли с городами:** 2 (земли с белым и зелёным городами).
- **Развитые земли без городов:** 1.
- **Жетон лидера Элементалистов:** изображает верховную жрицу (с начальным уровнем 4).
- **Виртуальный игрок:** в сценарии участвует один виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.
- Зелёный город — дружелюбный. Вы и виртуальный игрок кладёте на него один жетон щита героя. У этого города нет лидера.

Дополнительные особые правила

- Вы всегда выбираете карту тактики первым. Затем виртуальный игрок берёт случайную карту из оставшихся.
- В конце каждого дня и ночи удаляйте обе использованные карты тактики из игры.

Конец сценария

- Когда верховная жрица побеждена, вы делаете последний ход (виртуальный игрок больше не ходит).

Подсчёт очков

Если вашему герою удалось одолеть верховную жрицу, он одержал победу. Если нет, он потерпел неудачу. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы были успешны.

За основу берутся очки славы вашего героя. Следуйте обычным правилам подсчёта очков, титулы при этом не присуждаются.

Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.

- Начислите 20 очков за победу над верховной жрицей.
- Если игра длилась на несколько раундов меньше предельного количества раундов, начислите 30 очков за каждый оставшийся раунд.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.

ПОТЕРЯННАЯ РЕЛИКВИЯ, ОБЗОР

- **Длительность:** два раунда (1 день и 1 ночь).
- **Описание:** герои должны найти все части древней реликвии в руинах старых городов.

Годы назад, по неизвестной причине, древняя реликвия была разделена на части, которые отвезли в разные города. Совет хочет найти фрагменты реликвии и узнать секреты, которые они хранят. Ваша задача — не из легких. Похоже, драконумов тоже притягивает сила реликвии.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Жетоны врагов

- Вместо яростных врагов-драконумов на разбитых землях выставляются зелёные жетоны яростных врагов.

Карты

Удалите из игры все элитные отряды, которые могут быть завербованы только в городах.

Города

- Все города разрушены. Не используйте фигурки и карты городов. Герои всё ещё могут войти на клетку с городом за 2 очка движения (на этой клетке может находиться только один герой). В каждом разрушенном городе находится одна часть реликвии.

- Когда обнаруживается разрушенный город, поместите красный жетон драконума лицевой стороной вниз на эту клетку. Каждый раз, когда герой находится на соседней с ней клетке (днём или ночью), переверните жетон драконума. Это не яростный враг, но, когда герой входит в город, он сражается с этим драконумом; в случае успеха он забирает реликвию из сокровищницы и отмечает клетку своим щитом.

- В источнике маны на один кубик больше, и выкладывается на один доступный отряд больше, чем обычно.

Дополнительные правила

- Каждый герой начинает игру с 3-м уровнем. Используйте опциональное правило «Старт с высоким уровнем» (см. далее).
- Герои начинают игру с 9 очками славы. Каждый раз, когда жетон щита героя переходит на следующую шкалу славы, он получает 1 дополнительное очко славы.
- Герой получает 1 очко славы каждый раз, когда открывает новую землю. Если на ней есть разрушенный город, он получает ещё 1 очко славы.



ПОТЕРЯННАЯ РЕЛИКВИЯ, СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ

- **Количество игроков:** от 2 до 4
- **Тип:** соревновательный

Подготовка к игре (для 2, 3, 4 игроков)

- **Поле:** открытое с ограничением в 3 ряда, открытое с ограничением в 4 ряда, полностью открытое.
- **Дикие земли:** 6, 7, 8.
- **Развитые земли с городами:** 2, 3, 4 (равно количеству игроков).
- **Развитые земли без городов:** 1, 2, 3 (на 1 меньше количества игроков).

Конец сценария

- Когда все части реликвии собраны, все игроки (включая того, кто нашел последнюю часть) делают по одному последнему ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Посчитайте очки за достижения как обычно. Также герои получают по 4 очка славы за каждую найденную часть реликвии. Герой, собравший больше всех частей, получает дополнительные 4 очка славы и получает титул «Великий охотник за древностями» (2 очка славы в случае ничьей).

Если герои нашли все части реликвии, они выполнили задание Совета. Независимо от исхода, герой с наибольшим значением славы выигрывает сценарий.

ПОТЕРЯННАЯ РЕЛИКВИЯ, КООПЕРАТИВНЫЙ

- **Количество игроков:** 2-4
- **Тип:** кооперативный

Подготовка к игре (для 2, 3, 4 игроков)

- **Поле:** открытое с ограничением в 4 ряда, полностью открытое, полностью открытое.
- **Дикие земли:** 7, 8, 9.
- **Развитые земли с городами:** 3, 4, 5 (на 1 больше количества игроков). При игре четвером используйте лагерь Волкара в качестве пятого разрушенного города.
- **Развитые земли без городов:** 2, 3, 4 (равно количеству игроков).
- **Виртуальный игрок:** в игре участвует один обычный виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).
- **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.

Особые правила

- Применяются командные правила, при этом все игроки считаются одной командой.
- При выборе тактик сначала виртуальный игрок берёт случайную карту, а затем тактики выбирают игроки.

Конец сценария

- Когда все части реликвии собраны, все игроки, кроме виртуального, делают по одному последнему ходу. Если раунд заканчивается раньше, игра завершается вместе с ним.

Подсчёт очков

Если героям удалось найти все части реликвии, они одержали победу. Если нет, они потерпели неудачу. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы были успешны.

Победные очки общие для всей команды. За основу берётся самое низкое значение славы среди всех героев. Затем по обычным правилам посчитайте достижения всех героев, учитывая следующее:

- В каждой категории учитывается только игрок с наивысшим счётом (или с наибольшим количеством отрицательных очков в случае «Великого поражения»).
- Титулы не присуждаются.
- Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.
- Начислите 5 очков за каждую часть реликвии, которую вы нашли.
- Начислите дополнительные 5 очков, если каждый герой нашел хотя бы одну часть реликвии.
- Начислите дополнительные 10 очков, если герои нашли все части реликвии.
- Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.
- Если конец последнего раунда не был объявлен, начислите дополнительные 5 очков.

ПОТЕРЯННАЯ РЕЛИКВИЯ, ОДИНОЧНЫЙ

• **Количество игроков:** 1

• **Тип:** одиночный

Подготовка к игре

• **Поле:** открытое с ограничением в 3 ряда.

• **Дикие земли:** 6.

• **Развитые земли с городами:** 2.

• **Развитые земли без городов:** 1.

• **Виртуальный игрок:** в игре участвует один обычный виртуальный игрок (см. раздел «Виртуальный игрок» на стр. 15 буклета правил базовой игры).

• **Карты и навыки:** удалите четыре соревновательных заклинания (с номерами 109–112) из колоды заклинаний. Используйте кооперативные навыки вместо соревновательных.

Особые правила

• Вы всегда выбираете карту тактики первым. Затем виртуальный игрок берёт 1 случайную карту из оставшихся.

• В конце каждого дня и ночи удаляйте обе использованные карты тактики из игры.

Конец сценария

• Когда все части реликвии собраны, вы делаете последний ход (виртуальный игрок больше не ходит). Если при этом раунд завершается, игра прекращается.

Подсчёт очков

Если вашему герою удалось найти все части реликвии, он одержал победу. Если нет, он потерпел неудачу. В обоих случаях можете посчитать очки и узнать, насколько вы были успешны.

За основу берутся очки славы вашего героя. Следуйте обычным правилам подсчёта очков, титулы при этом не присуждаются.

Далее считаются очки за достижение цели и потраченное на это время.

• Начислите 5 очков за каждую часть реликвии, которую нашёл ваш герой.

• Начислите дополнительно 10 очков, если найдены все части реликвии.

• Начислите 1 очко за каждую карту, оставшуюся в колоде деяний виртуального игрока.

• Если конец раунда не был объявлен в последнем раунде, начислите дополнительные 5 очков.

II. ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Старт с высоким уровнем

Эти правила используются в сценарии «Потерянная реликвия», но их можно адаптировать и для использования в других сценариях или для предоставления форы новым игрокам.

До подготовки к игре (в том числе до выкладывания земель и доступных отрядов) игроки развивают своих героев. Для каждого нечётного уровня после первого каждый игрок тянет 2 навыка, выбирает один и кладёт второй в доступные общие навыки. Стартуя с 3-м уровнем, проделайте это 1 раз. Начиная с 5-м уровнем, проделайте это 2 раза, и т.д.

Начальный уровень определяет и количество жетонов командования.

Каждый игрок также получает 2 кристалла цветов, изображённых внизу его карты героя.

Раздайте каждому игроку карты из соответствующих колод в количестве, указанном в таблице ниже.

Каждый игрок может взять (бесплатно) по одному особому действию за каждый нечётный уровень после первого (одно при 3-м уровне, два при 5-м уровне и т.д.). Также каждый игрок имеет по 6 очков влияния за уровень, которые может тут же потратить на покупку любых карт по своему выбору по указанной цене.

Если у игрока останутся очки влияния, его герой получает 1 очко славы (вне зависимости от количества оставшихся у него очков влияния).

Когда все игроки закончат, замешайте все карты, не выбранные игроками, в соответствующие колоды и выполните остальные шаги подготовки к игре как обычно.

Разместите все купленные отряды в зонах отрядов героев, остальные купленные карты замешайте в колоды деяний. Затем игроки набирают карты до предела руки, как обычно.

Пример: начав игру с 3-м уровнем, игрок может потратить 18 очков влияния на покупки и вытягивает из колоды 5 особых действий, 4 отряда, 3 заклинания и 2 артефакта. Он забирает 1 особое действие бесплатно и затем тратит очки влияния, чтобы купить следующее: отряд «Крестьяне» (4), заклинание (9) и кристалл. За оставшиеся 2 очка влияния герой игрока получает 1 очко славы.

КОРРЕКТИРОВКА СЛОЖНОСТИ

Скорректируйте количество очков влияния, получаемых за каждый уровень. Увеличьте его для более легкой игры и уменьшите для более сложной. Вы можете даже стартовать с более высоким или более низким уровнем. Смело экспериментируйте.

ТИП КАРТЫ	ВЫЛОЖИТЕ ПЕРЕД СОБОЙ	СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ ВЛИЯНИЯ
Особое действие	Уровень героя +2	6 очков (часть карт — бесплатно)
Обычный отряд	Уровень героя +1	Стоимость отряда
Заклинание	Уровень героя	9 очков или 7 очков и кристалл того же цвета
Артефакт	Уровень героя -1	12 очков
Кристалл	—	3 очка