

Sorcerer

Компоненты игры

- 4 планшета игрока
- 3 плашки полей битв Лондона
- 1 плашка подземного поля битвы
- 7 боевых кубиков
- 1 кубик энергии
- 7 деревянных кубов
- 4 аватара
- 6 красных стекляшек
- 6 синих стекляшек
- 3 карты разделителя
- 3 жетона судьбы
- 69 жетонов Ран/Омена
- 49 жетонов Членистоногих/Пламени

Правила для игры вдвоем

В начале партии каждый игрок создает уникального волшебника, объединяя одну из четырех колод персонажей (*показывает, кто вы*) с одной из четырех колод родов (*представляет стиль магии*), и одной из четырех колод регионов (*показывает, где вы тренировались и собирали последователей*).

Перетасуйте эти карты вместе, чтобы сформировать свой *гримуар* (книгу заклинаний), содержащий темные заклинания и злых приспешников. Теперь вы готовы к игре!

Каждая колода снабжается картой навыка (наделяет вас спецсвойствами). Выложите ее перед собой.

Каждый раунд игроки по очереди выполняют действия по розыгрышу заклинаний, добивают карты, получают энергию, или разыгрывают приспешников.

В игре есть три поля битвы – районы викторианского Лондона. При розыгрыше приспешника, решите, на какое из этих полей вы его выставите. Он будет в состоянии сражаться и использовать свои спецсвойства только на этом поле битвы. Если позже вы решите переместить его в другое место, вы сможете потратить действие, чтобы переместить его на соседнее поле битвы.

После того, как игрок исчерпал все свои действия, начинается противостояние приспешников за счет прокидывания боевых кубиков соразмерно их силе атаки. Нападающий приспешник может ранить или уничтожить вражеских приспешников, и даже захватить поле битвы. Если вы захватите два из трех полей битв, вы становитесь победителем в партии!

Планшеты игроков

Каждый игрок использует планшет для организации игрового пространства, выкладывая на него свою колоду, стопку сброса и жетоны, а так же для отслеживания своих энергии и действий.

Поля битвы

Каждое поле битвы – отдельная зона, а потому урон с одного поля не переходит на другие, а спецсвойства приспешников чаще всего затрагивают только то поле, в котором они находятся.

С каждой стороны может быть не более четырех приспешников в каждом из полей, и вы не можете разыгрывать или перемещать приспешников на поле битвы, если у вас там уже есть четыре приспешника.

На счетчике показателя защиты (пронумерованные ромбики вдоль двух сторон полей битв) отслеживается урон игроков на этом поле битвы. Когда игроку будет нанесен урон, переместите красный деревянный куб соразмерно числу ранений. Если куб на стороне вашего оппонента достигнет «12», вы захватили это поле битвы! Переверните его и поместите красный куб в круг на своей стороне, чтобы показать, что вы его завоевали. Завоюйте два из трех полей битвы, и тогда вы победите в партии!

Как только поле битвы было завоевано, **никакие дальнейшие атаки там не могут произойти**. Приспешники могут там остаться, и новые могут туда разыгрываться, но они не могут нападать там друг на друга. Игроки, вероятно, захотят переместить своих приспешников на еще не завоеванные поля во время следующей фазы действия (см. «Усиление», с.7).

Аватары

Каждой колоде персонажа соответствует аватар, который представляет вас в игре, и вы можете использовать свои карты навыков только на том поле битвы, на котором стоит ваш аватар.

Примечание: вы сами не можете подвергнуться нападению или быть убиты, равно, как и ваш аватар.

Карты

В игре представлено 2 класса карт: карты навыков и карты гримуара.

На многих картах вы встретите символ перекрещенных мечей (✂), стоящих перед текстом свойства. Этот символ означает, что такое свойство затрагивает только поле битвы, в котором находится карта.

КАРТЫ НАВЫКОВ

Каждая ваша стопка персонажей, родов и регионов обладает своей картой навыков, которые вы выкладываете лицом вверх перед собой. Каждая из них наделяет вас сильным спецсвойством, но помните, вы можете использовать свои карты навыков только на поле битвы, на котором стоит ваш аватар.

Используя карту навыка, поверните ее на 90°, она исчерпана. Во время фазы Подготовки следующего раунда вы «восстановите» ее, развернув вновь в вертикальное положение.

Карты навыков персонажей

Оборотная сторона таких карт красная.

Спецсвойство (т.е. способность, которая может быть активирована за трату действия) такой карты может использоваться **на поле битвы с вашим аватаром**. Когда вы тратите действие, чтобы активировать это спецсвойство, сделайте то, что перечислено после символа ✂ (см. «Фаза Действия», с.5).

Карты родов персонажей

Оборотная сторона таких карт белая.

Спецсвойство такой карты обладает длительным действием, и срабатывает всякий раз, когда происходит определенное событие **на поле битвы с вашим аватаром**.

Карты регионов персонажей

Оборотная сторона таких карт черная.

Спецсвойство такой карты является тактическим (используется, когда нападает приспешник; см. «Тактика» с. 8), и срабатывает только если вы атакуете **на поле битвы с вашим аватаром**.

ГРИМУАР

Ваш гримуар – это колода карт, которую вы будете использовать во время партии, состоит из 40 карт: 10 карт персонажа, 20 карт родов, и 10 карт регионов.

Задник таких карт коричневый. Выделяется три типа карт гримуара: приспешники, ворожба и довески.

Любая из них может быть разыграна во время Фазы Действия (см. «Фаза Действия», с.5) за трату действия и оплачивая энергией (стоимость указана в левом верхнем углу карты). Совершая это, сдвиньте красную стекляшку вниз на одно деление на счетчике действий, а синюю – на соответствующее число делений на счетчике энергии.

Приспешники

- Символ Полета – приспешники с таким символом могут перемещаться при Усилении дальше (см. «Усиление», с.7).
- Символ Омена – когда вы разыграете карту с таким символом, получите жетон Омена.
- Легендарная отметка – приспешники с такой меткой возле названия карты – считаются легендарными. Многие карты ссылаются на легендарные.
- Сила атаки – указывает на то, сколько боевых кубиков при атаке вы будете использовать.
- Сущность – указывает на то, сколько ед. урона сможет выдержать приспешник до своей гибели.
- Затраты энергии – указывает на то, сколько энергии необходимо потратить, чтобы разыграть эту карту.
- Тип (типы) карты – некоторые карты ссылаются на определенные типы карт.

Когда вы разыгрываете приспешника, выложите его в одно из трех полей битвы, где он и сможет атаковать.

Приспешник может атаковать во время Фазы Боя и использовать все свои свойства, начиная с раунда, в который он был введен в игру.

Ворожба

- Затраты энергии – указывает на то, сколько энергии необходимо потратить, чтобы разыграть эту карту.
- Тип (типы) карты – некоторые карты ссылаются на определенные типы карт.

Разыгрывая карту ворожбы, выполните указания текста карты, а затем поместите ее в стопку сброса (*кладбище*).

Довески

- Затраты энергии – указывает на то, сколько энергии необходимо потратить, чтобы разыграть эту карту.
- Символ Омена – когда вы разыграете карту с таким символом, получите жетон Омена.
- Модификатор атаки – присовокупите это к силе атаки соответствующего приспешника.
- Модификатор сущности – присовокупите это к показателю сущности соответствующего приспешника.
- Тип (типы) карты – некоторые карты ссылаются на определенные типы карт.

Довески разыгрываются на приспешников. Подложите карту довеска под приспешника так, чтобы можно было видеть название карты и ее модификаторы.

Когда «снаряженный» приспешник покидает игру (возвращается в руку игрока, уходит в сброс или в гримуар), довесок помещается в стопку сброса его владельца.

Тип некоторых довесков – «Curse» и обычно они разыгрываются на приспешников оппонента. Они содержат отрицательные модификаторы и негативные свойства снаряженному ими приспешнику.

Кладбище

Ваше кладбище – ваша стопка сброса, где карты расположены лицом вверх и любой игрок может их просмотреть в любое время.

Боевые кубики

Когда приспешник атакует, бросьте столько боевых кубиков, равных его силе атаки, но максимум 7.

Грани кубиков содержат следующие эффекты: Промех, 1 Попадание, Двойное Попадание, 1 Критическое Попадание (= Двойное Попадание, если не встретит сопротивления, с. 8).

Все попадания наносят по 1 ед. урона. После того, как выполнены все перебросы, урон учитывается по 1 ед. за один раз. Сперва, нападающий назначает урон от критических попаданий, затем защитник распределяет урон от всех других попаданий.

Урон может быть назначен, как по полю битвы защитника, так и на любого из его приспешников на этом поле.

Для более подробной информации рассмотрите Фазу Боя на с. 6.

Жетоны урона

На оборотной стороне этих жетонов омен.

Когда приспешник получает ед. урона, поместите на него такой жетон. Урон постоянен, и жетоны остаются на приспешнике, если только некое свойство не удалит их.

Когда число жетонов ран на приспешнике равно или больше его сущности, он гибнет и уходит в сброс.

Жетоны омена

На оборотной стороне этих жетонов урон.

Когда вы разыгрываете карту с символом омена под его стоимостью, или активируете эффект приносящий вам его, поместите жетон омена на пентаграмму вашего планшета.

Вы можете потратить омен, чтобы перебросить конкретный боевой кубик, причем как свой, так и оппонента.

В нужный момент это может переломить ход сражения (см. «Фаза Боя» на с. 6).

Жетоны судьбы

Игрок, удерживающий жетон судьбы, является «первым игроком» в раунде, и первым совершает действие во время Фазы Действий, и осуществляет первое нападение на центральное поле битвы.

Игрок, удерживающий жетон судьбы, может «опустошить» его, он (перевернуть его пустой стороной) и перебросить **весь** набор (как свой, так и оппонента) весь набор боевых кубиков (см. «Фаза Боя» на с. 6).

Создание своего мага

Выложите все стопки карт (персонажей, родов и регионов) на столе.

СЛУЧАЙНЫЙ МЕТОД СОЗДАНИЯ (рекомендуется для Ваших первых нескольких игр)

Перемешайте четыре красных карты навыков персонажа и случайным образом раздайте каждому игроку. Тоже самое повторите с белыми картами родов и черными картами регионов

МЕТОД ДРАФТА

Как только вы отыграете несколько игр и узнаете, как работают различные колоды, случайным образом определите, кто из игроков выбирает первым. Начиная с этого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает по колоде характера.

Затем начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелке, каждый игрок, выбирает по колоде рода.

Наконец, вновь по часовой стрелке снова, как и в первом случае, каждый игрок, выбирает по колоде региона.

ЗАТЕМ (вне зависимости от выбранного метода) каждый игрок смешивает все три стопки (40 карт), формируя таким образом свою колоду гримуара, а соответствующие карты навыков выкладывает перед собой.

Уберите остающиеся карты навыков и стопки в коробку.

Подготовка

Расположите поля битвы (Southwark, Old London и Whitechapel) между игроками и поместите по два красных куба на центр каждого из полей.

Поместите по планшету перед каждым игроком и поместите синюю стекляшку на отметке «б» на синем счетчике энергии, красную – на верхней «монете» на счетчике действий, а жетон омена – пентаграмме.

Случайным образом определите, какой игрок получает жетон судьбы. Поместите его на его планшет красной (полной) стороной вверх. Тот, у кого будет жетон судьбы, будет являться «первым игроком» на текущий раунд.

Начиная с первого игрока, каждый выставляет своего аватара на одно из полей битвы. Вы можете использовать свои спецсвойства навыков по отношению только к тем картам на поле, где выставлен ваш аватар.

Каждый игрок располагает свой гримуар на своем планшете и набирает из него в руку 6 карт. Начиная с первого игрока, каждый игрок может совершить *mulligan*, показав карты не-приспешников с руки и добирая такое же число новых карт, а затем замешивает показанные карты назад в свой гримуар.

Теперь вы готовы к партии. **В первом раунде игры пропустите Фазу Подготовки и начало в Фазе Действий.**

Игровой раунд

Партия протекает через череду раундов, каждый из которых состоит из четырех фаз: Фаза Подготовки, Фаза Действий, Фаза Боя и Фаза Окончания раунда. Во время каждой фазы игроки сменяются, делая то, что позволяет текущая фаза.

Фаза Подготовки

В этой фазе вы подготавливаетесь к предстоящим фазам:

1. Передайте новому игроку жетон судьбы красной (полной) стороной вверх, сделав его первым игроком. Игрок, у которого был жетон судьбы, передает его следующему, сидящему от него по левую руку.

2. Приготовьте (переверните обратно в вертикальное положение) все истощенные карты.

3. Первый игрок вбрасывает кубик энергии (d8) или все игроки получают по 4 ед. энергии.

Если первый игрок принимает решение бросать кубик энергии, то делает это единожды, и каждый игрок получает энергию, согласно выпавшей грани.

Примечание: когда вы получаете энергию, переместите синюю стекляшку вверх по счетчику энергии, но 10 ед. – это предел, и лишняя энергия теряется.

4. Выставьте показатель на верхней «монете» на всех счетчиках действий.

5. Каждый игрок получает 1 жетон омена на пентаграмму своего планшета.

6. Начиная с первого игрока, все помещают своих аватаров на любое поле битвы.

Аватары могут быть помещены на любое поле битвы, независимо от их предыдущего местоположения и местоположения других аватаров.

Фаза Действий

Во время этой фазы игроки поочередно выполняют действия, чтобы подготовиться к предстоящей Фазе Боя. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый должен совершать действие, перемещая свою красную стекляшку вниз на одну монету по счетчику действия и выполняя при этом что-то из следующего:

Прокачка Энергии

Получите 2 ед. энергии – переместите свою синюю стекляшку на два деления по счетчику энергии.

Размышление

Доберите 2 карты (поместите верхние две карты из своего гримуара в свою руку).

Кастование Заклинания (розыгрыш карты),

Выберите карту из руки, переместите свою синюю стекляшку вниз по своему счетчику энергии на столько делений, сколько необходимо уплатить ед. энергии за выбранную карту (число в верхнем левом углу карты), затем разыграйте карту (см. с. 2-3 по розыгрышу различных типов карт). *Примечание: если карта требует большего количества энергии, чем у вас есть, вы не можете ее разыграть.*

Активация Спецсвойство

Некоторые карты обладают спецсвойствами (например, ваша карта навыка персонажа). Спецсвойство – свойство, которое может быть активировано только за действие. У спецсвойств всегда перед текстом эффекта стоит слово «Action:». Чтобы получить эффект, потратьте свое действие и объявите, что вы активируете спецсвойство своей карты.

Усиление

Переместите одного из своих приспешников или поменяйте местами двух из своих приспешников в смежных полях битвы (см. «Усиление», с. 7).

Продолжайте так по часовой стрелке, пока каждый игрок не использует все шесть из их действий.

Фаза Боя

В этой фазе приспешники выполняют нападения.

Начиная с левого поля битвы для первого игрока, игроки поочередно совершают атаки на этом поле битвы. Как только оба игрока закончили все свои нападения в этом поле битвы, сражения проводятся на следующем поле справа от него.

На центральном поле сначала атакует первый игрок, а его оппонент – первым на фланговых полях.

Во время своей атаки на поле битвы, если у вас нет подготовленных приспешников на нем, вы пропускаете ход. В противном случае вы должны выбрать одного **и только одного** из ваших подготовленных приспешников, чтобы совершить атаку.

Когда приспешник совершает нападение, выполните следующее:

1. Истощите нападающего приспешника.

Поверните его горизонтально.

2. Разрешите всю доступную тактику в любом порядке (см. «Тактика», с. 8).

3. Бросьте боевые кубики.

Бросьте столько боевых кубиков, какова сила атаки нападающего приспешника (но не более 7).

4. Перебросы.

Начиная с нападающего игрока, игроки могут осуществить переброс одного боевого кубика за жетон или, если у игрока жетон судьбы лежит красной стороной вверх, он может перевернуть его и осуществить переброс всех боевых кубиков.

Игрок может продолжать перебрасывать, пока у него есть на это ресурсы. Когда он выполнил все, что хотел, его оппонент может также спровоцировать перебросы его кубиков. Так продолжается, пока оба игрока оба не спасуют.

5. Оценка ушерба.

Сначала нападающий игрок назначает урон от критических попаданий, а затем защищающийся игрок распределяет весь урон от остальных попаданий.

Урон может быть применен по защите поля битвы или к любому из приспешников игрока защиты в этом поле.

Единица урона применяется по одной за раз. Как только у приспешника число ран становится равно или больше его сущности, он гибнет, так и не атаковав, если был на это выбран.

Как только уровень защиты поля боя защитника достигает отметки «12», нападающий игрок завоевывает это поле. Переверните его разрушенной стороной, и нападающий помещает красный маркер на круг со своей стороны. Любой остающийся урон от этого броска боевых кубиков должен быть назначен на приспешников защитника. Как только поле битвы завоевано, **никакие дальнейшие нападения там не происходят**, даже если на нем остались подготовленные приспешники.

Как только атака завершена, оппонент выбирает приспешника для проведения нападения, и так последовательно, пока все приспешники на этом поле битвы не будут истощены.

Фаза Окончания раунда

Некоторые карты обладают эффектами, которые происходят «в конце раунда». Во время этой фазы каждый игрок разрешает таковые, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Если у вас есть несколько таких эффектов, то разрешите их по одному в любой последовательности.

В этой фазе срабатывают только те эффекты «в конце раунда», которые были у игроков на момент начала этой фазы, и если во время этой фазы появится новый аналогичный эффект, он сработает лишь в конце следующего раунда.

Игровая терминология

Battle Roll / Боевой бросок – когда приспешник нападает, бросаются боевые кубики, что и является боевым броском. Любой кубик может быть переброшен за счет жетона омена или «опустошения» жетона судьбы. Боевой бросок завершается оценкой урона от броска.

Blanked / Сведенный на нет – если карта сведена на нет, весь ее текст игнорируется, но это не затрагивает ничего больше: ни тип карты, ни название, ни символ Легендарности, ни символ Полета, ни силу атаки, ни довески и т.д. Если свойство сведено на нет, то оно игнорируется.

Destroy / Уничтожение – когда карта уничтожена, переместите ее на кладбище ее владельца. Есть эффекты, уничтожающие приспешников и/или их довески. Приспешники также уничтожены, когда число их ран равно или больше их сущности.

Discard / Сброс – когда вы сбрасываете карту, переместите ее из руки на свое кладбище. Если эффект заставляет вас сбросить карту, вы выбираете для этого любую карту из руки (если не указано иного).

Distribute / Распределение – когда вы используете распределение, оно обязано быть равномерным. Так, если вам необходимо распределить 4 ед. урона среди своих приспешников на поле битвы, где их как раз 4, вы вольны назначить весь урон на одного или же по одному каждому, или в любой другой пропорции, с условием того, что не нанесете какому-либо из них больше урона, чем его сущность.

Draw / Добор – когда вы добываете карту, возьмите верхнюю карту своего гримуара себе в руку. Если колода гримуара иссякла, вы не можете более добывать карты. Предела по количеству карт в руке нет.

Enemy Minion / Вражеский Приспешник – приспешники ваших противников – «вражеские приспешники».

Exhausted Battlefield / Опустошенное Поле битвы – когда поле битвы опустошается (например по свойству *Amathaunta*), поверните его немного. **На опустошенном поле битвы не проводятся никакие сражения.** Все опустошенные поля битвы подготавливаются во время Фазы Подготовки.

Heal and Restore / Лечение и Восстановление – когда вы излечиваете приспешника от ран, удалите с него соответствующие жетоны. Когда вы восстанавливаете показатель защиты своей стороны поля битвы, переместите маркер.

Legend / Легендарность – приспешник с символом легенды () , стоящим перед названием карта – легендарен. Сама по себе легендарность не дает какого бы то ни было эффекта, но многие карты ссылаются на них.

Ongoing / Продолжающийся – эффект, который затрагивает игру непрерывно в некотором роде. Эти эффекты обычно изменяют карты в игре или изменяют правило игры. Когда карта с продолжающейся способностью оставляет игру, ее эффект немедленно заканчивается.

Playing a Card (Cast a Spell) / Розыгрыш Карты (Кастование Заклинания) – розыгрыш карты обычно осуществляется за счет действия «Кастование Заклинания» (см. с. 5), хотя некоторые эффекты позволяют вам разыгрывать карту, не тратя действие. Если не указано иного, вы можете разыгрывать карты только с руки, и должны уплатить затраты на энергию карты. Некоторые карты из дополнений обладают эффектами, которые «помещают карту в игру», т.е. разыгрывать карту без уплаты энергии. Однако, если на такой карте есть символ омена, вы не получите жетон омена при этом.

Ready and Exhausted / Подготовленный и Исчерпанный – когда карта подготовлена, она располагается вертикально, и входят в игру именно таковыми, если не указано иного. Когда вы исчерпываете карту, повернув ее горизонтально. Исчерпать можно только подготовленную карту.

Reinforce / Усиление – когда вы применяете усиление, вы можете переместить приспешника с одного поля битвы на смежное. Если у приспешника есть символ Полета () , то вы можете переместить его на любое поле битвы.

Вместо того, чтобы переместить одного приспешника при усилении, вы можете обменять положение двух приспешников, если каждый из них способен переместиться на выбранную дистанцию. отдельный фаворит мог переместить это далеко.

Укрепление не истощает приспешника, и он будет в состоянии напасть во время Фазы Боя.

Когда вы применяете усиление, в дополнение к (или вместо) перемещению приспешников, вы можете переместить свой аватар на любое поле битвы.

Tactics / Тактика – это способность, которая активируется при атаке приспешника. При нападении должна учитываться вся доступная тактика (если только она не опциональна, «*может*»).

Если есть многократная тактика, когда фаворит нападает, игрок нападения решает одну тактику за один раз в любом заказе.

Если тактика усиливает атаку приспешника, то это применяется только для текущего боевого броска, и больше не учитывается после оценки урона от броска.

Если за счет тактики уничтожается нападающий приспешник до того, как вы совершили боевой бросок, то нападение завершается без броска боевых кубиков.

Unopposed / Беспрепятственно – если у ваших оппонентов нет приспешников на поле битвы на протяжении **всей Фазы Боя**, ваши приспешники атакуют беспрепятственно. Уничтожение всех приспешников ваших оппонентов на поле битвы во время Фазы Боя **не считается** беспрепятственным нападением. Критические попадания от приспешников не встретивших сопротивления считаются двойными попаданиями.

Weaken / Ослабление – некоторые эффекты ослабляют приспешника. При ослаблении помещайте жетон раны на приспешника, пока это не уничтожит его. Если размещение жетона раны на приспешнике уничтожит его, ослабление не удастся.

Иногда ослабление – это цена, которую вы должны уплатить, чтобы получить выгоду. Если вы не оплачиваете или не можете оплатить стоимость, вы не получаете выгоду. Например, свойство карты *Sultan's Vane* гласит: «Тактика: вы можете ослабить снаряженного приспешника, чтобы дать ему +2 к атаке». Да, вы можете при атаке воспользоваться этим свойством, но если ослабление приведет к гибели приспешника, который снаряжен таким довеском, он не получит +2 к своей атаке.

When Destroyed / После Гибели – когда приспешник уничтожен (отправлен на кладбище) за счет урона или за счет эффекта, эта способность, указанная на его карте, активируется.

When Played / Когда Разыгрывается – это свойство срабатывает сразу же после того, как карта с ним, разыграна и размещается на поле битвы. Если в этот момент срабатывают и другие свойства, то обратитесь к разделу «*Разрешение нескольких одновременных эффектов*» ниже.

Частичное разрешение эффектов

При разрешении эффекта, если невозможно осуществить одну из его частей, сделайте столько, сколько сможете.

Например, на карте *Narangerel* есть свойство «*Когда Разыгрывается*», которое гласит: «Доберите 2 карты, а затем ослабьте вражеского приспешника». Если вы разыгрываете эту карту, а в вашем гримуаре лишь одна карта, вы добываете ее, а после ослабляете вражеского приспешника.

Примечание: эффекты со словом «то» или фразой «If you ...» не позволяют вам получить доступ к эффекту, если не выполните часть после указанных условий.

Разрешение нескольких одновременных эффектов

Если необходимо разрешить несколько эффектов, которые сработали в одно и то же время, сначала разрешите эффекты первого игрока, а далее эффекты прочих игроков по часовой стрелке.

Если у одного игрока срабатывает сразу несколько эффектов, они разрешаются по одному в любом порядке.

Роды

У каждого мага в роду есть кровь древнего темного бога, что определяет тип магии, которой он владеет.

Каждая колода Рода обладает своей уникальной механикой.



Происхождение этого загадочного ордена можно проследить еще в Древнем Египте. Они потратили тысячелетия на изучение запрещенных рукописей и некромантии, позволив им воскрешать мертвых из царства Шакала.

Играя за этот род, вы являетесь Некромантом. Некоторые карты этой колоды обладают механикой «ЗАХОРОНЕННЫЙ», свойства которой позволят вам работать с вашим кладбищем.



Согласно легенде, культ адского огня был основан во времена Древнего Рима Ремом, и связан с элитной аристократией. Деятельность культа адского огня пронизана причудливыми ритуалами и извращенными кровавыми обрядами. Среди них вы найдете культистов, демонов и проклятых последователей.

Играя за этот род, вы являетесь Демонологом. Некоторые карты из этой колоды выставляют **ЖЕТОНЫ ПЛАМЕНИ** (двусторонние, на оборотной стороне пауки, которых использует Анимист) на вражеских приспешников, которые медленно сжигают их до смерти и делают их уязвимыми к определенным эффектам других карт. В конце раунда поместите на приспешника по одному жетону пламени за каждый жетон пламени, уже выложенный на нем.



Во время первых Крестовых походов три могущественных колдуна заключили в тюрьму древнего Бога, надеясь украсть его силу и самим возвыситься до божественности. Однако, их ритуал прошел неправильно, и они стали проклятыми, зависимыми от сущности богов – той же самой сущности, которая течет в венах колдунов. Каждый колдун, которого они кусают, страдает от одного и того же проклятия крови.

После Крестовых походов большинство колдунов были изгнаны или скрывались. Три проклятых колдуна, примархи, впали в спячку на десятилетия, просыпаясь лишь для того, чтобы поесть, а затем снова погружаясь в свой Великий сон.

Пока примархи спят, их дети, проклятые потомки, собирают кровь колдунов.

Играя за этот род, вы являетесь Повелителем Крови, и используете Пул крови (см. на следующей странице).

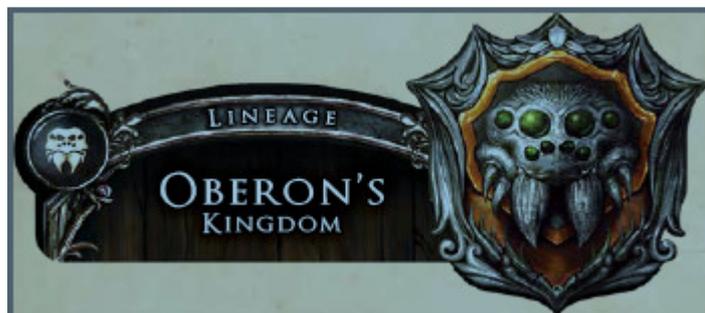
Пул крови

Различные эффекты могут дать вам кровь во время игры. Вы можете потратить ее, чтобы активировать мощные эффекты, перечисленные на карте пула крови. Используйте один из красных кубов, чтобы отслеживать количество вашей крови.

У вас никогда не может быть больше 10 ед. крови.

Всякий раз, когда вы атакуете приспешником-вампиром , вы можете потратить 2 ед. крови, чтобы воспользоваться тактикой пула крови.

Вы можете воспользоваться действием пула крови во время Фазы Действия, потратив указанное количество крови и потратив действие на планшете.



Столетия назад Оберон, Король Феи, стал одержим неизвестным колдовством. Он почувствовал древнюю силу, до которой не мог дотянуться. В своем непреклонном поиске этой тайны он совершал ритуалы и жертвоприношения самому древнему богу, тому, кто создал ползучих существ задолго до того, как человек ступил в этот мир. Эти ритуалы исказили разум Оберона и прокляли его душу, но он нашел силу, которую искал.

Изгнанный со своего трона за свои злодеяния, Оберон стал королем насекомых, пауков и других презренных паразитов в своем самопровозглашенном, недавно созданном королевстве.

Играя за этот род, вы являетесь Анимистом, и за счет особых эффектов сможете выкрадывать карты из руки оппонентов, его гримуара и кладбища, чтобы присоединить их к своим приспешникам в качестве **Членистоногих Последователей**.

Членистоногие последователи

По мере того, как ваши приспешники набирают силу, они привлекают рои членистоногих (насекомых, пауков и т. п.), которые кусают и жалят ваших врагов.

Когда карта прикрепляется к приспешнику, как последователь, покажите ее, а затем поместите ее лицом вниз под приспешника. Любой игрок может посмотреть эти карты в любое время.

Последователь членистоногих – это довесок без свойства. Когда последователь закреплен на приспешнике, выложите на него жетон членистоногих. Когда снаряженный приспешник покидает игру, то карта-последователь уходит на кладбище своего владельца.

Жетоны Членистоногих

Жетоны членистоногих двусторонние, на оборотной стороне изображены пауки, которую использует Демонолог.

Приспешники получают +1 к атаке за каждый жетон членистоногих на них.

Всякий раз, когда последователь членистоногих закреплен на приспешнике, поместите жетон членистоногих на приспешника. Всякий раз, когда последователь членистоногих удаляется с приспешника, удалите жетон членистоногих с приспешника.

Правила для игры от 3 игроков и более

Базовый набор включает в себя все необходимое для партий на 2-4 игроков. Для поддержки дополнительных игроков вам понадобятся дополнительные планшеты, колоды персонажей, родов и регионов. Для «Королевских битв» с более чем 4 игроками вам также потребуются дополнительные поля битв, либо из другого экземпляра игры, либо из дополнений.

Королевская битва (3-6 игроков)

Королевская битва – это не командный формат.

Поместите одно поле битвы между каждой парой игроков. При игре вчетвером, например, вы можете поместить *Old London* между игроками А и В, *Whitechapel* между игроками В и С, *Southwark* – между игроками С и D, а *Underground Hive* – между игроками D и А.

У каждого игрока есть доступ к полям битвы по обе стороны от них *и только к этим полям*. Эти два поля битвы считаются смежными для этого игрока, и могут перемещать своих приспешников между ними за счет Усиления.

Игра идет по часовой стрелке начиная с игрока, обладающего жетоном судьбы.

Всякий раз, когда игрок побеждает на поле боя, не переворачивайте его на разрушенную сторону. Вместо этого победитель получает 1 победное очко и поле боя обнуляется: уничтожьте всех приспешников на нем и выставите уровень защиты поля битвы на отметку «0» с обеих сторон.

Первый игрок, который получит 3 победных очка, побеждает!

Дополнительные правила Королевской битвы:

- Во время Фазы Боя первого раунда игроки атакуют сначала на поле боя слева от них, а затем на поле боя справа. Это чередуется в каждом раунде, поэтому во втором раунде игроки атакуют сначала на поле боя справа от них; в третьем раунде – слева; и так далее.
- Во время Фазы Боя начните с полей боя первого игрока. Завершите любым полем битвы, в котором они идут первым, а затем завершите то, в котором они идут вторым. Продолжайте движение вокруг стола в этом направлении, пока все сражения не будут завершены.
- Игроки могут перебрасывать боевые кубики, только если они, или нападающий, или защищающийся игроки.
- Ворожба и эффекты игрока могут влиять только на карты на полях сражений *и/или* игроков, находящихся непосредственно слева *и/или* справа от них.

Командный вариант (4 или 6 игроков: 2 на 2 или 3 на 3)

В командных играх два или три игрока работают вместе на одной стороне против такого же количества игроков в противоположной команде. Команда следует обычным правилам для двух игроков со следующими исключениями:

- На каждой стороне поля боя может быть максимум 6 приспешников (на 2 больше, чем при вдвоем). Ограничений на количество аватаров, которые могут быть на поле боя, нет.
- Вместо одного игрока, обладающего жетоном судьбы, есть команда, которая должна единодушно согласиться использовать его, чтобы перебросить весь набор кубиков.
 - *Оptionальное правило:* каждый игрок в команде с жетоном судьбы получает свой собственный жетон судьбы, и поэтому каждый может спровоцировать переброс всего набора кубиков.
- Во время Фазы Действий, когда наступает черед команды выполнять действие, они выбирают игрока в своей команде с наибольшим количеством оставшихся действий. Этот игрок совершает действие, а затем ход переходит к другой команде.
- Во время Фазы Боя, когда наступает черед команды атаковать приспешником, они могут выбрать любого из своих миньонов для атаки. Когда эта атака завершена, наступает очередь атаковать другой команды.
- Во время Фазы Боя, когда наступает очередь команды применять перебросы, любой игрок в этой команде может осуществить переброс. Как только он будет завершен, любой игрок в команде может совершить другой переброс. Это продолжается до тех пор, пока вся команда не спасует, а затем настает очередь другой команды, совершать перебросы
- При разрешении нескольких одновременных эффектов команда считается одним игроком, и когда наступает очередь команды разрешать эффект, они могут выбрать эффект любого из своих игроков.