



КЛИНОК И КОЛЛОВСТВО

Книга правил

ДРЕВНИЕ ХРОНИКИ

Внимание! Это не финальная версия правил.

Оглавление

1. Вступление

- 1.1 Обзор игры
- 1.2 Компоненты
- 1.3 Соберите жетоны

2. Перед началом приключения

- 2.1 Колоды карт
- 2.2 Подготовка поля, жетонов и колод
 - 2.2.1 Выбор героев
 - 2.2.2 Подготовка сценария

3. Путешествия по миру

- 3.1 Авантуры
- 3.2 Кроны (монеты)
- 3.3 Эмпориум
- 3.3.1 Продажа карт сокровищ
- 3.4 Тайник

4. Местность

- 4.1 Контроль/доминирование в зоне
- 4.2 Типы местности
 - 4.2.1 Постройки
 - 4.2.2 Препятствия
- 4.3 Элементы местности
 - 4.3.1 Ловушки
- 4.4 Линия видимости (ЛВ)
 - 4.4.1 Дальность видимости
 - 4.4.2 Определение дальности

5. Ход игры

- 5.1 Фаза времени
- 5.2 Фаза боя
 - 5.2.1 Ход героя
 - 5.2.2 Ход врагов
- 5.3 Фаза событий
 - 5.3.1 Сюжетные события
 - 5.3.2 Дневные и ночные события
- 5.4 Проверка завершения сценария

6. Герои

- 6.1 Мировоззрение

6.2	Карта героя	22
6.2.1	Боевой стиль	22
6.2.2	Начальные умения	23
6.2.3	Вместимость инвентаря	23
6.2.4	Спасбросок	23
6.2.5	Очки перемещения	23
6.3	Камень души	23
6.3.1	Уровень души	23
7. Действия		24
7.1	Действие перемещения	24
7.1.1	Вступить в битву	24
7.1.2	Уклонение и свободные атаки	24
7.1.3	Полет	25
7.2	Действие битвы	25
7.3	Специальное действие	25
7.3.1	Сфокусироваться на атаке	26
7.3.2	Рывок	26
7.3.3	Сломать сундук или запертую дверь	26
7.3.4	Обменяться предметами	26
7.3.5	Перераспределить используемые предметы	26
7.3.6	Молитва	26
7.3.7	Поиск	26
7.4	Быстрые действия	26
7.4.1	Открыть обычную дверь	26
7.4.2	Поднять/бросить предмет	26
7.4.3	Уклониться	26
7.5	Активация предметов и умений	27
7.6	Сценарные действия	27
8. Умения		27
8.1	Обновление и перезарядка умений	30
8.2	Карты благословений	31
9. Предметы		31
9.1	Совместимость с боевым стилем	31
9.2	Ограничения уровня души	32
9.3	Предметы экипировки. Оружие	32
9.4	Предметы экипировки. Доспехи	33
9.4.1	Магические щиты	33
9.5	Предметы экипировки. Артефакты	34

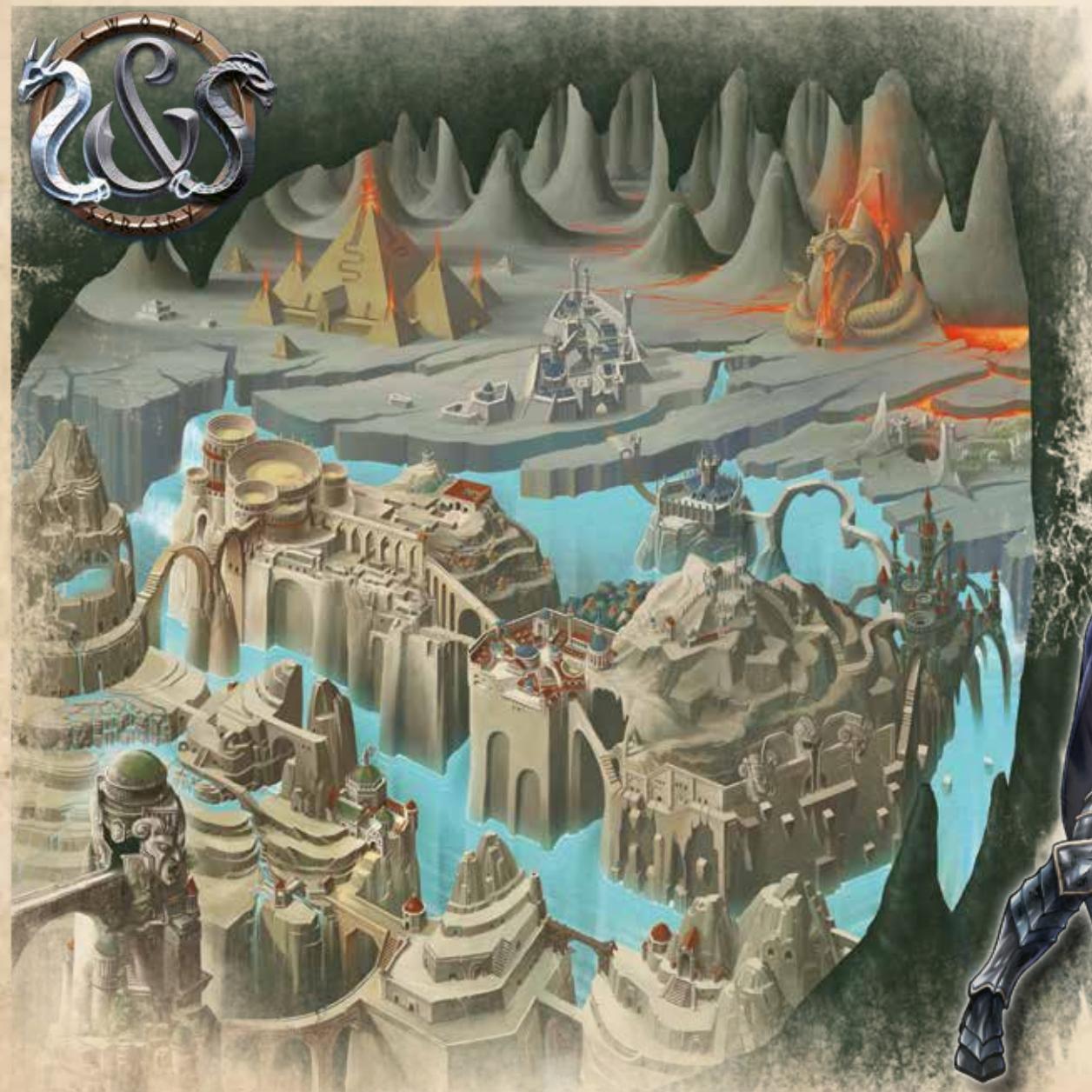
10. Боевая система		34	15.7 Активация врагов (карты столкновений)	51
10.1 Доминирование (превосходство)		37	15.8 Алгоритм поведения врага	52
11. Особые игровые эффекты		38	15.9 Перемещение врагов	55
11.1 Область эффекта (063)		38	15.9.1 Летающие враги	55
11.2 Толчок		38	15.10 Сражение с врагами	55
11.3 Поломка		38	15.11 Физические состояния врагов	57
11.4 Вампиризм		39	15.11.1 Состояния здоровья врагов (замедление, ослепление, оглушение)	57
11.5 Фатальный		39	15.11.2 Особые состояния врагов	57
11.6 Критическое попадание		40	15.12 Здоровье и очки здоровья (03) врагов	57
11.7 Физические состояния		40	15.12.1 Смерть врагов	58
11.7.1 Состояния здоровья (замедление, ослепление, оглушение)		40		
11.7.2 Ограничивающие состояния (обездвиживание, истощение, смятение)		41		
11.7.3 Особое состояние: кровотечение		41		
11.7.4 Особое состояние: горение		41		
11.7.5 Особое состояние: сбит с ног (CcH)		41		
11.7.6 Особое состояние: травма		42		
11.7.7 Особое состояние: отравление		42		
12. Здоровье и очки здоровья (03)		42		
12.1 Смерть (форма призрачной души)		42		
12.2 Действия призрачных душ		43		
12.3 Воскрешение		43		
13. Прочие предметы		44		
13.1 Постоянные		44		
13.2 Одноразовые		44		
13.3 Снаряды		44		
13.4 Изготовление предметов		44		
13.5 Проклятые предметы		45		
14. Компаньоны героев		45		
15. Враги		47		
15.1 Свиток врага		47		
15.2 Карта врага		48		
15.3 Карта умения врага		49		
15.3.1 Победённые герои и спутники		49		
15.3.2 Несколько карт умений врагов		49		
15.4 Жетоны теней		50		
15.5 Место появления		50		
15.6 Назначение врагов		51		

1. Вступление

Приветствую, чужеземец! Эти страницы расскажут тебе историю о героях, вернувшихся из мира мёртвых. Их душам Боги даровали бессмертие и поручили уничтожить ложных и порочных божеств этих земель.

Берегитесь, незваные гости! Вора, что посмел присвоить сей фолиант, смерть соожмёт в тиски, умоется он кровью и взвеет от тоски.

**Добро пожаловать
в мир клинка и колдовства!**



1.1 Обзор игры

«Клинок и колдовство» — это эпичная кооперативная игра в жанре фэнтези, в которой от 1 до 5 игроков становятся героями с уникальными умениями. Эти храбрые воины, которых Божественная сила вырвала из лап смерти, вместе противостоят силам зла, чтобы спасти королевство и рассеять чары, связавшие их души.

Герои стали бессмертными призрачными душами, но из-за проведённого ритуала возрождения они ослабели. Их силы будут постепенно восстанавливаться по ходу истории, состоящей из серии сценариев. Получая частицы душ, игроки постепенно восстанавливают души своих героев, возвращая их многочисленные умения, оружие и сильнейшие артефакты, которыми они владели при жизни.

Легендарная история состоит из двух **актов**, и в этой коробке — первый из них. В некоторых игровых эффектах слово АКТ используется в качестве числового значения (в этом игровом наборе это «1»).

Игра «Клинок и колдовство: Древние хроники» сочетает в себе исследование мира, командный дух, присущий самым популярным ролевым онлайн-видеоиграм, а также атмосферу динамических ролевых боевиков и по праву может считаться выдающимся приключением в жанре героического фэнтези!

Примечание: опытным игрокам, уже знакомым с «Клинком и колдовством», рекомендуем обратить внимание на разделы, отмеченные символом . В них описаны правила, отличающиеся от тех, что были в саге «Бессмертных душ».



1.2 Компоненты

В коробке с игрой «Клинок и колдовство» находятся следующие компоненты:

- ♦ Эта книга правил
- ♦ 1 книга истории (акт 1)
- ♦ 1 книга секретов (акт 1)
- ♦ 1 памятка
- ♦ 5 фигурок героев
- ♦ 3 фигурки компаньонов
- ♦ 20 фигурок врагов
- ♦ 2 фигурки главных врагов
- ♦ 20 двухсторонних тайлов поля
- ♦ 4 **красных** кубика атаки
- ♦ 4 **синих** кубика атаки/защиты
- ♦ 36 картонных подставок
- ♦ 7 пластиковых зажимов
- ♦ 5 листов героев
- ♦ 2 свитка главных врагов
- ♦ 14 свитков врагов
- ♦ 20 карт врагов
- ♦ 15 карт умений врагов
- ♦ 15 карт столкновений
- ♦ 13 карт ловушек
- ♦ 6 карт навыков
- ♦ 47 карт умений героев
- ♦ 10 карт героев
- ♦ 5 карт базовых доспехов
- ♦ 46 карт эмпориума
- ♦ 50 карт сокровищ
- ♦ 20 карт событий
- ♦ 2 карты компаньонов
- ♦ 31 карта сценариев
- ♦ 2 двухсторонних планшета областей (1 маленький и 1 большой)
- ♦ 1 карта для заметок

Жетоны:

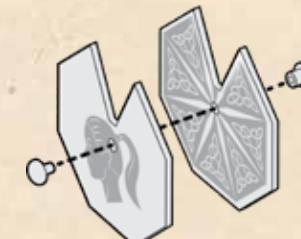
- ♦ 5 жетонов камней душ
- ♦ 1 счётчик душ
- ♦ 5 жетонов героев
- ♦ 1 жетон приоритета
- ♦ 40 жетонов крон (на общую сумму 545: $19 \times 5, 15 \times 10, 6 \times 50$)
- ♦ 34 жетона ран
- ♦ 9 жетонов модификаторов 03
- ♦ 3 жетона дверей
- ♦ 3 жетона запертых дверей
- ♦ 6 жетонов стен
- ♦ 20 жетонов препятствий
- ♦ 1 жетон группы
- ♦ 10 жетонов песочных часов
- ♦ 2 жетона ярости
- ♦ 3 жетона алхимических сосудов
- ♦ 3 жетона скрытности
- ♦ 1 жетон алхимической ловушки
- ♦ 1 жетон купола силы
- ♦ 1 жетон купола сопротивления
- ♦ 2 жетона иллюзий
- ♦ 3 жетона чешуи (обработка)
- ♦ 3 жетона самоцветов (обработка)
- ♦ 15 жетонов критических попаданий
- ♦ 15 жетонов пирамид состояний
- ♦ 6 жетонов кровотечения
- ♦ 6 жетонов отравления
- ♦ 13 жетонов горения
- ♦ 10 жетонов зарядов
- ♦ 20 жетонов магических щитов
- ♦ 6 жетонов «+1/-1 к попаданиям»
- ♦ 6 жетонов «+1/-1 щит»
- ♦ 6 жетонов «+1/-1 к показателю брони»
- ♦ 4 жетона мест появления
- ♦ 3 сундука
- ♦ 6 жетонов добычи
- ♦ 7 жетонов ключевых точек
- ♦ 2 жетона святилища
- ♦ 1 магический ключ
- ♦ 1 магический замок

- ♦ 4 жетона зон поиска
- ♦ 2 жетона заклинаний главных врагов
- ♦ 20 жетонов теней

- ♦ 2 жетона паутины
- ♦ 5 жетонов гнёзд
- ♦ 10 жетонов паразитов
- ♦ 5 жетонов полёта

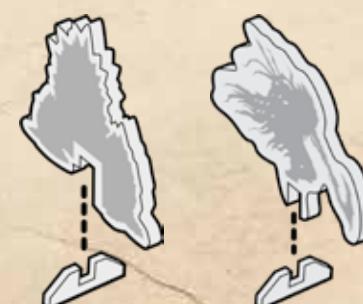
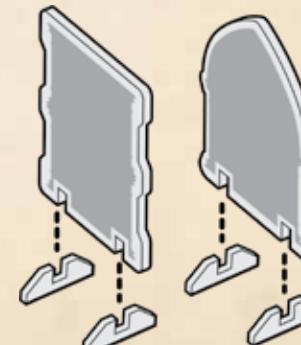
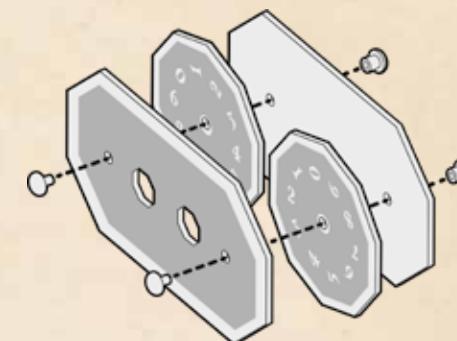
1.3 Соберите жетоны

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



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

Соберите счётчик душ и поместите жетоны гнёзд, дверей и иллюзий на картонные подставки, как показано ниже.



2. Перед началом приключения

В состав игры входят три руководства:

- ♦ **Книга правил:** содержит информацию об игре и правила.
- ♦ **Книга истории:** содержит руководство по подготовке каждого сценария и их описание.
- ♦ **Книга секретов:** содержит описание событий и диалогов, происходящих во время сценариев.

Эта книга правил состоит из 3 разделов:

- ♦ **Общая информация** (зелёные страницы)
- ♦ **Информация о героях** (синие страницы)
- ♦ **Информация о врагах** (красные страницы)

Раздел с общей информацией и содержимое книги истории — минимум, который вам необходимо знать перед началом путешествия.

Если хотите сыграть в обучающую игру для **Сценария I**, посетите сайт: <https://gaga.ru/game/sword-and-sorcery/ancient-chronicles>

Игра разделена на приключения (сценарии) и путешествия. Если подробнее:

- ♦ В **путешествии** группа героев вместе перемещается по карте королевства (оборот книги истории) и по планшетам поселений в поисках приключений.
- ♦ В **приключениях** на тайлах поля в рамках сценария сражаются две фракции:
 - ♦ **Герои:** серые фигурки, управляемые игроками.
 - ♦ **Враги:** цветные фигурки, управляемые картами игры.

Во время игры необходимо помнить про следующие «**золотые правила**»:

- ♦ Слово «персонаж» может означать любого героя, компаньона, врага, фамильяра или приспешника. Оно также может использоваться при описании эффекта, который потенциально может затронуть кого угодно, в том числе и союзников.
- ♦ Все правила, изложенные на картах, в книге истории или в книге секретов, всегда имеют приоритет над правилами, изложенными на страницах этой книги, и могут изменять или заменять их.
- ♦ Ни один кубик не может быть переброшен более одного раза, независимо от количества эффектов, позволяющих это сделать.
- ♦ Если карты в любой колоде (кроме колоды событий) или жетоны в любом запасе заканчиваются, то в следующий раз, когда будет необходимо взять карту из этой колоды или жетон из этого запаса, нужно сначала замешать обратно все соответствующие карты/жетоны из сброса. То же самое нужно сделать после окончания каждого сценария.
- ♦ Персонаж не может более одного раза получать одинаковый бонус/штраф из одного источника (от той же карты/умения или других карт/умений с точно таким же названием), пока первый эффект не пройдёт. Исключение — в описании источника есть уточнение «за каждый», «каждый раз, когда...» и т. п.
- ♦ Если используется термин «подвергнуться» (или «потерять» в случае с ОЗ), то этого эффекта никак нельзя избежать.
- ♦ Персонаж/объект считается «в игре», когда его фигурка, жетон или карта находятся на поле.
- ♦ Слово «вы» на картах предметов или умений, в том числе и на картах компаньонов, всегда относится к владеющим ими герою.

2.1 Колоды карт

В этом наборе «Клинка и колдовства» используется несколько колод карт (помеченные символом ). Рекомендуем сразу же разделять и разложить их следующим образом:

Колоды, которые перемешиваются ПЕРЕД каждым сценарием



Колоды, которые формируются под каждый сценарий



Сокровища  (раздел 15.12.1, с. 58)

Награды, которые герои могут получить, обыскивая убитых врагов и осматривая поле боя.

Свитки врагов и главных врагов (раздел 15.1, с. 47)

Эти карты отражают алгоритмы действий врагов из колоды и являются для них своеобразным «искусственным интеллектом». Их не нужно перемешивать: они должны быть всегда доступны игрокам, которые управляют соответствующими врагами в игре. Свитки главных врагов действуют так же, но они крупнее, а на обороте у них изображён другой враг или боевая стойка.



Враги (раздел 15.2, с. 48)

Карты врагов, с которыми герои столкнутся во время сценария.



Карты сценариев

В нижнем правом углу таких карт есть фиолетовая лента с надписью «Сценарий». Они откладывают до тех пор, пока не войдут в игру. Это может произойти, например, при применении некоторых умений героев или в результате определенных исходов сценария.



Колоды, доступные только героям или только при особых условиях



Эмпориум (раздел 3.3, с. 11)

Снаряжение, которое герои могут приобрести при каждом посещении эмпориума. Обычно это происходит во время путешествия или при встрече со странствующим торговцем. Все карты эмпориума двухсторонние, и в нижнем правом углу у них указана стоимость.



Тайник (раздел 3.4, с. 11)

Имущество героев, доступное героям в любой момент путешествия. Изначально в тайнике хранятся все карты с меткой «Тайник» в нижнем правом углу на лице. В режиме кампании герои могут хранить в тайнике любые карты предметы.



Карты героев (раздел 6.2, с. 22)

Каждая из этих карт относится к одному из героев игры и используется вместе с листом соответствующего героя, его фигуркой и камнем души.



Умения героев (раздел 8, с. 27)

Умения, которые герои получают при повышении их **уровня души**.

Существует три вида карт умений:

Общие навыки (обозначены символом «*»), которые может получить любой герой.

Классовые умения, которые относятся только к определенному герою (указанному в их названии).



Компаньоны, которые строго привязаны к призывающим умениям.

2.2 Подготовка поля, жетонов и колод

Подготовка к игре полностью зависит от истории и сценария, который вы хотите разыграть. Все инструкции по подготовке изложены в **книге истории**. Она содержит следующую информацию:

- ♦ Схему формирования поля из тайлов.
- ♦ Порядок подготовки колоды событий.
- ♦ Порядок подготовки колоды врагов.
- ♦ Расположение фигурок, теней, жетонов и карт на поле.

2.2.1 Выбор героев

Перед началом сюжетной кампании или отдельного сценария каждый игрок берёт **карту героя** (по своему выбору или случайную) и соответствующие ему (по классу, мировоззрению и цвету) лист **героя**, жетон **камня души** и **фигурку**.

В зависимости от условий сценария, группа может получить **частицы душ**, общие для всех героев, и некоторое количество **крон** (монет), которые каждый герой может потратить в **эмпориуме** на покупку доступных в этой истории предметов.

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

Минимальное количество героев для игры — 2. Если игрок хочет контролировать нескольких героев, каждый из них должен действовать независимо, как если бы ими управляли разные игроки. Так, контролируя сразу 3 героя, вы считаетесь 3 отдельными игроками.

2.2.2 Подготовка сценария

Раздел «Подготовка сценария» в описании каждого сценария в книге истории содержит указания по подготовке поля с помощью определенных тайлов и жетонов. Тайлы поля двухсторонние и могут соединяться друг с другом разными способами.



Подготовка путешествия

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

1. Карта Подземного королевства (обратная сторона книги истории)
2. Жетон группы
3. Планшет маленького поселения
4. Планшет большого поселения
5. Жетоны песочных часов
6. Книга секретов



Подготовка приключения

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

- | | | | |
|------------------------------|---|--------------------------------|--|
| 1. Карты героев | 11. Карта компаньона героя | 20. Свитки врагов | 29. Жетоны добычи |
| 2. Листы героев | 12. Тайлы поля | 21. Карты врагов | 30. Кроны |
| 3. Камни душ | 13. Фигурки героев | 22. Карты умений врагов | 31. Жетоны ран |
| 4. Карты умений героев | 14. Фигурка компаньона | 23. Колода/сброс врагов | 32. Счётчик душ |
| 5. Карта навыка героя | 15. Фигурки врагов | 24. Колода/сброс умений врагов | 33. Жетоны критических попаданий |
| 6. Оружие героев | 16. Жетоны теней | 25. Колода/сброс столкновений | 34. Жетоны состояний здоровья / ограничивающих состояний |
| 7. Базовые показатели защиты | 17. Жетоны мест появления (активные/неактивные) | 26. Колода/сброс ловушек | 35. Другие жетоны |
| 8. Доспехи героя | 18. Жетон ключевой точки | 27. Колода/сброс сокровищ | |
| 9. Артефакты героев | 19. Свиток и жетоны приспешников | 28. Колода/сброс событий | |
| 10. Предметы героев | | | |



3. Путешествия по миру



В путешествиях жетон группы перемещается по карте королевства или по планшетам поселений. Действуют следующие правила:

- Группа всегда перемещается единой сущностью, и на игровой процесс в это время влияют только умения героев, связанные с путешествиями.
- Когда в путешествии группа должна действовать как единая сущность, необходимо выбрать активного героя. Игроки могут договориться между собой или же бросить по 3 **красных** кубика каждый — в этом случае активным героям становится тот, кто выбросит больше всего (при ничьей кубики перебрасываются).
- Герои могут в любой момент пользоваться **тайником** и обмениваться предметами и кронами.
- В путешествии время отсчитывается с помощью **запаса времени** (он отслеживается на протяжении всей кампании, но в начале он пуст). В этом запасе группа может накапливать время, которое потом сможет потратить на исследование местности. Во время игры исходы сценария или происходящие события могут повлиять на запас времени.

На карте королевства



- Группа начинает кампанию на свитке «Старт» и должна двигаться вперёд по указателям (жёлтым стрелкам) от одной области к другой. **Двигаться назад нельзя**. Использовать пунктирные дорожки и добраться до областей, не связанных с другими, герои смогут только в том случае, если сделают определённые выборы по мере прохождения кампании.
- Есть 3 типа областей:

A () С бронзовой рамкой. Они связаны с определённым моментом истории. Вам потребуется только книга секретов.

B () С серебряной рамкой. Они связаны с определённым поселением для исследования (обычно это город или обширная территория). Вам потребуется книга секретов и планшет поселения, соответствующий этой области.

C () С золотой рамкой. Они связаны с приключением. Вам потребуется книга истории: в ней вы найдёте введение к соответствующему сценарию и информацию о его подготовке.

На планшетах поселений:



1 Когда группа доходит до планшета поселения, поместите жетон группы в центр планшета и зачитайте вслух раздел книги секретов, указанный на планшете сверху после слова «Вход» (например, §0.6 для деревни Нилмерг — первого поселения в этой игре).

2 Добавьте в запас времени жетоны песочных часов в количестве, указанном на планшете поселения слева (если группа впервые прибыла в это место) или справа (если группа вернулась сюда; в этом наборе это значение не используется).

3 Теперь группа может посетить **здания** (карты, изображённые или выложенные на планшете), чтобы прочитать соответствующие им §. Для этого нужно потратить 1 жетон песочных часов из запаса времени и переместить жетон группы в выбранное место.

4 Когда группа входит в здание, необходимо прочесть раздел, указанный в серебряной рамке (если она есть в нише сверху или снизу), затем каждый герой может заплатить указанную на здании цену, чтобы применить соответствующий эффект.

5 В пустые ячейки на некоторых планшетах областей можно помещать карты зданий (они есть в картах сценария): например, гильдии или другие заведения, которые вы можете найти во время кампании.

6 Когда в запасе времени не останется жетонов песочных часов (или когда группа решит уйти), нужно покинуть поселение, прочитав раздел, указанный справа от названия планшета после слова «Выход» (например, §0.17 для деревни Нилмерг).

7 Оставшиеся жетоны группы могут сохранить в запасе времени, чтобы использовать их позже (или потерять в случае неудачи).

Далее всё зависит от области, в которую переходит группа, от раздела книги секретов или от введения к сценарию из книги истории. **Вы обязаны разыгрывать § или сценарии, указанные в рамках, и никак не можете этого избежать.**

3.1 Авантуры



В путешествиях герои смогут найти заставы авантюристов и получить карты авантюра. На каждой такой карте будут задания, которые группа должна выполнить. Если не указано иное, каждое задание может выполнять любой герой на протяжении нескольких сценариев. Выполнив задание, поставьте «X» в соответствующей ячейке карты авантюра. Выполнив все задания, герои могут посетить **Завесу авантюристов**, которая есть на любом

планшете поселения (чтобы посетить её, нужно потратить 1  и пройти соответствующий **раздел книги секретов**). За это герой получат награду — обычно это кроны, могущественные сокровища или информация, которая открывает доступ к новым сценариям!

Примечание: на рубашке любой карты авантюры указаны особые правила для игрового набора, к которому она относится.

3.2 Кроны (монеты)

Кроны — это валюта в мире «Клинка и колдовства». Они представлены 3 видами жетонов:

Кроны (лицо/Оборот)

5



10



50



Герои могут находить кроны, обыскивая побеждённых врагов или добывая сокровища.

Любые жетоны добычи или карты сокровищ с символом  немедленно заменяются на жетоны крон и сбрасываются. Получив кроны, герой обязан взять монеты максимально возможного номинала и поместить их на свой лист. Например, если герой находит 50 , он должен взять один жетон номиналом 50 крон. Если это невозможно, герой должен взять 5 жетонов номиналом 10 крон и так далее.

Максимальное количество монет (545) в игре соответствует количеству доступных жетонов. Если монеты нужного номинала в общем запасе закончились, герои могут получить необходимое количество крон, разменяя монеты других номиналов.

У каждого героя свой отдельный запас крон, т. е. монеты героев не являются общими. Во время приключения кроны можно поднять или бросить, совершив , а также передать от одного героя другому, совершив  «Обменяться предметами». Кроме того, герои могут свободно передавать кроны друг другу во время путешествия или при посещении эмпориума.

3.3 Эмпориум

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

На лице каждой карты эмпориума в нижнем правом углу всегда указана **стоимость**. Когда игра позволяет игрокам «посетить» эмпориум (как правило, при исследовании планшета поселения в путешествии или по особым правилам сценария), игра приостанавливается и каждый участвующий в этом действии герой может посмотреть карты в колоде эмпориума и потратить свои кроны на покупку одной или нескольких из них. Обычно карты эмпориума двухсторонние. Что будет на обороте, зависит от типа предмета:

- ♦ У оружия и доспехов на обороте — зачарованная версия, которая называется «улучшенной»; её можно получить только в зданиях кузницах.
- ♦ У прочих предметов на обороте — усиленная, более мощная и при этом более дорогая версия того же предмета.



Во втором случае герой всегда может выбирать, какую из версий предмета купить, но после покупки карту уже нельзя перевернуть на другую сторону. Так, если герой хочет улучшить свои «Дротики» до «Отравленных дротиков» (обратная сторона), он должен **вновь посетить эмпориум** и оплатить **полную стоимость** «Отравленных дротиков».

Требования для использования предмета на противоположных сторонах карты могут различаться. Купленную карту можно немедленно начать использовать (если все требования соблюдены) или поместить в инвентарь. Все герои, посещающие эмпориум, могут свободно перекладывать предметы в инвентаре и обмениваться ими между собой без траты действий.

Примечание: если игровой эффект не позволяет какому-либо герою пользоваться эмпориумом, этот герой не может взаимодействовать с лавкой, тайником или другими героями.

3.3.1 Продажа карт сокровищ

При посещении эмпориума герои могут продать карты сокровищ, найденные ими во время сценариев. Сбросьте карту сокровищ, чтобы получить 10  × минимальный уровень души (), необходимый для её использования. Например, карту сокровища  можно продать за 30  ($10 \times \text{III} = 30$).

3.4 Тайник

Тайник — это специальная колода карт, доступная героям во время путешествия, а также при розыгрыше некоторых игровых эффектов. Тайник выполняет две основные функции.

1. Перед каждым самостоятельным сценарием, а также в начале кампании в тайнике находятся карты предметов с надписью «Тайник» () в правом нижнем углу на лице. Герои могут взять эти карты и начать их использовать по обычным правилам. Если карта тайника остаётся лежать на поле в конце сценария или каким-либо образом оказывается сброшенной, её нужно вернуть обратно в колоду тайника. Так, у героев всегда будет доступ к минимально необходимой экипировке, хотя она и не настолько полезна, как получаемые по ходу игры сокровища или предметы из эмпориума.

2. При игре в режиме кампании герои могут оставлять в тайнике на хранение разные карты предметов, но **не более 3 карт на героя** (так, если героев 5, в тайнике можно хранить 15 предметов). Предметы с весом 0  при этом не учитываются. Герои могут хранить предметы в тайнике, если пока не хотят их использовать. Например, там можно оставить что-то, что будет не так полезно в следующем сценарии, и сохранить свободное место в инвентаре. Чтобы отслеживать хранящиеся в тайнике предметы (помимо стандартных), можно распечатать и использовать материалы со страницы игры «Клинок и колдовство»:

[<https://gaga.ru/game/sword-and-sorcery/ancient-chronicles>].

Примечание: как и у карт эмпориума, на обороте оружия и доспехов из тайника изображена их улучшенная версия, которую можно получить только в зданиях-кузницах.

4. Местность

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

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

- ◆ **Верхний слой почвы:** имеется на соединительных частях каждого тайла. Всегда разделяет соседние зоны.
 - ◆ **Текстура пола:** например, переход мраморного пола в траву.
 - ◆ **Повторяющийся узор:** например, камни или плитка на полу.

Примечание: если вы сомневаетесь по поводу границ какой-либо зоны, запомните, что определить каждую зону также можно по наличию на ней метки видимости.

На каждом тайле поля есть идентификатор, состоящий из цифры, обозначающей номер тайла, и буквы, обозначающей его сторону (A или B). Комбинация из этих двух элементов позволяет быстро найти необходимый тайл поля.

Зоны считаются соседними, если у них есть хотя бы одна общая грань (не только угол).

Примеры поля



Зоны не считаются соседними, если они разделены стенами или углами, а также если их границы не совпадают (даже частично).

В примерах прямыми красными стрелками отмечены зоны, не считающиеся соседними.

4.1 Контроль/доминирование в зоне

Количество фигурок персонажей обеих фракций (героев и врагов) в одной зоне влияет на различные факторы и правила игры.

- ♦ **Контроль зоны:** фракция контролирует зону, когда её фигурок в этой зоне больше, чем фигурок другой фракции.
 - ♦ **Доминирование в зоне:** фракция доминирует в зоне, когда её фигурок в этой зоне больше, чем фигурок другой фракции, как минимум в два раза.

Примечание: доминируя в зоне, фракция одновременно контролирует её.

Три ключевых аспекта о контроле/доминировании в зоне:

- ♦ Доминирование в зоне позволяет получить бонус **превосходства** во время атаки (раздел 10.1, с. 37).
 - ♦ Нет ограничения на количество фигурок (обеих фракций) в зоне.
 - ♦ Фигурка **сбитого с ног** (CcН) персонажа (раздел 11.7.5, с. 57) считается за 0 при определении контроля/доминирования. Если все персонажи одной фракции в определённой зоне **CcН**, достаточно всего одного персонажа другой фракции в этой зоне, чтобы он получил над ней контроль и доминировал бы в ней.

Проверка для определения контроля/доминирования в зоне совершается каждый раз, когда на это указывают эффект или условия игры. Обычно это происходит перед атакой, при розыгрыше эффектов карт столкновений и событий или при розыгрыше умений. Фракция никогда не может контролировать зону или доминировать в ней, если в этой зоне нет хотя бы одной фигурки персонажа противоположной фракции.

Пример контроля зоны



Робин может переместиться в центральную зону, используя своё умение **Атака исподтишка**, поскольку **герои** контролируют эту зону (3 фигурки против 2).

Два гигантских паука контролируют зону Ксантареса и доминируют в ней. Значит, при атаках они получают бонус от умения **объединение**, а также бонус превосходства.

4.2 Типы местности

Как правило, герои перемещаются между соседними зонами, тратя на это 1 очко перемещения (раздел 7.1, с. 24); однако в зависимости от типа местности перемещение может блокироваться или ограничиваться. В зонах встречаются два типа особых элементов местности: **постройки** и **препятствия**.

4.2.1 Постройки



Преграда

Толстыми тёмными линиями на тайлах поля обозначены стены, которые не может пересекать ни один персонаж. Такие преграды блокируют линию видимости (ЛВ; раздел 4.4, с. 15).

Зоны, полностью разделённые преградой, не считаются соседними.

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

4.2.2 Препятствия

Существует три типа препятствий. Они могут отмечаться жетонами, которые выкладываются на поле во время подготовки или при разыгрыше эффектов. Если не указано иное, размещённый на поле жетон остаётся там до конца сценария. В каждой зоне может быть любое количество препятствий, но не более одного каждого типа.



Барьер

Барьер обозначен на поле **синим** свитком рядом с краем зоны. Персонажи не могут пересекать такой барьер, если они не умеют летать.

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

- ♦ Барьер не блокирует ЛВ.
- ♦ Зоны, разделённые барьером, по-прежнему считаются **соседними при дальних атаках**.



Труднопроходимая зона

Труднопроходимая зона обозначена на карте **красным** свитком с символом перемещения. На перемещение в такую зону / через неё (но не на выход из неё) герою необходимо потратить 2 очка перемещения **вместо 1**.

Это препятствие не действует на врагов и приспешников.



Опасная зона

Опасная зона обозначена на карте **красным** свитком с символом ОЗ. При перемещении в такую зону / через неё (но не при выходе из неё) герой теряет **1 ОЗ**.

Это препятствие не действует на врагов и приспешников.

4.3 Элементы местности

В каждой зоне также могут находиться дополнительные элементы, обозначенные следующими жетонами.



Дверь

Дверь располагается между двумя соседними зонами. Дверь нельзя пересекать, и она блокирует ЛВ. Герой, который находится в любой соседней с дверью зоне, может потратить 1 быстрое действие **锁**, чтобы **открыть обычную дверь** (раздел 7.4.1, с. 26).

Открыв дверь, игрок должен взять карту из колоды ловушек и разыграть её эффект (раздел 4.3.1, с. 14), затем убрать жетон двери с поля. **Дверь нельзя снова закрыть**.



Запертая дверь

Запертая дверь считается обычной дверью с одним исключением: чтобы **сломать запертую дверь**, герою необходимо потратить 1 специальное действие **▲** (раздел 7.3.3, с. 26) вместо **锁**.



Сундук

В сундуке могут храниться сокровища. Герой, находящийся в одной зоне с сундуком, может потратить 1 **▲**, чтобы **сломать сундук** (раздел 7.3.3, с. 26). Открыв сундук, игрок должен взять карту из колоды ловушек, разыграть её эффект и взять столько крон или карт сокровищ, сколько указано на обратной стороне жетона сундука, затем **убрать его с поля**.



Магический замок

Если к двери или сундуку приложен жетон магического замка, герой не может открыть их по обычным правилам. Только герой с магическим ключом того же цвета может потратить **锁**, чтобы сбросить жетон магического замка. Затем соответствующую дверь/сундук можно открыть по обычным правилам.



Магический ключ

Получив магический ключ, герой обычно оставляет его у себя до конца сценария. Если этот герой умирает, то жетон магического ключа помещается в зону с его фигуркой. Другой герой может поднять этот жетон, совершив **锁**. Однако в определённых сценариях правила использования магического ключа могут меняться, что будет подробно описано в книге истории.



Зона поиска

В таком месте можно найти сокровища или же неожиданности. Герой в зоне поиска может потратить 1 **▲**, чтобы **обыскать** её (раздел 7.3.7, с. 26).

Переверните жетон зоны поиска и бросьте 1 **锁**. Затем разыграйте указанный на обратной стороне жетона эффект в зависимости от результата вашего броска и сбросьте жетон с поля. Если выпавший результат не указан на жетоне, вы ничего не нашли. **Каждую зону поиска можно обыскать только один раз**.



Стены

Жетоны стен используются, когда необходимо изменить границы тайла поля и заблокировать какие-либо из его переходов. Стены считаются **преградами** (раздел 4.2.1, с. 13).

Примечание: маршрут перемещения через любые не блокирующие элементы местности считается допустимым. Любой маршрут перемещения через блокирующие элементы местности считается недопустимым для всех персонажей.



Торгрен (А) начинает своё перемещение, но не может дойти до хобгремлина (Б), потому что тратит 3 очка чтобы пройти 2 зоны: 1 за первую зону и 2 за вторую (так как она является труднопроходимой). В свой ход хобгремлин перемещается, игнорируя труднопроходимую местность, и атакует Торгрена.



Артемида может атаковать чёрного дворфа, стоящего за барьером, используя дальнобойное оружие.

4.3.1 Ловушки



Каждый раз, когда герой открывает любую дверь или сундук либо когда правила прямо указывают на такую необходимость, активный герой должен взять одну карту из колоды ловушек, прочесть её и разыграть эффект, начиная с зоны на поле, где располагается эта ловушка. Если требуются спасброски (раздел 6.2.4, с. 23), они совершаются всеми героями, находящимися в пределах зоны эффекта ловушки (следуя по допустимому маршруту перемещения), вне зависимости от ЛВ.

Примечание: двери располагаются между двух зон, каждая из которых считается находящейся в пределах 1 зоны (раздел 4.4.2, с. 15) от ловушки, поскольку в данном случае нет зоны в пределах 0.



Воспользовавшись своим умением, вор Робин проверяет верхнюю карту в колоде ловушек... Ловушка! Он кладёт её под низ колоды. Затем Робин открывает сундук и берёт карту ловушки **Фениксовый кратер**! Все герои в пределах 2 зон по допустимому маршруту перемещения от ловушки (вне зависимости от ЛВ) подвергаются **горению**, а те, кто провалил **спасбросок**, также теряют по **1 ОЗ** за показатель брони (мин. 0).



Открыв дверь, Торгрен активировал ловушку **Бездонная яма**. Они с Жанной должны провести **спасбросок**, поскольку оба находятся в пределах 1 зоны от ловушки. Артемида в безопасности, ведь находится за пределами этого радиуса.

Ч.Ч Линия видимости (ЛВ)

Линия видимости (ЛВ) — игровой термин, обозначающий способность одного персонажа увидеть другого персонажа или иной объект, находящийся на поле. При определении линии видимости используются **метки видимости** (X), расположенные в каждой зоне тайлов поля. Цель считается находящейся на **линии видимости**, если между меткой видимости зоны, в которой она находится, и аналогичной меткой видимости другой зоны можно провести прямую линию, соответствующую следующим условиям:

- ♦ **Линия не пересекает блокирующий тип / элемент местности** (раздел 4.2.1, с. 13).
- ♦ **Линия не пересекает внешний край тайла поля** (край, который не соединён с другим тайлом поля, даже если частично соединён с соседним).
- ♦ **Линия не пересекает зоны**, в которых находятся фигурки врагов, за исключением зоны, где находится цель линии видимости (только в случаях, когда линия видимости проверяется для героя — враги могут видеть сквозь врагов).

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

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

Таким образом, враги всегда видят всё, что находится за другими врагами и героями, а герои видят всё, что находится за другими героями, но не за врагами. Герой, который находится в одной зоне с врагом, может взаимодействовать только с персонажами в своей зоне.

Ч.Ч.1 Дальность видимости

Дальность линии видимости героев и врагов ограничена 5 зонами. Таким образом, если обратное прямо не указано, **никто не может видеть, использовать или атаковать игровой элемент, находящийся дальше 5 зон от себя** (включая переворачивание жетонов **теней** (раздел 15.4, с. 50), т. к. объекты на таком расстоянии не находятся на ЛВ).

Ч.Ч.2 Определение дальности

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

- ♦ {0} означает зону, в которой находится персонаж;
- ♦ {1} означает зону, находящуюся в пределах 1 зоны от местоположения персонажа;
- ♦ {2} означает зону, находящуюся в пределах 2 зон от местоположения персонажа, и так далее...

Определяя дальность, всегда необходимо учитывать тип/элементы местности, так как они могут по-разному влиять на перемещение, атаку и т. д. Например, местность с барьером может препятствовать перемещению, однако не оказывает никакого влияния на дальние атаки. Так, из-за местности дальность перемещения и дальность атаки иногда могут различаться.

Примеры линии видимости

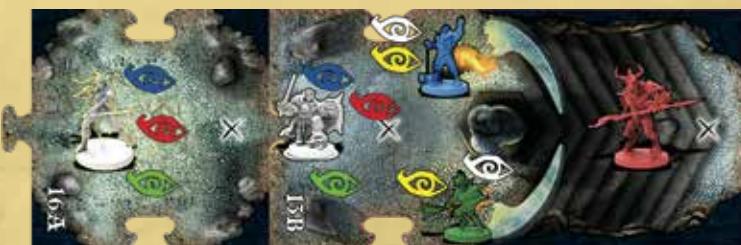


Артемида и **зелёный** хобгремлин видят друг друга.

Артемида и **синий** беспощадный ящер не видят друг друга из-за пустой зоны между ними (ЛВ пересекает края тайлов 16A и 14A). Артемида не видит **красного** минотавра, потому что хобгремлин блокирует ЛВ. Сам минотавр видит Артемиду, ведь враги не блокируют ЛВ для других врагов.



Торгрен и **зелёный** змей видят друг друга. Жанна и **зелёный** змей скрыты друг от друга стеной (ЛВ пересекает стену на тайле). Торгрен и **красный** пожиратель душ не видят друг друга, т. к. находятся на расстоянии более 5 зон (правило дальности).



Артемида и Торгрен видят **синего** чёрного дворфа и **зелёного** хобгремлина, но не видят **красного** минотавра (ЛВ пересекает зону с врагами на тайле 13B). Все враги видят каждого героя.

Примеры дальности



Чтобы Артемида смогла дойти до **синего** чёрного дворфа, ей придётся пройти 3 зоны, поскольку барьер не блокирует ЛВ, но не позволяет перемещаться через него.

Однако Артемида может воспользоваться **Дротиками** (снарядами) с дальностью {1}, так как при расчёте радиуса дальней атаки считается, что чёрный дворф находится в пределах 1 зоны от неё.



Хоть Артемида и находится в пределах всего 1 зоны от **красного** древнего паука, она не может использовать свой **Короткий лук** {3}, так как стены блокируют ЛВ. Артемиде сначала придётся переместиться, чтобы цель находилась на её ЛВ, а затем совершить необходимое действие для атаки.

5. Ход игры

Игра «Клинок и колдовство» состоит из путешествий, представляющих собой серию кооперативных сюжетных выборов, и приключений, проходящих в течение определённого количества раундов. Длительность игры зависит от сценария. Каждый раунд состоит из следующих фаз и подфаз:

Фаза времени

- ♦ Сброс эффектов
- ♦ Обновление умений
- ♦ Перезарядка умений
- ♦ Усиление/воскрешение души

Фаза боя (все шаги повторяются для КАЖДОГО ГЕРОЯ)

- ♦ Ход героя
 - ♦ 1 действие перемещения
 - ♦ X* действий битвы (раздел 7.2, с. 25 и раздел 10, с. 34)
 - ♦ X* специальных действий (раздел 7.3, с. 25)
 - * Количество таких действий у каждого героя зависит от его класса и **уровня души** (раздел 6.3, с. 23).
- ♦ Ход врагов
 - ♦ **Если** в игре есть враги:
 - Возьмите карту столкновения и активируйте соответствующих врагов и приспешников (раздел 15.7, с. 51).
 - ♦ **Иначе:**
 - Активируйте приспешников.

Фаза событий

- ♦ **Если** верхняя карта колоды событий лежит лицом вниз:
 - ♦ Возьмите её и разыграйте её эффект.
- ♦ **Иначе:**
 - ♦ Сбросьте верхнюю открытую карту.

Раунд за раундом игра продолжается, пока не будет достигнуто одно из условий окончания сценария (победа или поражение).



5.1 Фаза времени

Эта фаза состоит из 4 шагов:

- ♦ **Сброс эффектов:** все эффекты предметов и умений применяются и сбрасываются в следующем порядке:
 - ❖ **Получение урона** от таких эффектов, как **горение, отравление** и т. д.
 - ❖ **Применение других эффектов** (одновременно).
 - ❖ **Сброс и обновление жетонов** (например, восстановление магических щитов и т. д.).
 - ❖ **Обновление жетонов игроков.**
- ♦ **Обновление умений:** переверните карту каждого использованного умения с символом обновления в первой позиции.
- ♦ **Перезарядка умений:** поверните на 90° по часовой стрелке карту каждого использованного умения с символом обновления не в первой позиции, чтобы уменьшить оставшееся время его перезарядки (раздел 8.1, с. 30).
- ♦ **Усиление/воскрешение души:** герои могут потратить любое количество частиц душ, находящихся в их общем запасе, чтобы в любой последовательности сделать следующее:
 - ❖ **Усилить душу**, увеличив её уровень (раздел 6.3.1, с. 23), чтобы повысить тем самым свои возможности и характеристики.
 - ❖ **Воскресить призрачную душу** (т. е. мёртвого героя, см. раздел 12.3, с. 43) в зоне с активным святилищем.

5.2 Фаза боя

Во время фазы боя каждый игрок **должен** разыграть ход **своего героя**, **ЗАТЕМ** **ОДИН** ход **врагов**.

Во время этих двух ходов игрок считается **активным героем**.

После этого ход передаётся следующему герою, который становится новым активным героем. Игроки могут разыгрывать эту фазу **в любом порядке** (но всегда сначала разыгрывается ход героя, затем ход врагов), пока каждый герой не сделает ход.

Примечание: призрачные души (мёртвые герои) разыгрывают фазу боя несколько иначе (раздел 12.1, с. 42).

5.2.1 Ход героя

Во время своего хода герой может совершать разные действия:

- ♦ **(��) Действие перемещения:** чтобы перемещаться между зонами.
- ♦ **(火) Действие битвы:** чтобы атаковать врагов.
- ♦ **(金) Специальное действие:** чтобы выполнять особые задачи.
- ♦ **(木) Быстрое действие:** чтобы совершать быстрые манипуляции.

Действия можно совершать в любом порядке, и обычно любой герой может совершить каждое из них минимум по 1 разу в ход. Как правило, герой совершает не более 1 действия **в ход** (если специальные эффекты не позволяют обратное). Количество действий **火** и **金**, доступных герою в его ход, увеличивается с повышением **уровня души**, что отражается на **камне души** (раздел 6.3, с. 23).

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

Но при этом правила всегда позволяют совершить специальное **金** или быстрое действие **木** во время перемещения или битвы, например чтобы с помощью какого-либо предмета или умения ускорить движение или усилить атаку.

Примечание: атаки, совершённые с помощью специальных или быстрых действий, **НЕ СЧИТАЮТСЯ** действиями битвы, поэтому их можно использовать даже во время перемещения.

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

Жетон героя

Стороной с камнем вверх



Стороной с камнем вниз



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

Примечание: **призрачная душа** (мёртвый герой) может совершать во время своего хода героя только особые действия, перечисленные на обратной стороне её карты героя (раздел 12.2, с. 43).

5.2.2 Ход врагов

Если в игре есть хотя бы один враг, активный игрок должен взять карту с верха колоды столкновений (раздел 15.7, с. 51), чтобы определить, что происходит во время хода врагов. **Если в игре нет врагов**, активируются только приспешники, и затем ход врагов заканчивается.

Обычно карта столкновения активирует одного или нескольких врагов в игре, в зависимости от их боевого стиля или **ранга** (цвета). Некоторые враги могут действовать даже без эффекта карты столкновения.

Ход врагов завершается либо после разыгрыша эффекта карты столкновения и активации всех необходимых врагов, либо если доступных для активации врагов/приспешников нет. После этого начинается ход следующего героя. Когда последний игрок завершает свой ход врагов, начинается фаза событий.

Обычная последовательность хода врагов такова:

- ♦ Если в игре есть враги, активный герой берёт карту столкновения.
- ♦ Враги активируются согласно первому условию со взятой картой. Если его невозможно разыграть хотя бы частично, разыгрывается второе условие, указанное после слова «**иначе**». Если невозможно разыграть и его, ничего не происходит.
- ♦ Активированные враги (и приспешники) перемещаются и атакуют (в соответствии с их свитками).
- ♦ Кarta столкновения помещается в соответствующий сброс.
- ♦ Приспешники действуют в ход врагов вне зависимости от карт столкновений или наличия других врагов.

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

5.3 Фаза событий

Фаза событий завершает раунд.

В качестве основного шага этой фазы **активный герой** (тот, кто последним разыграл фазу боя) **должен проверить верхнюю карту колоды событий**.

Если она лежит лицом вниз:

- ♦ Активный герой должен взять эту карту и разыграть её эффекты строго в указанном на ней порядке. После этого он помещает эту карту на верх колоды событий (лицом вверх).

Иначе, если верхняя карта лежит лицом вверх:

- ♦ Активный герой должен взять эту карту и поместить её в сброс.

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

В игре есть 3 типа карт событий:

- ♦ **Обычное событие:** его эффект разыгрывается в указанном на карте порядке.
- ♦ **Сюжетное событие:** ключевой момент сценария. Эффект таких карт описан в книге истории и в книге секретов.
- ♦ **Дневные и ночные события:** естественный цикл смены дня и ночи, эффекты которых описаны в книге истории. После разыгрыша эффектов этих карт **их нужно сразу же поместить ниже колоды карт событий**. Это значит, что новую карту события нужно будет раскрыть и разыграть уже в **следующем раунде**.

Многие карты событий содержат указания по появлению на поле боя новых врагов или приспешников в находящихся на поле местах появления. Для поддержания игрового баланса **количество появляющихся врагов регулируется формулами появления** и напрямую зависит от количества героев и компаний в игре:

Формулы появления врагов

3- героеv:

появляется (1 - 2) - 1 врага

Используйте эту формулу, если в игре не больше 3 героев и компаний.

4+ героеv:

появляется (1 - 2) + 2 врага

Используйте эту формулу, если в игре 4 и более героев и компаний.



Вычтите количество врагов в игре из количества героев и компаний в игре и поместите столько врагов на поле (минимум 0).



Вычтите количество врагов в игре из количества героев и компаний в игре, затем увеличьте полученное значение на 1 и поместите столько врагов на поле (минимум 0).

Карта события

1. Номер события
2. Название события и его тип

3. Игровой эффект
4. Формула появления врагов



Сюжетное событие

Дневное событие

Ночное событие



5.3.1 Сюжетные события

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

Как правило, взяв карту сюжетного события (из колоды или из зоны, в которую переместился герой), активный герой должен свериться с таблицей сценария в **книге истории**: там будет указан параграф **книги секретов**, эффекты которого нужно последовательно разыгрывать.

После разыгрыша всех эффектов карты сюжетного события игра продолжается с того момента, где была прервана. Например, если игра прервалась, когда герой переместился в зону с картой сюжетного события, он может закончить своё перемещение и затем продолжить свой ход.

Сюжетные события и их эффекты перечислены в описании каждого сценария. Обычно в **книге секретов** указано, что после разыгрыша всех эффектов карты сюжетного события её нужно положить на верх колоды событий лицом вверх (т. е. открытой), накрывая текущую карту события, но не сбрасывая её.

Это **даёт героям больше времени на завершение сценария**. Помещённая на верх колоды карта сюжетного события будет сброшена во время следующей фазы событий. **Если после этого на верху колоды оказывается уже раскрыта ранее карта, её эффект и формула появления врагов (если есть) повторно НЕ разыгрываются**.

5.3.2 Дневные и ночные события



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

Каждая карта дня и ночи обладает двумя эффектами:

- ♦ Основным эффектом, который описан в **книге истории / книге секретов**. Как правило, он длится до того, как будет взята и разыграна противоположная карта события.
- ♦ Дополнительным эффектом, который оказывает влияние на умения героев. Он разыгрывается, только когда карта этого события входит в игру.

Разыграв первое из этих событий, вы должны положить его карту рядом с колодой событий. Она остаётся в игре, пока не будет взята и разыграна карта противоположного события. Эффекты новой карты заменяют эффекты текущей карты, которая сбрасывается.



5.4 Проверка завершения сценария

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

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

Как правило, сценарий считается проваленным, когда складывается одна из следующих ситуаций:

- ♦ Сброшена последняя карта из колоды событий;
- ♦ Все герои являются **призрачными душами**.



Герои «Клинка и колдовства»



Артемида (проклятый эльф)

Для изогнутых клинков Артемиды любая битва — охота, а враги — добыча. Её народ отрёкся от неё, поэтому Артемида выросла в лесной глупи. В детстве её оберегали белые лунные тигры, но теперь могучая воительница сама встала на их защиту. Она живет и сражается бок о бок с Дхармой, — тигром, с которым у неё установилась особая связь. Артемида может быть разведчицей или охотницей.



Разведчица (порядок)

Артемида получает преимущество, сражаясь в одиночку. Она реагирует на любые перемещения врагов, нанося им смертельные удары.



Охотница (хаос)

Артемида умеет выслеживать раненую добычу и может с особой выгодой использовать любую ситуацию, в которой её группе удаётся захватить преимущество.

Жанна (человек)

Жанна — доблестная воительница, силы которой дарованы свыше. С помощью божественной магии Жанна направляет союзников и карает нечестивых. Будучи праведной боевой жрицей, Жанна поклялась защищать Культ Трёх Богов... любой ценой. Жанна может быть Мстительницей или Инквизитором.



Мстительница (порядок)

Жанна, как любая верная последовательница Анарессы, поклялась исцелять и защищать своих товарищ, даже если ради этого ей придётся подставиться под удар самых смертоносных врагов.



Инквизитор (хаос)

Жанна поклялась уничтожать неверных: с неудержимой яростью она обрушит свою кару на тех, кто проявит неуважение к её вере. Так и должен поступать любой достойный адепт Мара.

Робин (получеловек)

Хитрость и ум могут быть оружием не менее могущественным, чем грубая сила. Когда на поле боя выходит получеловек Робин, это звучит ещё убедительнее! В характере Робина идеально уравновешены Порядок и Хаос, и он может быть Алхимиком или Вором.



Алхимик (нейтральный)

Робин делится своими драгоценными навыками с друзьями и может улучшать любые зелья и эликсиры, а также создавать новые! Но в то же время его кислотные препараты способны нанести ужасный урон, особенно тяжело бронированным противникам.



Вор (нейтральный)

Некрупное телосложение позволяет Робину быстро и незаметно перемещаться по полю боя. Он может исподтишка наносить удары оружием ближнего или дальнего боя, устанавливать свои отравленные ловушки или умело обезвреживать чужие, избегая опасностей.

Торгрен (дворф)

Торгрен — неистовый воин, переживший жестокие битвы и сражавшийся ради славы на песках арены до тех пор, пока толпа не выбрали его... Богом Арены! Торгрен может быть Гладиатором или Сорвиголовой.



Гладиатор (порядок)

Торгрен — закалённый боец, который отказывается от тяжёлой брони ради скорости и манёвренности. Он также освоил множество боевых стилей, поэтому в его распоряжении богатый арсенал оружия и приёмов.



Сорвиголова (хаос)

Торгрен обратил свою несокрушимую ярость в могучего союзника. При виде собственной крови он становится ещё смертоноснее и бросается в бой, не думая о последствиях.

Ксантарес (эльф)

Опасный и непредсказуемый загадочный эльф, наделённый неземной тайной магией. Ксантарес может быть Иллюзионистом или Веукротимым маэром.



Иллюзионист (порядок)

Иллюзии Ксантареса могут исказить и деформировать что угодно, будь то его собственные черты или чужое восприятие реальности! Когда его истощённые союзники сталкиваются с непростыми испытаниями, он призывает на помощь ужасы, перед которыми не дрогнет лишь самый стойкий враг.



Веукротимый маэ (хаос)

Хаотичная магия Ксантареса создаёт мощные, но непредсказуемые эффекты, польза от которых будет неоценима в опасных краях, где битва идёт не на жизнь, а на смерть. Даже самые грозные враги замирают, когда реальность вокруг теряет свои очертания!

6. Герои

В этом разделе описаны герои и их умения, а также даны советы по использованию их в бою.

Этот набор «Клинка и колдовства» содержит по две версии каждого героя, представляющие собой параллельные судьбы одного персонажа. Каждый из них сформировал своё мировоззрение, основываясь на пережитом прошлом. Чтобы соответствовать классам выбранного персонажа, изображения с двух сторон листа героя выполнены в разной цветовой палитре.

На листе героя есть следующая информация:

Лист героя

- Камень души** (раздел 6.3, с. 23) — поместите сюда камень души этого героя.
- Основное оружие** (раздел 9.3, с. 32) — поместите сюда карту используемого основного  или двуручного  оружия.
- Дополнительное оружие** (раздел 9.3, с. 32) — поместите сюда карту используемого дополнительного  оружия.
- Инвентарь** (раздел 6.2.3, с. 23) — поместите сюда в ряд справа налево все карты неиспользуемых предметов. Некоторые предметы могут использоваться напрямую из инвентаря, в то время как другие нужно сначала экипировать.
- Доспех** (раздел 9.4, с. 33) — поместите сюда карту используемого доспеха.
- Герой** (раздел 6.2, с. 22) — поместите сюда карту героя.
- Артефакт** (раздел 9.5, с. 34) — поместите сюда карту используемого артефакта.
- Умения и навыки** (раздел 8, с. 27) — поместите сюда в ряд слева направо все карты умений и навыков.
- Жетон героя** — поместите сюда жетон героя выбранного цвета, чтобы отслеживать статус героя.



В этой кампании можно использовать любого героя с его картами умений из саги «Бессмертных душ». Карты из наборов дополнительных героев можно использовать следующим образом:

- ♦ Игнорируйте карты тайника.
- ♦ Используйте карты эмпориума по обычным правилам.
- ♦ Карты сокровищ из **акта I** могут использовать/экипировать только герои с **уровнем души III** и выше.
- ♦ Карты сокровищ из **акта II** могут использовать/экипировать только герои с **уровнем души IV** и выше.



6.1 Мировоззрение



Каждый герой наделён частицей жизни — «душой». Души неразрывно связаны с одним из Трёх Богов, которые правят этими землями:

- ♦ **Анаресса**, добрая Богиня белых душ, следующих по пути Порядка. Герои, связанные с Богиней Анарессой, несут добро и свет в этот мир, а также почитают закон, невзирая на опасности и какую-либо личную выгоду.
- ♦ **Эномис**, таинственный повелитель нейтральных серых душ. Герои, почитающие Бога Эномиса, олицетворяют собой порой так необходимое равновесие, а их беспристрастность восхваляется и презирается одинаково часто. Всё зависит от того, кто судит.
- ♦ **Мар**, тёмный хозяин чёрных душ, следующих по пути Хаоса. Прежде чем пойти на риск или дать клятву, герои, поклоняющиеся Богу Мару, сначала оценивают личную выгоду. Из-за этого они считаются тёмными, но не менее ценными героями.

Мировоззрение героя важно в следующих игровых моментах:

♦ Принятие решений

Во время сценариев периодически встречаются ситуации, когда активный герой (т. е. герой, чей сейчас ход) должен принять решение, влияющее на игровые события. Такие решения всегда связаны с его мировоззрением (см. «Выбор мировоззрения» в книге истории, раздел 2.12.1, с. 5).

♦ Использование умений, связанных с определённым богом

Некоторые полезные умения, которые герои смогут освоить, зависят от их мировоззрения.

♦ Формирование группы

Перед началом сюжетной кампии или перед каждым самостоятельным сценарием игрокам необходимо выбрать героев в соответствии с мировоззрением, указанным на доступных картах героев, как описано ниже.

Для более яркой и гармоничной ролевой игры мы рекомендуем собирать в группу только героев со схожим мировоззрением (особенно если это ваша первая игра):

Порядок - Нейтральный - Хаос

Порядок и Хаос противоположны друг другу, а Нейтральное мировоззрение граничит с ними. Герои Порядка и Хаоса не могут находиться в одной группе, но Нейтральные герои могут объединяться с героями любого мировоззрения. Выбрав героев, возьмите соответствующие им листы и карты героев, а также камни душ.



6.2 Карта героя

На каждой стороне карты героя помимо мировоззрения также указана важная для игры информация.

Карта героя / призрачной души

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



*У героев из саги «Бессмертных душ» и наборов героев эта способность называется «Возрождение».

Примечание: герои обычно считаются за **1 фигурку на поле** (раздел 4.1, с. 12). Однако это число может изменяться под влиянием эффектов некоторых предметов, умений и **физического состояния «сбит с ног» (СсН)**.

6.2.1 Боевой стиль

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

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

Примечание: у персонажа может быть несколько боевых стилей.

Каждая руна на карте героя определяет не только его боевой стиль, но и то, какие предметы он может использовать (раздел 9.1, с. 31).

6.2.2 Начальные умения

Каждый герой в игре обладает одним или несколькими уникальными умениями, доступными ему с самого начала игры (раздел 8, с. 27).

6.2.3 Вместимость инвентаря

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

Если количество предметов в инвентаре (не считая предметы с весом 0 ) равно этому показателю, прежде чем подобрать новый предмет, герой должен **бросить** один из своих предметов с помощью быстрого действия (см. раздел 7.4.2, с. 26).

6.2.4 Спасбросок

Спасбросок совершается броском 1  и определяет, действует ли на героя какая-либо магия, яд, ловушка или другой эффект.

Спасбросок отражает попытку героя избежать различных опасностей или противостоять им (например, уклониться от ловушки или сопротивляться яду). Каждый раз, когда игра указывает герою на необходимость совершить спасбросок (как правило, формулировкой «спас., иначе»), бросьте 1  . Если выпавший результат совпадает с символом, указанным на карте героя, то спасбросок успешен.

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

6.2.5 Очки перемещения

 Это значение отражает количество доступных герою очков перемещения, которые он может использовать во время действия перемещения (раздел 7.1, с. 24).



6.3 Камень души

Жетон камня души определяет основные характеристики героя.

Камень души

1. **Уровень.** Текущий уровень души героя.
2. 03. Максимальное количество очков здоровья.
3. **Умения и навыки.** Количество умений (отмечается цифрами) и навыков (символ «*» для **одного навыка** и «**» — для **двух**).
4. **Битва.** Количество доступных действий битвы.
5. **Специальные действия.** Количество доступных специальных действий.



Две стороны камня различаются цветом и отражают различные мировоззрения/класс одного героя. Семь из восьми секторов камня используются для отслеживания текущего **уровня души** героя.

6.3.1 Уровень души

уровень души отражает силу души героя. В начале первого сценария герои вернулись из мира мёртвых, однако заклинание возрождения стало для них одновременно даром и проклятием. Хоть они и не могут теперь полностью умереть, они также не могут и полностью освободиться. Заклинание постепенно возвращает героям их прежнюю силу, пока они шаг за шагом приближаются к своей цели — уничтожению злых и ложных божеств, поработивших королевство.

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

Уничтожая силы зла в течение игры, герои будут становиться сильнее, пока однажды, пройдя долгий путь к своей цели, герои не вернут своё былое величие, достигнув **уровня души VII**.

Убивая своих врагов (а иногда и по условиям сценария), герои получают частицы душ  . При этом запас частиц душ общий для всех героев и отслеживается с помощью счётчика душ.

Счётчик душ



Поместите счётчик душ рядом с колодой событий и изменяйте выставленное там число каждый раз, когда получаете или теряете души. Запас частиц душ общий: любой герой может потратить их в фазе времени, чтобы увеличить свой **уровень души** на один.

Количество частиц душ, необходимых для такого усиления героя, рассчитывается по формуле:

следующий уровень души × следующий уровень души

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

Примечание: частицы душ можно также тратить на воскрешение героя (раздел 12.3, с. 43).

Для увеличения **уровня души** существует **два основных правила**:

- ♦ Нельзя увеличить **уровень души** более чем на одну ступень за раз. Например, чтобы герой с **уровнем души I** смог увеличить его до **IV**, ему необходимо сначала увеличить **уровень души до II**, а затем до **III**. За одну фазу времени можно увеличить уровень несколько раз, но можно делать это и постепенно в течение кампании в зависимости от доступного количества частиц душ.
- ♦ Герой не может увеличить свой **уровень души**, если в группе есть другой герой с **уровнем души** ниже его. Например, герой с **уровнем души III** не может увеличить его до **IV**, если в группе есть герой с **уровнем души II**. Чтобы остальные герои смогли достигнуть **уровня души IV**, тот герой сначала должен увеличить свой **уровень души до III**.

Термин «уровень» или «уровень души» часто используется в игре в качестве цифрового значения, влияющего на силу предмета или умения: например, добавляя или позволяя бросить дополнительный кубик. В таких случаях этот термин всегда относится к текущему **уровню души** владельца этого предмета или умения.

Кроме того, термин **уровень/2** означает текущий **уровень души** героя, разделённый на два и округлённый в большую сторону.

Например, уровень души/2 для героев уровня III и IV равен 2.
Каждый раз, когда **уровень души** героя изменяется, поверните верхнюю часть его камня следующим образом:

- ♦ На 45° (одно значение) по часовой стрелке, чтобы увеличить **уровень души** на 1.
- ♦ На 45° (одно значение) против часовой стрелки, чтобы уменьшить **уровень души** на 1.

Также **уровень души** может обозначаться на картах и других игровых элементах символами:

Уровень = , **Уровень/2 = 2**

7. Действия

7.1 Действие перемещения

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

- ♦ на перемещение в обычную соседнюю зону тратится одно очко
- ♦ за одно очко нельзя пройти более одной зоны;
- ♦ нельзя пересекать преграды и барьеры;
- ♦ перемещение в труднопроходимую местность (но не из неё) требует два очка
- ♦ можно пересекать зоны, в которых есть другие герои, а также завершать в них своё перемещение;
- ♦ герой не может прервать действие для совершения действия (если в описании эффекта не говорится обратное), а затем продолжить его. Однако он может совершить любое количество или во время перемещения (например, чтобы открыть дверь);
- ♦ если герой входит в зону с сюжетным событием, нужно немедленно прервать действие и продолжить его после розыгрыша этого события;
- ♦ физические состояния героя (раздел 11.7, с. 40), события, умения и предметы могут изменять или запрещать действие

7.1.1 Вступить в битву

При перемещении в зону с одним или более врагами герой автоматически вступает с ними в битву. При этом он может атаковать или выбирать в качестве целей только врагов в своей зоне, независимо от дальности действия его оружия, предметов или умений, ведь из-за врагов у него нет ЛВ за пределами этой зоны.

Если герой в битве (находящийся в зоне как минимум с одной фигуркой врага) хочет или вынужден покинуть эту зону, он должен уклониться , и в этот момент враги могут совершать по нему свободные атаки. **Некоторые / запрещены героям в битве**.

7.1.2 Уклонение и свободные атаки

Хотя фигурки и не блокируют перемещение, но герои, проходящие через зону с врагами, должны уклониться и, если они не доминируют в зоне, выдержать свободные атаки от врагов.

- ♦ Когда герой перемещается через зону с одним или несколькими врагами либо покидает её, он должен уклониться. Это означает, что прежде, чем этот герой покинет свою текущую зону, ему необходимо сначала разыграть свободную атаку (совершаемую основным оружием , см. раздел 15.1, с. 48) от каждого врага в этой зоне, после чего герой продолжит перемещение, если сможет.
- ♦ Если во время дальнейшего перемещения герой возвращается в эту зону или входит в другую зону с врагами, все свободные атаки будут разыгрываться по тем же правилам при каждой новой попытке покинуть такую зону (пока герой не решит остановиться и завершить своё действие).
- ♦ **Единственное исключение — доминирование героев в зоне.** В этом случае враги не совершают свободных атак, сколько бы их ни было, однако герой всё равно должен уклониться .

Умения героев и врагов могут менять эти условия. Враги, проходящие через зоны с героями, не провоцируют свободные атаки.

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



Робин (скрытый), Жанна, Артемида и Дхарма находятся в одной зоне с хобгремлином и эльфом-ассасином. Поскольку количество героев превосходит количество врагов вдвое, Робин может уклониться и выйти из зоны, не разыгрывая свободные атаки. Перед перемещением он сбрасывает свой жетон **скрытности**, так как уклонение прерывает **скрытность** (как и любое другое действие).



После хода врагов все герои, кроме Робина, находятся в той же зоне. На этот раз, если Артемида захочет покинуть текущую зону, она должна сначала разыграть свободную атаку от каждого врага.

В обоих приведённых примерах враги могут свободно уйти из зоны, не разыгрывая свободные атаки от героев.

7.1.3 Полёт



Этим символом на картах персонажей обозначена способность летать. Летающий персонаж получает следующие преимущества:

- При перемещении игнорирует все препятствия на местности.
- Игнорирует эффект **ССН**.

7.2 Действие битвы

Во время своего хода герой может совершить **действие битвы** , чтобы провести атаку используемым основным одноручным , двуручным  или дополнительным  оружием против любой цели в пределах указанной дальности. Также действие битвы иногда требуется для активации некоторых предметов и умений (см. «Активация предметов и умений», раздел 7.5, с. 27).

У некоторых героев с высоким **уровнем души** есть более одного . В этом случае каждое  можно тратить по отдельности, чтобы совершать одну и ту же или разные атаки и/или активировать предметы и умения, как сказано выше.

Примечание: «действие битвы» и «атака» — два разных понятия. Действие битвы считается скорее «монетой», которую можно потратить на атаку оружием или использование предмета или умения, для которого действие битвы  требуется в качестве «топлива».

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

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

Боевая система «Клинка и колдовства» объясняется подробнее в разделе 10, с. 34.

7.3 Специальное действие

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

- **Сфокусироваться на атаке:** увеличить урон от следующего удара.
- **Рывок:** позволяет переместиться дальше разрешённого максимального расстояния.
- **Сломать сундук или запертую дверь***: чтобы узнать, что скрыто от ваших глаз.
- **Обменяться предметами***: отдать предмет другому герою или получить от него предмет.
- **Перераспределить используемые предметы***: сменить используемое оружие, доспехи и артефакты.
- **Молитва***: попросить Богов вмешаться.
- **Поиск***: поискать кроны и сокровища.

* Герой не может совершать эти действия, если находится в битве.

Герои с высоким **уровнем души**, как правило, имеют более одного . В этом случае каждое  можно тратить, чтобы совершать разные действия или одно и то же действие несколько раз (если далее не указано обратное).

7.3 Сфокусироваться на атаке

Раз в раунд герой может совершить не более одного  , чтобы увеличить эффективность **одной своей атаки** (в начале **ЭТАПА АТАКИ**, до шага 1: выбор цели и бросок кубика атаки), совершаемой при использовании любого предмета или умения, и добавить к ней +1 .

7.3.2 Рывок

Совершая рывок, герой может встать, если он был сбит с ног (раздел 11.7.5, с. 41), **ЛИБО** увеличить количество своих очков  на 1 во время совершения действия  . В любом случае герой не может совершать рывок более одного раза в раунд.

7.3.3 Сломать сундук или запертую дверь

Совершая это действие, **не находящийся в битве** герой может сломать стоящий рядом сундук или запертую дверь, после чего он должен взять и разыграть карту ловушки. Подробнее о дверях, сундуках и ловушках см. раздел 4.3, с. 13.

7.3.4 Обменяться предметами

Этим действием **не находящийся в битве** герой может передать **не более одного предмета и любое количество крон** любому герою в своей зоне или же получить их от него. Если переданный предмет может быть использован (оружие, доспехи или артефакт), получивший его герой может сразу же поместить его в соответствующую ячейку, если она свободна. Иначе полученный предмет помещается в инвентарь. Так, получив карту с параметром «только основное оружие», герой будет вынужден положить её в свой инвентарь, если его ячейка основного оружия занята. В свой ход он сможет сменить оружие, перераспределив используемые предметы .

7.3.5 Перераспределить используемые предметы

Этим действием герой, **не находящийся в битве**, может заменить любое количество используемого оружия, доспехов или артефактов на те, что лежат в его инвентаре. Перемещение оружия из ячейки основного оружия  в ячейку дополнительного  или наоборот (если это подходящее оружие) — также часть этого действия.

7.3.6 Молитва

Герой, **не находящийся в битве**, будучи в одной зоне с активным святилищем, **не более одного раза за сценарий** может потратить **одно**  , чтобы попросить богов о милости. Для этого нужно **бросить**  **за акт** и бросить 3  . Если выпал хотя бы один символ  , герой получает карту сценария **Малое благословение**, соответствующую его мировоззрению (Порядок, Нейтральный или Хаос), если эта карта ещё не принадлежит другому герою.

7.3.7 Поиск

Чтобы совершить это действие, **не находящийся в битве** герой должен быть в зоне с жетоном зоны поиска (раздел 4.3, с. 13).

Совершив поиск, герой переворачивает этот жетон, бросает 1  и разыгрывает указанный на обратной стороне жетона эффект согласно результату броска. Если полученного результата нет на жетоне, герой ничего не обнаружил. Поскольку с каждым жетоном зоны поиска можно совершить это действие лишь раз, **после разыгрыша поиска жетон убирается с поля** независимо от результата.

7.4 Быстрые действия

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

- ♦ Открыть обычную дверь.
- ♦ Поднять/бросить предмет.
- ♦ Уклониться.

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

Примечание:  не указаны на камне души, так как их количество не ограничено.

7.4.1 Открыть обычную дверь

Герой, находящийся рядом с незапертой дверью, может открыть её (т. е. убрать жетон двери из игры), совершив  . После этого герой должен взять и разыграть карту ловушки (раздел 4.3.1, с. 14).

7.4.2 Поднять/бросить предмет

Не находящийся в битве герой может бросить на землю в своей зоне любое количество как используемых, так и находящихся в инвентаре предметов, а также любое количество крон (т. е. поместить необходимое количество карт/жетонов на поле). Аналогичным образом **не находящийся в битве** герой может поднять любое количество предметов (раскрывая любую лежащую лицом вниз карту сокровища) и крон, находящихся в его зоне. **Все поднятые предметы помещаются в инвентарь**, даже если соответствующая ячейка пуста. Чтобы начать их использовать, позднее герой может при желании потратить  и перераспределить используемые предметы.

7.4.3 Уклониться

Уклоняться необходимо каждый раз, когда герой хочет выйти из зоны (но не войти в такую зону), в которой находятся враги, что подробно описано в разделе 7.1.2 на с. 24.



7.5 Активация предметов и умений

Помимо описанных выше вариантов, герой может тратить свои действия, чтобы активировать предметы и умения. На них встречаются следующие символы:

-  **Пассивный.** Такой эффект активен всегда и даже вне хода героя, а также не требует траты действия.
-  **Перемещение.** Чтобы активировать такой эффект, нужно полностью отказаться от действия перемещения.
-  **Битва.** Чтобы активировать такой эффект, нужно потратить одно действие битвы.
-  **Специальное действие.** Чтобы активировать такой эффект, нужно потратить одно специальное действие.
-  **Быстрое действие.** Чтобы активировать такой эффект, нужно потратить одно быстрое действие.
-  **Реакция.** Эффект может быть активирован в любой момент **во время хода героя или вне его** и не требует траты действия.

Следуйте этим правилам:

- Условия **уровень и уровень/2** (раздел 6.3.1, с. 24) всегда относятся к владельцу предмета или умения.
- Эффект предмета или умения без символа дальности владелец может применить только на себя.
- Эффект предмета или умения с символом дальности  может быть использован только против цели на ЛВ.
- Если эффект предмета или умения относится к «следующей» атаке, перемещению и т. д., то он должен быть применён до конца хода. Значит, если не сказано иное, активированный эффект не может действовать после завершения текущего хода.
- Фраза «до фазы времени» всегда означает следующую фазу времени.
- Такие ограничения, как «**раз в раунд**» или «**раз в сценарий**», не могут быть изменены.

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

7.6 Сценарные действия

Некоторые сценарии могут позволять героям совершать определенные действия, напрямую относящиеся к происходящим событиям.

Например, герои могут попытаться найти секретный проход в стене, уничтожить какой-либо объект или спасти жителя. В этом случае полное описание таких действий, а также условий для их совершения указано в информации по сценарию.



8. Умения

Умения — это чрезвычайно полезные способности и заклинания героев.

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

- Начальные умения.** Одна или несколько специальных способностей, указанных на карте героя.
- Обычные умения.** Колода карт, отражающих физические и магические способности для каждого из героев. Некоторые из них могут относиться только к определённому мировоззрению героя.
- Навыки.** Колода карт, отражающих общие способности, которые может получить любой герой. Герои могут получить такую карту, когда рядом с числом умений на их камне души появляется символ «*» или «**» (т. е. 1 или 2 навыка).

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

Карта умения героя

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



Карта умения



Карта навыка



Доступные герою карты умений помещаются в предназначеное для них место: справа от листа героя в ряд слева направо бок о бок друг с другом.



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



Во время сценариев герои повышают свой **уровень души** и обретают дополнительные умения. Когда герой вынужден лишиться умения (например, при снижении **уровня души**), он должен сбросить свою крайнюю правую карту в ряду своих умений — это должно быть последнее умение, полученное этим героем.

При получении новых умений все герои должны придерживаться двух правил:

1} Камень души.

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



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

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

2} Мировоззрение или класс.

Каждая колода умений содержит в себе карты, относящиеся к определённому мировоззрению, **Порядку** (秩序) и **Хаосу** (混沌), или, в случае Нейтральных героев, к классу. Только герои соответствующего мировоззрения или класса могут получить эти умения.

Герой порядка - выбор умений



Жанна — мстительница, герой Порядка, что указано символом на её карте героя. Поэтому она может выбрать любое умение с символом Порядка или умение без символа мировоззрения. Она не может выбрать умение **Слово Мира**, поскольку на этой карте есть символ Хаоса.

Герой хаоса - выбор умений



Торгрен — сорвиголова, герой Хаоса, что указано символом на его карте героя. Торгрен может выбрать любое умение с символом Хаоса или умение без символа мировоззрения. Он не может выбрать умение с символом Порядка.

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

Нейтральный герой – выбор умений



Робин — Нейтральный герой, но для каждого из его возможных классов есть соответствующие карты умений, на которых указано «только для вора» или «только для алхимика». Это значит, что Робин может выбирать любые Нейтральные умения, а также умения, подходящие для его класса. При этом он не может выбирать умения для другого класса.

Герой может активировать своё умение, потратив необходимое действие (раздел 7.5, с. 27) и выбрав уровень умения, не превышающий его уровень души. Все умения обладают минимальным показателем уровня души (первая римская цифра слева), необходимым для их получения и использования. С повышением уровня героя у некоторых умений становятся доступны более сильные эффекты. Герой может использовать высокий уровень умения, если его текущий уровень души равен выбранному уровню умения или превышает его. В этом случае игрок сперва зачитывает базовый эффект умения, после чего добавляет эффект выбранного уровня (что подробно расписано в примерах далее).

Примечание: умения с дальностью [1] и больше считаются дальними.

Пример использования умения

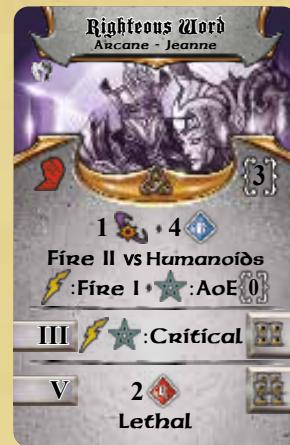


Разведчица Артемида получает умение уровня I Активная защита. Она соответствует всем требованиям этого умения, и с этого момента, когда она будет находиться в зоне, которую контролируют враги, она будет лучше защищаться, получая +1 щит.

Когда Артемида достигнет уровня души IV, она будет получать +2 щита вместо 1.

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

Пример использования умения



горение I и/или ОбЭ [0]

Достигнув уровня души V, Жанна сможет выбирать, умение какого уровня использовать — III или V. Умение уровня V вместо потенциального критического попадания позволяет бросить 2 дополнительных [1] и получает фатальный.

В обоих случаях после розыгрыша этого умения его нужно перезарядить. Кarta умения переворачивается и поворачивается в позицию [H] или [H] (в зависимости от уровня разыгранного эффекта).

После использования любого умения (кроме начальных и [0]) необходимо перевернуть его карту лицом вниз и повернуть её так, чтобы в верхней части находились символы песочных часов в количестве, соответствующем перезарядке активированного умения (1 до 4).



Всегда используется показатель перезарядки того уровня, который был активирован.

Умение считается использованным, пока не закончит свою перезарядку и не обновится. Так отражается время ожидания, после которого данное умение снова будет доступно. Обычно чем сильнее умение и выше выбранный уровень, тем дольше перезарядка.

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



8.1 Обновление и перезарядка умений

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

- ♦ **Обновление умений.** Игрови переворачивают лицом вверх все карты использованных умений с символом  наверху. Эти умения вновь становятся доступными во время этого раунда.
- ♦ **Перезарядка умений.** Игрови поворачивают все остальные карты своих использованных умений на 90° по часовой стрелке, уменьшая тем самым время их перезарядки (**поворот вперёд**). Использованные умения не могут быть использованы повторно, пока они не обновятся.

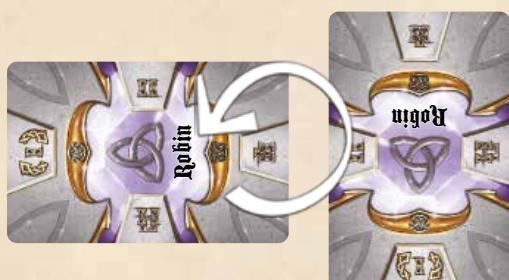
Поворот карты использованного умения **по часовой стрелке** (4 — 3 — 2 — 1/обновление) называется **поворотом вперёд**, а поворот **против часовой стрелки** (1/обновление — 2 — 3 — 4) называется **поворотом назад**. Такие эффекты могут встретиться, например, в умениях врагов или в сюжетных событиях.

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

Поворот умения вперёд



Поворот умения назад

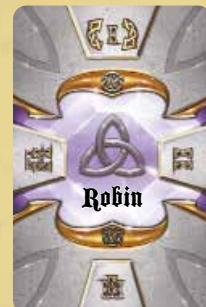


Обновление умения



Примечание: поворот и обновление (переворот) — это 2 разных эффекта, поэтому умение на перезарядке с 1  нельзя «поворнуть вперёд», а умение с 4  нельзя «поворнуть назад».

Пример перезарядки умения

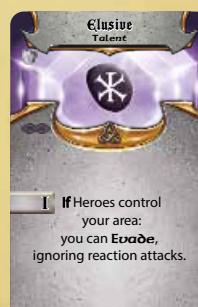


Алхимик Робин использует умение **Алхимический сосуд**, чтобы взять 1 из 3 доступных жетонов **химических сосудов**, связанных с этим умением (он выбирает сторону и оплачивает указанную стоимость). После этого Робин должен перевернуть карту и повернуть её так, чтобы символ перезарядки  был наверху относительно листа героя. В следующем раунде Робин снова может использовать это умение, чтобы либо взять 1 из 2 оставшихся жетонов, либо выпить все свои сосуды (т.е. сбросить их жетоны), чтобы получить их эффекты до фазы времени.

Примечание: умение с 1 символом песочных часов можно активировать каждый раунд, так как оно обновляется во время фазы времени.



Жанна использует **Слово Эконома** уровня IV, чтобы одновременно дать бонусы атаки и защиты другому герою в одной зоне с ней. Использовав умение, она должна перевернуть карту и повернуть её так, чтобы символ перезарядки  был наверху относительно листа героя.



Робин получает навык **Изворотливость**. Находясь в зоне, которую контролируют герои, он может уклоняться, игнорируя свободные атаки врагов. Это пассивный навык: он активен всегда и не требует перезарядки.

8.2 Карты благословения

Благословения — это двухсторонние карты сценария, которые представляют собой помощь Богов, которую доблестные герои получают во время сценариев.



Есть два способа получить такие умения:

- ♦ Во время **приключения** герой может выполнить «Молитву»  , находясь в одной зоне с активным **святилищем**. Так он получит карту **Малое благословение**.
- ♦ Во время **путешествия** можно посетить один из **храмов** Подземного королевства, чтобы получить там соответствующую ему карту **Великого** или **Малого Благословения**.

Герой может получить карту благословения, только если она соответствует его мировоззрению (Порядок, Нейтральный или Хаос), и только если она (любая её сторона) ещё не принадлежит другому герою. В ином случае ничего не произойдёт. Благословения — это дополнительные умения, и они не учитываются в максимальном количестве  , указанном на **камне души**.

Получив карту благословения, игрок хранит её рядом с листом своего героя. После использования эффекта благословения игрок немедленно сбрасывает его карту (герои смогут получить его вновь, вызывая к Богам о помощи).

Неиспользованные благословения сбрасываются в конце сценария.



9. Предметы

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

- ♦ **Предметы экипировки:** оружие, доспехи и артефакты;
- ♦ **Прочие предметы:** постоянные или одноразовые предметы и снаряды.

Чтобы использовать предметы из первой категории, нужно сначала поместить их в соответствующие ячейки листа героя. Прочие предметы можно использовать напрямую из инвентаря героя.

На некоторых предметах есть метка «**Тайник**» (раздел 3.4, с. 11). Они всегда доступны героям. Другие обычные предметы можно купить при посещении **эмпориумов** по всему королевству. Однако самые сильные и магические предметы — это сокровища, которые можно найти только во время сценариев.

Если герой с полным инвентарём получает карту предмета, поместите её в зону этого героя.

Несмотря на то что все предметы доступны любому герою, **Предметы должны быть совместимы** с боевым стилем героя.

9.1 Совместимость с боевым стилем

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



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



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



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



Перечёркнутая руна справа означает, что предмет не может использовать герой, владеющий только боевым стилем  . Руна слева означает, что любой другой боевой стиль подойдёт.

Если герой не может использовать предмет, он всё равно может носить его в своём инвентаре.

Примечание: герои с несколькими боевыми стилями могут использовать предмет, если хотя бы 1 из рун боевых стилей совпадает.

9.2 Ограничения на уровень души

Не всякое сокровище даётся в любые руки. Самое могущественное снаряжение имеет ограничения на минимальный уровень души, с которым его можно использовать. Ограничение — это метка в правом нижнем углу карты: **III** (в данном примере — **уровень души III**).

Герои, не достигшие нужного уровня или утратившие его, должны переместить такой предмет в инвентарь или бросить на землю.

9.3 Предметы экипировки. Оружие

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

Карта оружия

1. Название, тип урона и категория
2. Совместимость с боевыми стилями
3. Изображение оружия
4. Оружие для сильной руки
5. Двуручное оружие
6. Оружие для слабой руки
7. Дальность
8. Показатель атаки
9. Эффекты
10. Стоимость (только для карт эмпориума)
11. Улучшение (обратная сторона карт эмпориума и тайника — см. раздел 9.3, с. 32)
12. Минимальный уровень души для использования (только для найденного оружия)

Лицевая сторона карты оружия из эмпориума



Найденное оружие



Обратная сторона карты оружия из эмпориума



Герой может использовать одно или два оружия, поместив их в соответствующие ячейки своего листа героя — в левую (основное) и правую (дополнительное), основываясь на следующих символах:

- ♦ Двуручное оружие . Может использоваться только в качестве основного оружия и помещается в ячейку . При этом нельзя ничего поместить в ячейку дополнительного оружия .
- ♦ Оружие для сильной руки . Может использоваться только в качестве основного оружия и помещается в ячейку .
- ♦ Полуторное оружие . Может использоваться в качестве основного оружия, помещается в ячейку [2 символа]. Если ячейка дополнительного оружия пуста, такое оружие считается двуручным , иначе — одноручным .
- ♦ Оружие для слабой руки . Может использоваться только в качестве дополнительного оружия и помещается в ячейку .
- ♦ Универсальное оружие . Может использоваться в качестве основного или дополнительного оружия по выбору героя и помещается в одну из соответствующих ячеек: или .



Чтобы атаковать оружием (раздел 10, с. 34), его необходимо начать использовать.

Любой эффект, связанный с оружием, можно применить только во время атаки этим оружием.

Герой без используемого оружия может атаковать голыми руками. Для этого он бросает только 1 .

Примечание: категория оружия иногда имеет значение для дополнительных эффектов или ограничений при использовании умений.

Оружие из колод эмпориума и тайника можно улучшить при посещении здания кузницы, чтобы оно стало сильнее.



9.4 Предметы экипировки. Доспехи

Каждый герой умеет защищаться, поэтому на каждом листе героя в ячейке для доспехов указаны базовые показатели защиты.



Но для надёжной защиты от атак врагов без доспехов не обойтись!

У героев из саги «Бессмертных душ» на листах героев нет базовых показателей брони (кроме листов героя из делюкс-издания). Вместо этого они могут использовать одну из карт базовых доспехов, поместив её на свой лист героя.



Карта доспехов

1. Название и категория
2. Совместимость с боевыми стилями
3. Изображение доспехов
4. Магические щиты (раздел 9.4.1, с. 33)
5. Показатель брони
6. Количество кубиков защиты (раздел 10, с. 35)
7. Эффекты
8. Стоимость (только для карт эмпориума)
9. Улучшение (обратная сторона карт эмпориума и тайника)
10. Минимальный уровень души для использования (только для найденных доспехов)

Лицевая сторона карты доспеха из эмпориума



Найденный доспех



Обратная сторона карты доспеха из эмпориума



Можно выбрать карту с подходящим боевым стилем (лицевая сторона) или же использовать универсальную сторону (обратная сторона).

Примечание: показатели базовой защиты всех героев саги «Бессмертных душ» можно найти на сайте:

<https://www.sword-and-sorcery.com>

Герой может начать использовать доспехи, поместив их в соответствующую ячейку своего листа героя:



Показатели защиты любой используемой карты доспехов заменяют показатели базовой защиты на листе героя: игнорируйте их, пока используете доспехи.

Чтобы защищаться от врагов (см. «Боевая система», раздел 10, с. 34) или применять любой из эффектов доспехов (включая пассивные), их необходимо начать использовать.

Доспехи из колод эмпориума и тайника могут быть улучшены при посещении здания кузницы.

Примечание: категория доспехов иногда имеет значение для дополнительных эффектов или ограничений при использовании умений.

9.4.1 Магические щиты

На некоторых зачарованных и улучшенных доспехах вы встретите символ магического щита

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

Для отслеживания количества оставшихся магических щитов используются жетоны и . Жетон с «2» равнозначен двум жетонам с «1».

Как указано в разделе про боевую систему игры, жетоны магических щитов **обязательно должны быть сброшены**, чтобы отменить попадания при защите от атаки врага во время шага 2 **ЭТАПА ЗАЩИТЫ**.

Примечание: другие магические предметы и умения также могут давать магические щиты. В этом случае все магические щиты от умений, используемых предметов и прочих предметов складываются и используются как единый запас. Этот запас восстанавливается в каждую фазу времени, если соответствующие карты всё ещё доступны (умения на перезарядке не восстанавливают магических щитов, пока не обновятся).

95 Предметы экипировки. артефакты

Артефакт — это искусственно созданный предмет, наделённый магической силой. Артефакты чрезвычайно редки, поэтому их можно найти только в колоде сокровищ. **Чтобы активировать любой из эффектов артефакта (включая пассивные), его необходимо начать использовать.**

Карта артефакта

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



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



Примечание: предметы могут наделять героев дополнительными умениями, которые получаются по обычным правилам и действуют, только пока используются соответствующие предметы.

Большинство артефактов имеют определённое количество зарядов, которые отмечаются специальными жетонами.



Когда герои находят артефакт, количество его текущих зарядов максимально. Поместите на него указанное количество жетонов зарядов. Для каждой активации артефакта нужно сбросить количество зарядов, указанное на карте слева.

Когда все жетоны зарядов будут сброшены, герой не сможет использовать артефакт, пока он не зарядится (хотя бы частично). Некоторые эффекты позволяют частично заряжать артефакты, а восстановить все заряды можно в специальном здании.

В отличие от саги «Бессмертных душ», в «Древних хрониках» артефакты НЕ восстанавливаются в начале сценария.

10. Боевая система

Боевая система в «Клинке и колдовстве» основана на двух типах десятигранных кубиков:

Особые кубики игры



Красный кубик атаки



Синий кубик атаки/защиты

Термин «кубик» означает один кубик, а термин «любые кубики» означает любое количество кубиков.

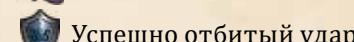


На каждой грани кубика может быть до двух результатов, каждый из которых относится к одной из двух категорий:

1. **Эффект с фиксированным результатом** — основа боевой системы.



Успешное попадание



Успешно отбитый удар

2. **Эффект с переменным результатом** — эффекты, зависящие от предмета или умения персонажа.



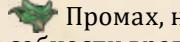
Эффект, связанный с физической способностью.



Активация магических свойств.



Особый эффект некоторых легендарных предметов и умений.



Промах, неудачное стечание обстоятельств или активация способности врага.

Значение/эффект результата броска может различаться в зависимости от контекста игровой ситуации.

Примечание: результат броска красного кубика можно потратить как двойную и активировать один эффект, требующий 2 , или же активировать с его помощью два разных эффекта, требующих по 1 .

Если эффект указан после результата со знаком «::» (например, ::), это означает, что для активации этого эффекта нужно потратить такой результат. **Иначе**, если двоеточия нет, эффект активируется автоматически, а результат броска можно потратить на активацию другого эффекта.

Боевая система используется для розыгрыша любых атак. Они могут совершаться с помощью предметов и умений, которые наносят  /  и/или имеют тип урона: **рубящий**, **колючий**, **дробящий** или **мистика**. Боевая система состоит из двух **ЭТАПОВ**.



Attack



Defense



ЭТАП АТАКИ

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

ШАГ 1. Бросок кубиков атаки.

Атакующий персонаж выбирает цель на ЛВ, а также оружие, умение или предмет для атаки. Используя показатели атаки выбранного оружия, он бросает соответствующие кубики:



 : количество фиксированных попаданий (+1, если сфокусирован; +1 при доминировании).

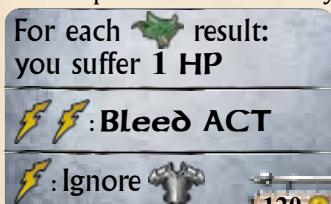
 : количество **красных** кубиков для броска.

 : количество **синих** кубиков для броска.

ШАГ 2. Применение эффектов.

После того как все кубики атаки будут брошены, в дополнение к пассивно активирующемуся эффектам атакующий может потратить любые выпавшие результаты своего броска, чтобы активировать соответствующие им эффекты (после знака «::»), в том числе перебросить кубики, результаты которых ещё не потрачены. Все активированные эффекты применяются **немедленно**.

Порядок применения — на усмотрение атакующего, но до **ЭТАПА ЗАЩИТЫ**.



ШАГ 3. Подсчёт попаданий.

После использования прочих эффектов предметов и умений подсчитывается итоговое количество наносимых , включая бонусы от **доминирования** (+1 , если в зоне, где находится защищающийся, на момент начала атаки доминирует фракция атакующего) и **фокусировке** на атаке (+1 , если атакующий потратил 1 , чтобы сфокусироваться перед **ШАГОМ 1**).

С этого момента атакующий больше не может как-либо изменять полученные результаты, и атака переходит ко второму этапу — **ЗАЩИТЕ**.

Примечание: в примере выше Жанна может потратить 1 , чтобы использовать своё начальное умение **Слом защиты** и уменьшить показатель  минотавра на 1 (в сценариях «Древних хроник» значение **акта** — 1).

ЭТАП ЗАЩИТЫ

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

ШАГ 1. Уязвимости и сопротивления.

Большинство врагов обладают уязвимостями и сопротивлениями к определённым типам урона, которые могут повлиять на итоговое количество .



Термин «**любой**» означает сопротивление или уязвимость к любому типу урона, а «**любой, кроме**» означает сопротивление/уязвимость ко всем типам урона, кроме указанного.

ШАГ 2. Магические щиты.

АСТ*Hero  Если цель защищена магическими щитами, то она сбрасывает по одному  за каждое  до тех пор, пока не закончатся магические щиты. Все оставшиеся попадания будут учтываться на следующем шаге.

ШАГ 3. Броня (для фатальных попаданий этот шаг пропускается).

 Если защищающийся не сбит с ног (**ССН**) и использует доспех с показателем брони , оставшееся количество  уменьшается на этот показатель.

ШАГ 4. Бросок кубиков защиты (для фатальных попаданий этот шаг пропускается).

 Если у защищающегося указан показатель защиты , он бросает по 1 **синему** кубику за каждое оставшееся , но не более своего показателя. Если показатель защиты не указан, кубики защиты не бросаются. Например, цель с показателем защиты 2  должна бросить 1 **синий** кубик, защищаясь от 1  и 2 **синих** кубика, защищаясь от 2 и более .

ШАГ 5. Применение эффектов.

После первого броска всех кубиков защищающийся может потратить любые полученные результаты этого броска, чтобы в дополнение к пассивно активирующемуся эффектам активировать другие свои защитные эффекты (после знака «::»), в том числе перебросить кубики, результаты которых ещё не потрачены.

ШАГ 6. Подсчёт щитов.

Наконец, подсчитывается итоговое количество , полученных после использования предметов и умений. Каждый  отмечает одно  (кроме **фатальных**). После этого шага защищающийся больше не может как-либо изменять полученные результаты и снижает свой **ОЗ** на 1 за каждое оставшееся .

Атакующий может использовать свои предметы и умения во время **ЭТАПА АТАКИ**, а защищающийся — во время **ЭТАПА ЗАЩИТЫ**, однако их эффекты должны соответствовать тем шагам, в которых активируются. При этом нужно учитывать следующие правила:

- ♦ Игрок сам решает, тратить ли ему результат броска для активации эффекта (после знака «::», например, : +1). Каждый эффект можно активировать только раз.
- ♦ Каждый результат на кубике можно потратить только раз.
- ♦ Нельзя перебрасывать кубик, если любой его результат (на одной грани) уже был потрачен ранее.
- ♦ Если один и тот же эффект присутствует на нескольких предметах или умениях, каждый из них должен быть активирован по отдельности и не более одного раза.
- ♦ Эффект завершается в конце атаки, если не указано обратное. Например, если атакующий активирует эффект : -1 , то он действует только на эту атаку.
- ♦ Последующие атаки должны повторно активировать эффект для его использования.
- ♦ Дополнительные атаки совершаются только после окончания розыгрыша текущей атаки.

Пример атаки I



Ксантарес тратит первое , чтобы активировать умение **Рдар әрома (уровень I)** против **красного** минотавра.

Также он тратит своё второе , чтобы сфокусироваться на атаке (перед броском кубиков атаки). Он бросает 1 и 1 (т. к. в этой кампании АКТ = 1 — см. книгу истории, раздел 2, с. 3).

На **красном** кубике выпадает 1 + , на **синем** — 1 + , а также 1 даёт фокус на атаке.

Ксантарес решает активировать эффект **СсН**, потратив . Минотавр становится **СсН** и получает 3 . Бонус от доминирования не применяется, т. к. перед началом этой атаки герои не доминировали в этой зоне.

На **ЭТАПЕ ЗАЩИТЫ** у минотавра нет сопротивлений и он не может использовать свою , т. к. **СсН**. Но он всё равно бросает 2 — по 1 за каждое до своего максимума (2), а 1 он получает гарантировано. Минотавр выбрасывает 1 на 2 , поэтому заклинание наносит ему 2 урона.

Чтобы отслеживать бонусы и штрафы к атакам, используйте соответствующие стороны жетонов:



Особые игровые эффекты описаны в разделе 11, на с. 38.

Пример атаки II



Артемида (разведчица **уровня III**) использует оружие **Танцующий скимитар** и артефакт **Кольцо вероятностей**. Она уже использовала своё , но у неё осталось 1 . Она хочет добить раненого эльфа-ассасина (у которого осталось всего 2 !).

Она перемещается к нему в зону и, так как в этой зоне нет других героев, она тратит , чтобы ещё раз атаковать оружием благодаря начальному умению **Одиночная волчица**.

Она получает 1 (от оружия), 1 и 1 (на 2 **красных** кубиках), а также 1 (на **синем** кубике). Она тратит 1 , чтобы получить 1 и активировать эффект **Фатальный I**, чтобы первое игнорировало и показатель брони, и кубики защиты. Артемида хочет гарантировано убить ассасина, игнорируя его показатели защиты, поэтому она использует последний заряд артефакта, чтобы перебросить , выпавший на (на этом кубике наибольшая вероятность получить). Она получает + ! Она тратит , чтобы враг потерял 1 и убивает эльфа-ассасина!

Также Артемида может продолжать перемещение, т. к. она выполнила атаку, потратив , а не .

Примеры атаки III и IV



Артемида атакует **красного** древнего паука с помощью **Эльфийского длинного лука**.

На кубиках выпадают 3 и 1 . Артемида тратит 1 , чтобы получить +1 , а ещё 1 тратит, чтобы перебросить 3 (перебросить нельзя, т. к. 1 уже потрачен). Перебросив кубики, она получает , , и . Она активирует эффект **Крит.**, сразу же берёт жетон критического эффекта и помещает его на древнего паука. Враг оглушён и пропустит свою следующую активацию! Броня **красного** древнего паука поглощает одно попадание, затем паук защищается, бросая 2 (нужно бросить столько кубиков, сколько попаданий цель пытается избежать, но не более показателя защиты). Игрок, управляющий **красным** древним пауком, выбрасывает 1 , поэтому паук получает 1 урон.



Жанна атакует **синего** беспощадного ящера своим **Щитом**. На **синем** кубике выпадает 1 , так что попаданий нет. Жанна не нанесла урон, но всё равно **должна** использовать толчок, который отбрасывает ящера на 1 зону.

10.1 Доминирование {превосходство}

Если одна из фракций (герои или враги) доминирует в зоне (раздел 4.1, с. 12), то все атаки этой фракции против целей в этой зоне получают +1 .

Проверка контроля или доминирования в зоне должна проходить в начале каждой ФАЗЫ АТАКИ. Таким образом, любой эффект (например, CcH), активированный во время атаки, не повлияет на определение бонуса доминирования.

Пример доминирования



Артемида (охотница уровня IV) тратит одно из своих , чтобы активировать Дхарму и переместить его в зону, где сражаются герои. Дхарма атакует эльфа-ассасина с бонусом доминирования, так как в этот момент героев в зоне минимум вдвое больше врагов. Затем Артемида тратит своё последнее , чтобы атаковать ассасина **Длинным луком**, также получая бонус доминирования, так как её цель находится в зоне, где доминируют герои.



11. Особые игровые эффекты

Предметы и умения в игре «Клинок и колдовство» могут обладать невероятными сокрушительными эффектами. Если эффект относится к персонажу, атакующему или защищающемуся, это значит, что речь может идти о любой фракции — как о героях, так и о врагах.

11.1 Область эффекта (ОбЭ)

Область эффекта (ОбЭ) позволяет атаке или эффекту распространяться не только на конкретную цель, но и на все остальные цели той же фракции (героев или врагов) в той же зоне или даже в соседних зонах (соединённых доступным маршрутом перемещения, независимо от наличия ЛВ), если указанный рядом с ОбЭ показатель дальности это позволяет.

Пример ОбЭ {0}



Робин атакует не только первоначальную цель, но и всех остальных врагов в этой зоне. Полученные и дополнительные эффекты этой атаки действуют на все цели.

Эффекты ОбЭ не складываются. Эффекты ОбЭ включают в себя эффекты ОбЭ , потому что:

ОбЭ = все цели в той же зоне.

ОбЭ = все цели в той же зоне и во всех соседних.

В любом случае атакующий бросает кубики только раз, а каждая цель защищается по отдельности, но одновременно.

Примечание: ОбЭ просчитывается по таким же правилам в случае с лечением или любыми другими эффектами.



Пример ОбЭ {1}



Атака Ксантареса поражает не только первоначальную цель (древнего паука), но и всех остальных врагов в той же зоне и во всех соседних зонах, соединённых с ней доступным маршрутом (независимо от ЛВ). Полученные и дополнительные эффекты этой атаки распространяются на все цели.

11.2 Толчок

Этот эффект позволяет переместить цель атаки на 1 зону назад от её текущего местоположения. Если толчок является частью атаки, то атака разыгрывается по обычным правилам, даже если после толчка цель больше не находится в своей начальной зоне. **«Перемещение назад» — это перемещение в направлении, откуда защищающийся переместился в текущую зону.** Если это невозможно, атакующий (или управляющий им игрок, если это враг) выбирает, куда переместить защищающегося.

Эффекты толчка могут складываться: в этом случае защищающийся перемещается на 1 зону назад за каждый эффект толчка. Атакующий толкает защищающегося, даже если второй не может перемещаться из-за физического состояния или иного эффекта.

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

11.3 Поломка



Персонаж, который подвергся поломке, должен поместить соответствующий жетон либо на карту используемого доспеха, либо на лист героя (если герой использует базовый доспех), либо на карту врага, если это враг. Каждый жетон поломки снижает показатель брони на 1. Если при получении жетона поломки показатель брони персонажа равен 0 (ввиду уже полностью сломанных доспехов или их отсутствия), вместо этого персонаж теряет 1 ОЗ. В режиме кампании все карты доспехов сохраняют лежащие на них жетоны поломки, пока не будут отремонтированы в здании Кузницы, которое есть в большинстве городов королевства.

Примечание: кроме , все остальные эффекты используемого доспеха с жетонами поломки остаются доступными.

11.4. Вампирізм

Эффект **вампирізм** позволяет атакующему восстановить здоровье в зависимости от урона, нанесённого защищающемуся.

Атакующий может активировать **вампирізм** по обычным правилам во время шага 2 **ЭТАПА АТАКИ**, **НО** его эффект применяется только в конце **ЭТАПА ЗАЩИТЫ**, потому что зависит от количества нанесённых (т. е. не отражённых) повреждений. Собственно, эффект «**вампирізм (значение)**» лечит атакующего на **1 ОЗ** за каждое повреждение, нанесённое цели, но не больше указанного значения. Например, «**вампирізм III**» может вылечить атакующему до **3 ОЗ**, в зависимости от количества повреждений, нанесённых цели. Также, если значение не указано, благодаря эффекту «**вампирізм**» атакующий восстанавливает по **1 ОЗ** за каждое нанесённое повреждение, но не больше своего максимального количества **ОЗ**.

11.5. Фатальный

Этот эффект наделяет **атаки** огромной мощью. Он может быть применён как ко всем **атаки** (если на умении или предмете указано «**фатальный**») или только к определённому количеству (**фатальный I, II, V** и т. д.). Во втором случае **фатальными** считаются только указанное число **атак**. Остальные попадания считаются **обычными**.

Разные фатальные эффекты могут активироваться одновременно: в этом случае указанные в них значения складываются.

Если атака имеет **фатальные** попадания, они наносятся **до обычных попаданий**. При каждом **фатальном** **шаги 3 и 4 ЭТАПА ЗАЩИТЫ** пропускаются, поскольку оно **игнорирует** как **броню**, так и результат броска **брони**. **Обычные щиты** **броня**, которые выпадают на **броню**, не блокируют **фатальные** попадания.

Единственной защитой от этого типа атаки являются:

- ♦ **ЭТАП ЗАЩИТЫ — шаг 1:** сопротивления, а также предметы или умения, которые могут изменить итоговое количество **атак**.
- ♦ **ЭТАП ЗАЩИТЫ — шаг 2:** магические щиты **броня**, которые блокируют **фатальные** **атаки** как **обычные**.

Это означает, что, если **фатальные** **атаки** не были отменены/снижены сопротивлениями, магическими щитами или предметами/умениями во время **ЭТАПА ЗАЩИТЫ**, каждое из них снижает количество **ОЗ** защищающегося на 1.



Фатальное попадание — пример I



Робин атакует **красного** древнего паука с **2 ОЗ** **броней** и получает на кубиках **2 ⚡** и **2 ⚡**.

Робин активирует оба эффекта **⚡** и в сумме получает **3 ⚡**, 2 из которых становятся **фатальными** благодаря эффекту **фатальный II**. Значит, первые два **⚡** игнорируют как **броню**, так и показатель брони.

Третье **⚡** блокируется бронёй, но, к счастью, фатальных попаданий достаточно, чтобы убить паука!

Фатальное попадание — пример II



В игре участвует Ксантарес и Торгрен (который сейчас в форме призрачной души). В первый ход героев в раунде Ксантарес решает атаковать **пожирателя душ** своим **Жалящим жезлом**. Он тратит 1 **⚡**, чтобы сфокусироваться на атаке, затем бросает 2 **брони**. На кубиках он получает **1 ⚡ + 1 ⚡** + **1 ⚡** + **1 ⚡**, а также у него есть **1 ⚡** за фокус.

Потратив **⚡** и **★**, Ксантарес решает тут же **замедлить** **пожирателя душ** и сделать всю свою атаку **фатальной**!

Суммарно он наносит **4 ⚡**, поскольку **пожиратель душ** уязвим к типу урона **мистика**, что даёт герою **+1 ⚡**. У врага есть **2 ⚡** (по **1** за каждого героя), которые сбрасываются, чтобы блокировать **2 ⚡**. Оставшиеся **2 ⚡** фатальны, поэтому игнорируют показатель брони. **Пожиратель душ** теряет **2 ОЗ** от этой атаки.

11.6 Критическое попадание

Критические попадания (Крит.) — особо мощные попадания, которые могут наложить временные или постоянные эффекты. При подготовке каждого сценария (и каждый раз, когда их запас заканчивается) соберите все жетоны критических эффектов и замешайте лицом вниз в стопку или в мешочек.

При каждой атаке оружием, предметом или умением с эффектом критического попадания **перед применением любых других эффектов** возмите 1 случайный жетон критического попадания из запаса/мешочка и положите его на карту защищающегося. Это значит, что **эффект критического попадания применяется до того, как защищающийся сможет его заблокировать**.

Единственный способ избежать критического попадания — полностью игнорировать атаку с помощью особого предмета или умения.

Если во время атаки активируются несколько эффектов критических попаданий, **их эффекты не складываются**. Вместо этого, за каждый эффект после первого цель теряет по **1 ОЗ**.

Критические попадания

Рубашка



Зелёное



Синее



Красное



Лицевая сторона жетона критического попадания определяет два фактора:

- ♦ **Эффект.** Эффекты критического попадания могут влиять на цель разными способами. Например, наносить урон, оглушать, уменьшать показатель брони или максимальное количество ОЗ и т. д.
- ♦ **Продолжительность.** Цвет фона жетона определяет продолжительность эффекта. Существует три вида продолжительности:
 - ❖ **Зелёные** попадания — это **мгновенные эффекты**. Сбросьте такой жетон сразу после его применения.
 - ❖ **Синие** попадания накладывают **временные физические состояния**. Положите соответствующий жетон **состояния** (см. следующий раздел) на карту цели и сбросьте жетон критического попадания.
 - ❖ **Красные** попадания накладывают **постоянные физические состояния** — **травмы**. Положите такой жетон на карту цели, он остаётся на ней до конца сценария, либо пока не будет сброшен (как жетон **состояния**), либо пока цель не умрёт. Использованные жетоны критических попаданий помещаются в стопку сброса.

Одна и та же цель может подвергнуться нескольким критическим эффектам (от разных атак), но не может получить один и тот же эффект дважды. Если цель получает критический эффект, который у неё уже есть, новый жетон сбрасывается, а цель теряет 1 ОЗ.

Однако, если второй эффект того же типа оказывается сильнее первого, он заменяет его (без нанесения дополнительного урона). Например, если у цели уже есть **красный** жетон **-1** и она получает **красный** жетон **-2** , последний остаётся на карте цели, а жетон **-1** сбрасывается.

11.7 Физические состояния

Физические состояния — это особые эффекты, которые различным образом влияют на персонажей. Они разделены на 3 категории:

- ♦ **Состояния здоровья** (отмечаются чёрной стороной жетона состояния в виде пирамиды и сбрасываются в конце хода героя/активации врага)
 - ❖ **замедление.** **ослепление.** **оглушение.**
- ♦ **Ограничивающие состояния** (только для героев; отмечаются синей стороной жетона состояния в виде пирамиды и сбрасываются в конце хода героя)
 - ❖ **обездвиживание.** **истощение.** **смятение.**
- ♦ **Особые состояния** (отмечаются особыми жетонами и подчиняются разным правилам)
 - ❖ **кровотечение.** **горение.** **ССН.** **отравление** и **травма.**

Когда персонаж получает **физическое состояние**, положите соответствующий жетон на его карту персонажа и примените эффекты, описанные далее.

- ♦ Состояния накладываются вне зависимости от полученного и нанесённого урона.
- ♦ **Каждое состояние, кроме горения, можно получить только один раз.** Если персонаж должен получить состояние той категории, которая у него уже есть (в случае с состояниями здоровья и ограничивающими состояниями), или с таким же названием (в случае с особыми состояниями), следуйте правилам ниже:
 - ❖ **Если уровень нового состояния выше:** новое состояние заменяет предыдущее (поворните пирамиду или переверните соответствующий жетон на сторону с более высоким уровнем).
 - ❖ **Иначе:** игнорируйте новое состояние. Вместо его эффекта персонаж теряет 1 ОЗ.
- ♦ Физические состояния могут быть сняты (т. е. сброшены) многими умениями и одноразовыми предметами, например, **Бинтами** или **Рэкими бинтами**.

Примечание: эффекты **физических состояний** могут действовать на врагов несколько иначе (раздел 15.11, с. 57).

11.7.1 Состояния здоровья (замедление, ослепление, оглушение)

Состояния здоровья бывают трёх уровней и отмечаются с помощью чёрной стороны жетона пирамиды:



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

1 действие **ИЛИ** 1 **ИЛИ** 1



Heal ACT HP to target Hero.
You can also choose to discard the placed Dome of Resistance token to heal the same amount of HP to all other Heroes within the range of effect of that token.



ослепление
уровень II



оглушение
уровень III

Ослеплённый герой должен совершать спасбросок перед каждым своим действием. При **успехе** он совершает действие по обычным правилам, **иначе** действие считается потраченным без эффекта, при этом использованный предмет (если одноразовый) сбрасывается, а активированная способность уходит на перезарядку.

Оглушённый герой лишается всех своих действий и должен пропустить свой ход героя. Он также не может использовать предметы и умения с (если одноразовый), однако его умения продолжают работать.

Когда герой получает **состояние здоровья**, поместите на его карту соответствующий жетон и поверните его так, чтобы вершина пирамиды с нужным **уровнем** была сверху. Герой не может подвергнуться сразу 2 и более состояниям здоровья. **Состояние более высокого уровня всегда заменяет состояние более низкого уровня.**

Жетон состояния здоровья сбрасывается в конце хода героя или по особым эффектам.

11.7.2 Ограничивающие состояния (обездвиживание, истощение, смятение)

Эти **физические** состояния могут получать только герои (т. е. не команьоны и не враги). В этом наборе они не используются, но нужны для дополнений, например для «Северных сказаний» и «Легенд Бездны». Как и состояния здоровья, ограничивающие состояния бывают трёх уровней и отмечаются тем же жетоном в форме пирамиды, но уже его синей стороной:



обездвиживание
уровень I



обездвиживание
уровень II



обездвиживание
уровень III

Обездвиженный герой не может совершать действие и использовать предметы или умения, которые позволяют ему перемещаться. Он всё ещё может подвергаться **толчку** или перемещаться из-за умений врагов или иных эффектов, а также совершать **рывок**, чтобы снимать состояние **СсН**.

Истошённый герой не может совершать .

Герой в **смятении** не может совершать . При этом он всё ещё может атаковать, используя предметы и умения, для активации которых требуются другие действия.

Когда герой получает **ограничивающее состояние**, поместите на его карту соответствующий жетон и поверните его так, чтобы вершина пирамиды с нужным **уровнем** была сверху. Герой не может подвергнуться сразу 2 и более ограничивающим состояниям. **Состояние более высокого уровня всегда заменяет состояние более низкого уровня.**

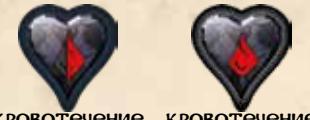
Жетон ограничивающего состояния сбрасывается в конце хода героя или по особым эффектам.

Примечание: состояния здоровья и ограничивающие состояния — это 2 разных категорий **физических состояний**. Герой может одновременно подвергнуться им обоим. В этом случае используются 2 разных жетона в форме пирамид, по 1 для каждой категории.

11.7.3 Особое состояние: кровотечение



кровотечение
уровень I



кровотечение
уровень II

Когда персонаж подвергается эффекту **кровотечения I** или **II**, он должен немедленно поместить на свою карту жетон **кровотечения** стороной с соответствующим **уровнем** вверх.

Персонаж с **кровотечением** теряет **1 ОЗ** перед выполнением **каждого действия** (если это герой) / **активации** (если это враг).

В каждую фазу времени сбрасывайте все жетоны **кровотечения I** и переворачивайте все жетоны **кровотечения II** стороной с **кровотечением I** вверх. Эффект **кровотечения II** длится два раунда, а эффект **кровотечения I** — лишь раунд. **Эффекты кровотечения не складываются**. Кровотечение более высокого **уровня** заменяет эффект более низкого **уровня** (т. е. продлевает его действие на следующий раунд). Когда персонаж подвергается **кровотечению** того же **уровня**, что уже наложено, или ниже, вместо этого он теряет **1 ОЗ**.

11.7.4 Особое состояние: горение

Этот эффект представлен в игре жетонами горения. Две стороны жетона используются для отслеживания продолжительности эффекта:



Горение I уровень I .
Во время следующей фазы времени персонаж с этим жетоном должен потерять **1 ОЗ** и сбросить его.



Горение II уровень II .
Во время следующей фазы времени персонаж с этим жетоном должен потерять **1 ОЗ** и перевернуть его на сторону с цифрой I.

Когда персонаж подвергается эффекту **горение I** или **II**, он должен немедленно потерять **1 ОЗ** и поместить один жетон соответствующей стороны вверх на свою карту, даже если на ней уже есть другой жетон горения (он получит урон и в следующую фазу времени). **Эффекты горения складываются** и могут накладываться на одну и ту же цель несколько раз.

Также **горение** может обозначаться отдельно лежащим жетоном в зоне на поле. Когда жетон горения помещается в зону, все персонажи в этой зоне немедленно подвергаются аналогичному эффекту горения (т. е. берут соответствующий жетон). **То же самое происходит, если персонажи перемещаются в зону с жетоном горения.**

Жетон горения остаётся в зоне, пока не будет сброшен в фазу времени. Он переворачивается/сбрасывается так же, как и жетон на карте персонажа, даже если его эффект не нанёс повреждений.

11.7.5 Особое состояние: сбит с ног (СсН)



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

- ♦ Он не может совершать .
- ♦ Он игнорирует показатели брони () своих **доспехов** (на карте или листе героя) и остальных предметов и умений.
- ♦ При проверке контроля/доминирования в его зоне он считается за 0 фигурок.
- ♦ Чтобы переместиться, он должен снять **СсН** с помощью «Рывка» или потратив 1 очко во время действия .
- ♦ Сняв состояние **СсН**, он продолжает свой ход как обычно.

Чтобы отметить на поле, что герой **СсН**, положите его фигурку на бок до тех пор, пока это состояние не будет снято.

11.7.6 Особое состояние: травма

Травма (**красный** критический эффект) влияет на персонажа пока не завершится сценарий, пока не будет сброшена (как **физическое состояние**) или пока цель не умрёт.

Травмы бывают следующих типов:



Любая атака этого персонажа получает -1  (мин. 0).



Показатель  этого персонажа снижается на 1. (мин. 0).



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



Персонаж не может использовать эффекты  предметов и умений.

11.7.7 Особое состояние: отравление



отравление I
уровень I отравление II
уровень II

Во время **каждой фазы времени отравленный** персонаж должен:

- Сначала потерять 1 или 2 ОЗ в зависимости от уровня эффекта **отравления** (I или II);
 - Затем совершить спасбросок.
- Если спасбросок оказался успешным (раздел 6.2.4, с. 23), сбросьте жетон **отравления**.
- Иначе эффект **отравления** продолжает действовать.

Эффекты отравления не складываются. **Отравление** более высокого **уровня** заменяет эффект более низкого **уровня**. Когда персонаж подвергается **отравлению** того же **уровня**, что уже наложено, или ниже, вместо этого он теряет 1 ОЗ.

Также **отравление** может обозначаться отдельно лежащим жетоном в зоне на поле. В этом случае все персонажи, попадающие в эту зону, немедленно подвергаются аналогичному эффекту **отравления** (т. е. берут соответствующий жетон).

Примечание: жетоны **отравления на поле** остаются там до конца сценария, если только не уберутся по какому-либо игровому эффекту.



12. Здоровье и очки здоровья



Символ сердца означает очки здоровья (ОЗ).

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



Если герой получил повреждения, поместите на его карту соответствующее число ран (красные жетоны с числами), чтобы отслеживать его оставшиеся очки здоровья. Чтобы отслеживать дополнительные ОЗ, которые могут давать некоторые предметы и умения, используйте жетоны с зелёными сердцами.



Когда суммарное количество ран на карте героя станет равным его показателю ОЗ или превысит его, герой умрёт и станет призрачной душой.

12.1 Смерть (форма призрачной души)

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

- Уменьшить текущий **уровень души** на 1, но не ниже первого.
- Перевернуть свою карту героя на **сторону призрачной души**.
- Сбросить все физические состояния, штрафы и жетоны эффектов.
- Сбросить все карты умений, относящиеся к потерянному **уровню души**.
- Прекратить все активированные эффекты предметов и умений (активированные непассивные умения уходят на перезарядку, привлеченные компании немедленно умирают).
- Бросить в свою зону все карты предметов из инвентаря (включая кроны и карты/жетоны сценария, но не используемые предметы).



С этого момента и до своего воскрешения этот герой считается призрачной душой, и на него распространяются следующие правила:

- Во время своего хода героя** (включая текущий) он использует только действия, доступные его **призрачной душе**.
- Он пропускает свой ход врагов**, даже если в игре есть враги и приспешники. Однако он по-прежнему управляет назначенными ему врагами, когда они активируются в ходы других игроков.
- Он больше не считается героем в игре при определении контроля/доминирования в зоне, **НО по-прежнему считается героем** при расчёте формул появления врагов во время фазы событий и прочих эффектов, в которых есть формулировка «количество героев».
- В фазу времени его карты умений продолжают вращаться и обновляться.
- Он не может быть целью для предметов и умений героев, если напрямую не сказано иное.
- Он полностью игнорируется врагами и ловушками**, не может быть их целью и не получает от них повреждений.
- Он игнорирует любые особые игровые эффекты.

Если при завершении сценария герой является призрачной душой, он должен сбросить одну свою **случайную** используемую карту. Соберите все его используемые карты, выберите одну случайным образом и верните её в соответствующую колоду.

12.2 Действия призрачных душ

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

- ♦ **Крик души:** эффект крика души описан на карте героя.
- ♦ **Возвращение:** поместите призрачную душу в зону с активным святилищем. Если на поле находятся несколько активных святилищ, вы можете выбрать любое из них.
- ♦ **Перемещение:** переместите призрачную душу, используя правила полёта (раздел 7.1.3, с. 25). Перемещаясь, призрачная душа не может никак взаимодействовать с окружением: она не может открывать двери и сундуки, активировать события или переворачивать жетоны теней.

12.3 Воскрешение

Во время фазы времени призрачные души, находящиеся в зоне с **активным святилищем**, могут потратить **частицы душ** (●), чтобы вернуться к жизни.

Святилище Богов

Активное святилище



Неактивное святилище



Святилища могут быть активированы и деактивированы правилами сценария и сюжетными событиями.

Количество частиц душ, необходимое для воскрешения героя, **равно его текущему уровню души**. Например, воскрешение героя с **уровнем души III** обойдётся ему в 3 частицы душ.

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

Пример смерти героя



Торгрен, сорвиголова с **уровнем души III**, теряет своё последнее **ОЗ**. Его лист героя нужно обновить следующим образом:

- ♦ Повернуть камень души против часовой стрелки, уменьшив показатель **уровня души** до **II**.
- ♦ Сбросить все жетоны **физических состояний**.
- ♦ Перевернуть карту героя на сторону **призрачной души**.
- ♦ Сбросить умение **Рдэр гнева**, так как оно относилось к потерянному **уровню души**.
- ♦ Бросить 10 крон и карту **Кольца колец** в зоне, где он погиб.



13. Прочие предметы

Зелья, снаряжение и свитки — лучшие друзья героя!

Такие предметы помещаются в инвентарь героя в ряд справа налево бок о бок друг с другом, пока их количество не достигнет показателя вместимости инвентаря:



Карты прочих предметов

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

Одноразовый



Постоянный



Снаряды



Такие предметы активируются напрямую из инвентаря **необходимым типом действия**. Для некоторых сокровищ указан минимальный уровень души, при котором их можно использовать (в правом нижнем углу). Если владелец предмета ещё не достиг нужного уровня, он может носить предмет, но не использовать его.

Этот символ означает пренебрежимо малый вес, поэтому такой предмет **не учитывается** при проверке вместимости инвентаря.

Прочие предметы разделены на 3 категории (**постоянныe, одноразовыe и снаряды**), отражающие, сколько раз можно их использовать, нужно ли их сбрасывать и когда.

13.1 Постоянныe

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

13.2 Одноразовыe

Герой может использовать такой предмет только раз, потратив необходимое действие, затем этот предмет сбрасывается.

13.3 Снаряды

Герой может использовать такой предмет несколько раз, каждый раз тратя необходимое действие. Использованный предмет сбрасывается, если при броске кубиков в финальном результате (после всех эффектов переброса) есть хотя бы 1 . Использовать один и тот же снаряд несколько раз или несколько разных снарядов одновременно во время одной атаки нельзя.

13.4 Изготовление предметов

Даже самые дорогие самоцветы когда-то были простыми камнями! Искусные мастера могут превратить найденные камешки и чешуйки в могущественные украшения для оружия и доспехов.

При изготовлении предметов используются следующие элементы:

- ♦ 3 карты неогранёных самоцветов (карты сокровищ: янтарь, оникс, нефрит)
- ♦ 3 карты необработанной чешуи (карты сокровищ: хитин, насекомые, змеи)
- ♦ 3 карты огранёных самоцветов (карты сценария: янтарь, оникс, нефрит)
- ♦ 3 карты обработанной чешуи (карты сценария: хитин, насекомые, змеи)
- ♦ 3 двусторонних жетона огранёных самоцветов
- ♦ 3 двусторонних жетона обработанной чешуи



При посещении любой кузницы герой может за 50 ⚡ обменять найденную во время приключений карту сокровища **Неограненный самоцвет** / **Необработанная чешуя** на карту **Граненный самоцвет** / **Обработанная чешуя** и связать её со своим оружием или доспехами.

Самоцветы подходят для любого оружия, а каждый тип чешуи подходит только для конкретного типа доспехов (лёгкого, среднего или тяжёлого).

Каждую карту оружия или доспехов можно связать только с одним типом карты сценария обработанного материала.

Если герой впервые обрабатывает самоцвет или чешую, он должен:

1. Сбросить карту материала (карту сокровища).
2. Взять соответствующую карту обработанного материала (карту сценария, сторона I) и жетон (лицо).
3. Выбрать одну карту своего оружия (для самоцвета) или доспеха (для чешуи) и положить на неё жетон обработанного материала, чтобы обозначить, что предмет зачарован.
4. С этого момента у оружия/доспеха есть бонус(ы), описанные на карте обработанного материала (карте сценария).

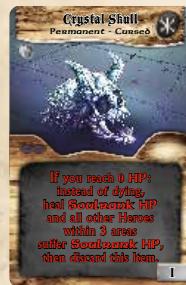
Иначе, если такой самоцвет/чешуя уже были ранее обработаны, герой должен сбросить карту материала (карту сокровища) и на выбор:

- ♦ Перевернуть соответствующую карту обработанного материала (карту сценария) и жетон на сторону II, чтобы эти зачарованные доспехи/оружие получили дополнительные бонусы.
- ♦ Переместить жетон на другое оружие/доспехи. Жетон и карта обработанного материала (карту сценария) всегда должны находиться у героя, использующего связанный с ними карту оружия/доспехов. Если вы отдаёте предмет другому герою, он также получает карту сценария и жетон.

Примечание: если зачарованное оружие/доспехи сбрасываются, связанные с ними карта материала и жетон также сбрасываются.

13.5 Проклятые предметы

Порой вещь сохраняет связь с трагической судьбой своего создателя, а для нового хозяина становится проклятием... и весьма надолго!



Проклятый предмет наделяет владельца могуществом, но приносит большие неприятности. Такой предмет можно узнать по указанной на карте категории, чёрному свитку и красному тексту.

Когда герой берёт карту проклятого предмета или перемещается через зону с ней, он обязан поместить её в свой инвентарь, сбросив другой предмет при необходимости освободить место. Проклятые предметы, в отличие от обычных, нельзя бросить, или передать с помощью действия другому герою. Есть лишь 3 способа избавиться от такой вещи (поместить её в сброс карт сокровищ):

- ♦ **Смерть.** При смерти героя его проклятые предметы выпадают в его зоне. Следующий герой, переместившийся через эту зону, обязан подобрать этот проклятый предмет. Враги не обязаны их подбирать.
- ♦ **Воровство.** Умение врага или другие эффекты могут убрать проклятый предмет.
- ♦ **Снятие чар.** При посещении любого храма герой может потратить 100 ⚡ за акт и сбросить 1 проклятый предмет.

14. Компаньоны героеv

У героев могут появиться ценные союзники, которые будут сражаться с ними бок о бок. Такие союзники называются **компаньонами**. **Компаньон** — сильный соратник, который может атаковать врагов, а враги могут атаковать его! Каждого компаньона представляют 3 элемента:

- ♦ **Карта призыва/найма.** Например, карта умения героя или гильдии, на которой указано, как призывать или нанимать этого компаньона, когда и как его активировать и как призывать его в случае гибели.
- ♦ **Карта компаньона.** Она может быть односторонней и двухсторонней (с одним или двумя рангами), и на ней указаны все характеристики компаньона. Для него эта карта — аналог листа героя вместе с его картами предметов и умений.
- ♦ **Фигурка** — миниатюра (например, Дхарма или наёмники) или картонная фигурка (иллюзии), которая помещается в зону владельца при призывае или, если это компаньон-наёмник, в зону «Старт» вместе с героями в начале сценария.

Карта призыва

1. Название и тип
2. Действие для призыва и активации компаньона
3. Фигурка компаньона
4. Основной эффект
5. Уровень умения и необходимый уровень ауши
6. Описание умения
7. Перезарядка



Карта компаньона

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



Карта найма

1. Название и тип
2. Правила найма компаньона-наёмника
3. Правила активации компаньона-наёмника
4. Лента сценария



Карта компаньона-наёмника

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



Примечание: компаньон считается за **X** **фигурок на поле**, где **X** равен его показателю аналога количества героев. Некоторые предметы, умения и состояние **СсН** могут менять это значение.

Компаньон может:

- ◆ **Принадлежать одному герою**, как Дхарма, белый тигр Артемиды. Чтобы призвать Дхарму (если он не в игре) и/или активировать его, Артемида должна потратить действие **█**. Отсчёт перезарядки умения призыва начинается не с момента его использования, а с момента смерти компаньона (или его героя-владельца). В этом случае уберите из игры фигурку компаньона, переверните карту умения лицом вниз и отсчитывайте перезарядку как обычно.
- ◆ **Быть общим для членов группы**, как наёмники из гильдии или другие временные союзники. Такой компаньон становится частью группы героев и будет путешествовать с ними, пока не умрёт. Любой герой может активировать его и стать его «владельцем» до следующей активации. В следующих раундах его может активировать этот же герой или любой другой (который тогда станет его новым «владельцем»).

Примечание: общие компаньоны (нанятые или встреченные в сценариях) остаются в игре, даже если их «владелец» умирает.

Компаньон — НЕ герой и у него нет собственного хода героя. Он считается героем **только** в следующих ситуациях:

- ◆ Умения героев и врагов могут влиять на его характеристики.
- ◆ Показатель аналога количества героев компаньона используется для формул появления врагов (на картах событий и в книге секретов) и при определении контроля/доминирования в зоне. **ТОЛЬКО** компаньон с показателем 1 или выше **█** считается героем. Компаньон, у которого такой показатель не указан или равен 0, не учитывается при любых подсчётах героев и фигурок.
- ◆ При выборе цели для атаки врагов и самой атаки компаньоны (даже с аналогом количества героев 0) считаются за **обычных героев**. Исключение — приспешники и главные враги, которые **НИКОГДА** не выбирают компаньонов в качестве цели (но могут ранить их, разыгрывая атаку или умение с **ОбЭ**).
- ◆ Когда компаньона атакуют, он защищается по обычным для героев правилам, используя свой показатель брони/защиты (если есть). При необходимости он совершает такой же спасбросок, как и его владелец.

При активации компаньон может только перемещаться согласно своим очкам перемещения, пользоваться начальными умениями и атаковать своим оружием (если есть).

Ни призванных, ни нанятых **компаньонов нельзя активировать более одного раза за раунд**. Также есть следующие ограничения:

- ◆ Единственный, кто может активировать компаньона — это его владелец. Он может сделать это в свой ход героя (расстояние и ЛВ неважны), и при этом активацию нельзя прервать и возобновить позднее в тот же ход.
- ◆ Компаньон НЕ взаимодействует с элементами сценария: он не может переворачивать жетоны тени/добычи/сокровищ или активировать ключевые точки и события. Он не может совершать **█** и **█**, поэтому не может открывать двери, совершать рывок, ломать замки, уклоняться и т. д.
- ◆ Компаньон не может использовать предметы.
- ◆ Герой не может фокусироваться на атаке компаньона.
- ◆ Герои не могут исцелять компаньона: он лечится только благодаря своим умениям или в конце сценария (в случае с наёмниками).
- ◆ Владелец не может «отпустить» компаньона.

Примечание: иллюзионист Ксантарес может призвать до двух особых компаньонов — **Иллюзий**. Их природа нематериальна, поэтому они не могут совершать атаки, но и враги не могут выбрать их в качестве цели. Иллюзии могут получить урон только от непрямых атак и умений, например, с **ОбЭ**. Поскольку иллюзии одинаковы и у каждой по **1 ОЭ**, у них одна общая карта компаньона.



15. Враги

Фракция врагов представляет собой силы зла, выступающие против героев.

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

- **Зелёный** — низший ранг, простые войска;
- **Синий** — продвинутый ранг, более сильные и опытные враги;
- **Красный** — элитный ранг, лучшие бойцы, как правило, чрезвычайно опасные.

Враги **зелёного** и **синего** ранга представлены в игре 2 копиями карт. Кроме того, в своих приключениях герои могут также встретить уникальных и легендарных **главных** врагов, представленных **фиолетовым** цветом (раздел 17, с. 59).

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

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

2. Карта врага: маленькая карта, которая относится к каждой отдельной копии врага и содержит информацию о количестве его ОЗ, показателе защиты, умениях, трофеях и частицах душ, которые можно получить после его смерти.

3. Пластиковая фигурка. Цветная фигурка, соответствующая изображению врага на карте.

Пока враг жив и находится на поле, он считается находящимся в игре.

Игроки всегда могут узнать **ранг** врага по цвету вышеуказанных элементов или по печатям с буквой соответствующего цвета.

Печати

Зелёный

Синий

Красный

Фиолетовый



Печати также используются для того, чтобы отличить две копии одного врага с одинаковым **рангом**. У первой копии на карте врага изображена одна печать, а у второй копии — две. Как правило, вторая копия обладает дополнительной случайной картой умения, а также незначительно отличается дизайном.



15.1 Свиток врага

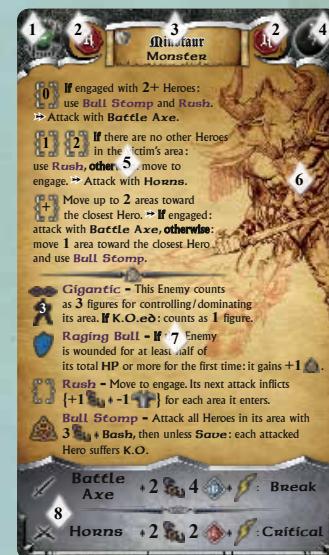
Каждый свиток врага содержит алгоритмы поведения врага на поле боя и имеет несколько разделов, описывающих порядок перемещения врага, его умения и оружие.

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

Примечание: некоторые свитки двухсторонние и отражают разных врагов или несколько боевых стилей одного и того же врага.

Свиток врага

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



1. Основная цель. Определяет, какого героя данный враг будет выбирать своей целью (раздел 15.8, с. 53).

2. Ранг. Определяет **ранг** врага: **зелёный** (низший), **синий**, **красный** или **фиолетовый** (высший).

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

4. Боевой стиль и уровень сложности. Боевой стиль врага используется при активации (раздел 15.7, с. 51). Маленькие бриллианты вокруг руны (от 1 до 4) не используются в игре, но позволяют заменять врагов на других из будущих дополнений. Вы можете сохранить ранг и боевой стиль врага, но изменить уровень сложности, выбрав другого врага: чем больше бриллиантов, тем враг сильнее.



5. Алгоритмы поведения. Описывают возможные варианты перемещения и сражения врага. В каждом алгоритме может быть несколько предложений, в том числе с условиями через **если/иначе**. Символ ➔ указывает, что следующее за ним предложение разыгрывается в рамках этой же активации.

6. Изображение. Определяет вид фигурки врага.

7. Умения. Описывает умения врага. **Внимательно изучите данный раздел**, так как он содержит важную информацию о стратегии врага. Изображённые символы позволяют быстро определить тип умения, а также понять, как и когда его нужно активировать (иногда для этого необходимо потратить результаты броска кубиков):

Всегда активно.

Относится к перемещению врага.

Относится к атакам врага.

Активируется в ответ на атаку или эффект героя.

Относится к некоторым алгоритмам поведения врага.

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

Умение, основанное на количестве зарядов. Когда такой враг появляется на поле, положите на его карту указанное количество зарядов. Этот показатель также отражает максимальное количество зарядов для этого врага. При каждой активации этого умения сбрасывайте 1 . Для использования умения у врага должен быть **хотя бы 1** . Если на карте врага не осталось зарядов, соответствующее умение не действует. Фраза «**Если заряжено**» в алгоритме поведения значит «у врага должен быть хотя бы 1 для использования умения». Фраза «**Если полностью заряжено**» значит «если у врага максимальное количество .

В отличие от героев, враги не могут совершать действий для активации умений, и их умения активируются в соответствии с описанием **каждый раз, когда это возможно**.

Примечание: следуя «золотым правилам», враг не может получить бонус от одного и того же умения дважды (то есть от умения с **точно** таким же названием) — независимо от того, было ли оно активировано им самим или другим врагом. Умения разных уровней (например, **Объединение I** и **Объединение II**) считаются двумя разными умениями, и их бонусы суммируются.

8. Оружие. Основное и дополнительное оружие , используемое врагом. Для каждого оружия указано его название и показатели атаки (), а также количество и , используемых во время **ЭТАПА АТАКИ**). Также у оружия могут быть дополнительные эффекты и умения (описанные в разделе умений).

Примечание: если возле названия оружия изображены оба символа, это оружие считается как основным, так и дополнительным.

15.2 Карта врага

Карта врага отражает отдельного врага в игре и содержит информацию о его **ОЗ**, показателе защиты, сопротивлениях, уязвимостях, а также о трофеях, которые можно получить после его смерти.

Карты врагов берутся игроками из соответствующей колоды, когда этого требует сценарий (обычно при розыгрыше эффекта со словами «Поместите врага» или «Враг появляется») или когда игрок переворачивает жетон тени (раздел 15.4, с. 50). Каждая взятая карта врага назначается одному из игроков (см. «Назначение врагов», раздел 15.6 на с. 51) и используется в сочетании с фигуркой и свитком врага. Игрок, которому назначили врага, должен изучить его карту и свиток, чтобы как можно лучше им управлять. Когда этот враг будет активироваться, контролирующий его игрок должен прочитать с его свитка описание возможных алгоритмов поведения и разыграть первый подходящий из них, следуя правилам активации (раздел 15.7, с. 51).

Карта врага

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

Зелёный враг



Синий враг



Красный враг



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

1. Основная цель. Определяет, какого героя данный враг будет выбирать своей целью (раздел 15.8, с. 53).

2. Ранг. Определяет **ранг** врага: **зелёный** (низший), **синий**, **красный** или **фиолетовый** (высший). Количество печатей и изображение помогают различать фигурки врагов, когда на поле находятся одновременно две их копии.

3. Имя и раса. Отражает имя и расу врага.

4. Боевой стиль. Отражает боевой стиль врага.

5. Умения врага. Когда враг входит в игру, за каждый символ  на его карте нужно взять одну карту умения врага из соответствующей колоды и положить её рядом с ним.

6. Изображение. Определяет вид фигурки врага.

7. Размер. Показатель, определяющий, за сколько фигурок будет считаться этот враг при определении контроля/доминирования в зоне.

8. Умение-реакция. Символ  напоминает, что у врага есть одно или несколько умений-реакций. Значит, когда этого врага атакуют или применяют к нему эффекты, стоит проверить его свиток.

9. Уязвимости и сопротивления. Большинство врагов обладают уязвимостями или сопротивлениями к определённому типу урона, что может повлиять на итоговое количество  во время **шага 1 ЭТАПА ЗАЩИТЫ** (раздел 10, с. 35). Когда против врага используется предмет или умение с типом урона (рубящий, колющий, дробящий или мистика), это считается атакой, поэтому нужно проверить уязвимости и сопротивления этого врага.

10. Магические щиты. Если у врага есть , во время **шага 2 ЭТАПА ЗАЩИТЫ** сначала необходимо сбрасывать по одному жетону  за каждый  **Магические щиты восстанавливаются во время каждой фазы времени.**

11. Показатель брони. Показатель брони  вычитается из итогового количества  во время **шага 3 ЭТАПА ЗАЩИТЫ**, если враг не был ССН. **Фатальные попадания** игнорируют этот показатель.

12. Показатель защиты. Максимальное количество , которые этот враг бросает за каждое оставшееся  во время шага 4 **ЭТАПА ЗАЩИТЫ**. **Если не изображено ни одного** , **враг не совершает бросок для защиты**. **Фатальные попадания** игнорируют этот показатель.

13. Трофеи. Определяет, какие предметы будут лежать в зоне врага после его смерти. Это могут быть кроны , жетоны добычи , карты сокровищ  или их комбинация, но иногда здесь ничего не изображено.

14. ОЗ. Определяет максимальное количество очков здоровья этого врага. **ОЗ красных** врагов изменяется в соответствии с количеством героев в игре, независимо от того, сколько из них живы, а сколько являются **призрачными душами**.

15. Частицы душ. Определяет количество частиц душ, которые герои получают при смерти этого врага.

15.3 Карты умений врагов

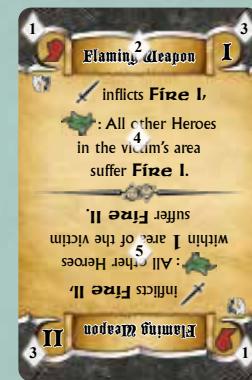


У некоторых врагов есть дополнительные случайные умения! Они обозначены одним или несколькими символами  в верхнем левом углу карты врага.

Враги также могут получать свои карты умений от эффектов жетонов теней (раздел 15.4, с. 50) или убивая героев! Каждый раз, когда враг с символами  на карте входит в игру, возьмите соответствующее количество карт умений врагов.

Карта умения врага

1. Тип: аналогично стандартным умениям врага указывает, когда срабатывает это умение
2. Название
3. Уровень
4. Эффекты
5. Версия уровня II: улучшенная версия умения, которая используется при прохождении сценариев акта II в дополнениях. При использовании этой стороны карта вращается на 180°.



15.3.1 Убийство героев и компаний

Когда любой враг зелёного или синего ранга, у которого **менее трёх назначенных** , убивает героя или компаньона, он немедленно получает случайную карту умения врага. Уровень полученного им умения равен текущему акту.

15.3.2 Несколько карт умений врагов

Враг может получить несколько карт умений, но он может иметь **не более трёх карт умений в сумме и не более одной карты умения каждого типа**. Это значит, что каждый враг может получить 1 боевое умение, 1 пассивное умение и 1 умение-реакцию. Когда враг получает второе или третье умение, если необходимо, сбрасывайте новую карту умения, пока не найдёте умение того типа, которого у врага ещё нет. Полученные врагом карты умений выкладываются рядом с его картой и остаются с ним, пока он не умрёт. На каждой карте умения врага два уровня (на разных половинах карты), и во время игры используется уровень, соответствующий текущему акту. Например, все сценарии кампаний «Древних хроник» относятся к акту I. Значит, нужно использовать умения врагов 1-го уровня (если не указано обратное).

Примечание: иногда враг может получить умение, эффект которого похож на уже имеющееся у него умение или аналогичен ему. В этом случае сначала применяется эффект, указанный на свитке врага, а затем — эффект карты умения.

Когда враг умирает, карты его умений сбрасываются по обычным правилам.

15.4 Жетоны теней



Во время сценариев герои сражаются с врагами, прячущимися в тенях.

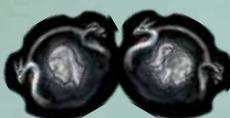
Такие враги представлены в игре в виде **жетонов теней**.

Как правило, жетоны теней помещаются на поле **во время подготовки** к сценарию, и их тип и количество указаны в **книге истории**.

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

Описание жетонов теней

Горожанин/
Горожанка



Мирный житель, не являющийся врагом.

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

Враг



Символизирует врага.

Сбросьте этот жетон и поставьте на его место случайного врага, взяв его карту с верха колоды врагов.

Продвинутый
враг



Символизирует врага с дополнительным умением.

Сбросьте этот жетон и поставьте на его место случайного врага, взяв его карту с верха колоды врагов, затем немедленно возьмите для него карту умения, даже если у этого врага уже есть умение.

Два врага



Символизирует двух врагов.

Сбросьте этот жетон и поставьте на его место двух случайных врагов, взяв их карты с верха колоды врагов.

Сюжетный
враг



Символизирует сюжетного врага.

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

Жетон сюжета



Символизирует ключевой момент сюжета.

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

Жетон тени нужно перевернуть, когда он оказывается на ЛВ героя.

Это действие всегда имеет наивысший приоритет в **ЛЮБОЙ** фазе игры. Его необходимо выполнить как можно скорее (даже до розыгрыша события) **для всех теней на ЛВ одновременно**. Когда это происходит, активный герой должен прервать текущее действие. Например, когда герой перемещается, проверка ЛВ должна совершаться после каждого отдельного перемещения в каждую зону. Если на ЛВ героя оказывается жетон тени, его необходимо сразу же перевернуть, затем герой продолжает своё перемещение.

При перевороте жетона тени необходимо разыграть его эффект согласно разделу «**Описание жетонов теней**» слева.

При подготовке к каждому сценарию создайте **запас жетонов теней**, перемешав указанное в описании сценария количество жетонов (лицом вниз). Запас жетонов теней используется во время сценария и, как правило, содержит больше жетонов, чем необходимо для сценария. Первоначальное количество жетонов теней на поле зависит от количества героев. Число, указанное на каждом жетоне тени на схеме при подготовке сценария, обозначает минимальное количество героев, необходимое для размещения этого жетона.

Примечание: если запас жетонов тени пуст и возникает необходимость поместить новый жетон на поле, сформируйте запас заново, замешав в него все жетоны теней из сброса, кроме жетонов сюжета и сюжетного врага.

15.5 Место появления

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

Места появления

Неактивные места появления



Активные места появления



В описании каждого сценария содержится информация об условиях, при которых жетоны мест появления могут быть перевёрнуты.

Каждый раз, когда игра указывает, что на поле должен **появиться** какой-либо враг, проделайте следующие действия:

- ♦ Активный игрок бросает 1 , чтобы определить, какое из активных мест появления использовать. Выпавший результат укажет на место появления с нужным символом.
- ♦ **Если** выпавшего символа нет на поле **ИЛИ** место появления с нужным символом неактивно, перебрасывайте кубик до тех пор, пока выпавший на нём символ не укажет на любое активное место появления.
- ♦ Возьмите верхнюю карту из колоды врагов и назначьте её и свиток врага одному из игроков по правилам, указанным в следующем разделе.
- ♦ Поместите фигурку врага в зону с местом появления.

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

Примечание: иногда враги могут появляться на поле в зонах, в которых нет активных мест появления. В этом случае это будет подробно описано в правилах сценария.

15.6 Назначение врагов

Каждый раз, когда новый враг входит в игру (обычно это происходит, когда разыгрывается эффект жетона тени или по эффекту с появлением/помещением врагов на поле), его карта врага должна быть назначена одному из игроков, который получает его под свой контроль.

Для удобства держите карту врага и соответствующий ей свиток рядом друг с другом.

Для поддержания игрового баланса карта врага назначается по следующим правилам:

- ♦ Карта врага назначается активному игроку, если у него ещё нет врага под контролем. Иначе враг назначается первому игроку по часовой стрелке, у которого ещё нет врагов под контролем, или у которого меньше назначенных карт врагов, чем у остальных игроков. При равенстве новая карта назначается активному игроку.
- ♦ Исключение: когда берётся вторая копия карты одного и того же врага (с тем же названием и **рангом**), она назначается тому же игроку, кто контролирует первую копию этой карты. Например, если берётся вторая копия карты **зелёного хобгремлина**, то она назначается игроку, контролирующему первую карту **зелёного хобгремлина**.

Если в колоде врагов закончились карты (все фигурки врагов одновременно находятся в игре), новые враги не могут появиться на поле, пока хотя бы один из них не умрёт. В этом случае обычные жетоны тени с врагами сразу сбрасываются без разыгрыша эффектов. Правила появления **фиолетовых** главных врагов отличаются от вышеизложенных и описаны в соответствующем разделе (раздел 17, с. 59).

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

15.7 Активация врагов (карты столкновений)

Враги перемещаются и атакуют в соответствии со взятой картой столкновения.

Карта столкновения

1. Буква: уникальная для каждой карты
2. Изображение врага (не связано с активацией карты)
3. Основной эффект
4. Альтернативный эффект



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

Эта карта может активировать:

- ♦ Всех врагов определённого ранга (**зелёных, синих, красных** или **фиолетовых**).
- ♦ Всех врагов, относящихся к определённому боевому стилю:

или  (универсальный символ, означающий любой боевой стиль).

- ♦ Всех врагов с определённым условием, например находящихся в битве или раненых.
- ♦ «**X**» врагов, где **X** может означать от 0 до 3 врагов. Взяв такую карту, соблюдайте особые правила: выберите **X** врагов для активации, начиная с находящихся под контролем активного игрока. Если активный игрок контролирует недостаточно врагов **для выполнения условия, также выберите врагов**, находящихся под контролем следующего игрока по часовой стрелке и так далее. Продолжайте выбирать врагов, пока не выберете указанное на карте столкновения количество или пока не останется врагов для активации. Каждого врага можно активировать только один раз. Разыграв карту **«Не активируйте врагов»** или карту **«Активируйте 3 врагов»**, замешайте сброс в колоду столкновений и **затем** сбросьте только что разыгранную карту. Благодаря этим картам колода обновляется, и игра становится непредсказуемой.

Все выбранные враги должны быть активированы последовательно, **один за другим**, начиная с находящихся под контролем активного игрока и далее по часовой стрелке.

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

- ♦ **Сначала активируйте врагов с наивысшим рангом:** сначала фиолетовых, затем красных, затем синих и, наконец, зелёных врагов.
- ♦ В случае ничьей активный игрок решает, кого активировать.

При активации врага необходимо прочитать его свиток и применить необходимый алгоритм поведения, как описано далее.

Большинство карт столкновений имеют основной и альтернативный эффект. Второй эффект должен быть разыгран только в том случае, если основной эффект не может быть разыгран даже частично (в игре нет подходящих для основного эффекта врагов). Если ни основной, ни альтернативный эффекты не могут быть разыграны, сбросьте эту карту столкновения без эффекта.

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

Пример активации I



Во время хода врага была взята карта столкновения «3». Первый эффект этой карты — активация 3 врагов в игре. В игре находятся 2 зелёных хобгремлина (назначенных активному игроку), а также зелёный эльф-ассасин и синий чёрный дворф (оба назначены другому игроку).

Сначала активируются 2 зелёных хобгремлина (порядок их активации определяет активный игрок). Следующим активируется синий чёрный дворф (так как синий ранг — это наивысший ранг среди врагов, которых контролирует следующий игрок).

Второй эффект карты требует замешать все карты столкновений обратно в колоду и после этого сбросить карту «3» (т. е. она станет единственной в сбросе).

Пример активации II



Во время хода врагов была взята карта столкновения «Д».

Поскольку в игре нет фиолетовых врагов, необходимо разыграть альтернативный эффект этой карты (после слова «Иначе...»), т. е. активировать всех врагов высшего ранга. Сейчас в игре 1 зелёный гигантский паук, а также 2 синих беспощадных ящеров. Поскольку синий ранг выше зелёного, активируются 2 ящера.

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

Ход врагов заканчивается по окончании активаций всех врагов и приспешников, или если в игре нет врагов (т. е. не взята ни одна карта столкновения, и все приспешники в игре уже активированы).

15.8 Алгоритм поведения врага

Активированный враг будет перемещаться и сражаться в соответствии с алгоритмом поведения, указанном на его свитке. Алгоритмы поведения врага основаны на расстоянии (в зонах) между ним и героями, одного из которых враг выберет своей целью. В любом случае все алгоритмы поведения требуют, чтобы цель находилась на ЛВ и до неё был допустимый маршрут перемещения.



ВЫБОР ЦЕЛИ

Самый раненый / Наименее раненый

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



Ближайший

Ближайший к этому врагу герой: расстояние измеряется в зонах и начинается с **{0}**.



Самый богатый

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



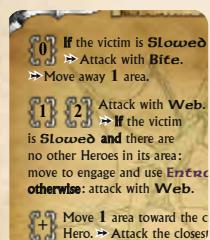
В зависимости от боевого стиля

Герой с указанным боевым стилем.



Весь процесс происходит в начале активации врага и состоит из 3 этапов:

1. Выбор алгоритма поведения



Контролирующий игрока зачитывает со свитка врага первый алгоритм с радиусом **{0}**.

Если на ЛВ в нужном радиусе есть 1 или более героев, которых можно выбрать целью, нужно перейти к этапу 2 — выбор цели. **Иначе** нужно перейти к следующему алгоритму поведения и продолжать этот шаг, пока подходящий алгоритм не будет выбран.

Если на свитке врага нет подходящего алгоритма поведения, игрок должен разыграть с него последний алгоритм с **{+}**. Для разыгрыша этого алгоритма поведения по-прежнему нужно, чтобы до цели имелся допустимый маршрут перемещения, однако наличие цели на ЛВ не требуется.

Примечание: при каждой активации врага может быть разыгран только один алгоритм поведения (тот, что находится выше), даже если для разыгрыша доступны несколько.

2. Выбор цели



Когда алгоритм выбран, в обозначенном им радиусе среди доступных целей на ЛВ этого врага выбирается наиболее подходящая цель. У каждого врага есть основные цели,

которых он будет атаковать в первую очередь. Они определяются согласно символу (см. «Основная цель» выше) в верхнем левом углу карты и свитка врага.

Если сразу несколько героев могут стать основной целью или, наоборот, ей не может стать ни один из них, а также в любой иной ситуации, когда основную цель определить невозможно, используются **правила приоритета**. Целью объявляется первый герой, соответствующий одному из следующих условий (сверху вниз):

- ♦ Герой с наибольшим количеством ран.
- ♦ Герой с наименьшим количеством оставшихся ОЗ.
- ♦ Ближайший герой (расстояние в зонах, начиная с **{0}**).

Если и в этом случае невозможно определить цель, выбор остается за игроком, контролирующим врага.

3. Розыгрыш выбранного алгоритма

Выбранный алгоритм должен быть выполнен полностью в отношении выбранной цели; при этом разыгрывается каждое предложение, даже если условия в процессе меняются. Предложения могут разделяться ➤ и содержать условия («если» и «иначе»).

ВЫБОР ГЕРОЯ В КАЧЕСТВЕ ЦЕЛИ — ПРИМЕР I



{0} If the victim is **Slowed**: use **Entrap**.
➤ Attack with **Bite**.
➤ Move away 1 area.

{1} {2} If the victim is **Slowed** and there are no other Heroes in its area: move to engage and use **Entrap**, otherwise: attack with **Web**.

{+} Move 1 area toward the closest Hero. ➤ Attack the closest Hero in L.O.S. within 2 areas with **Web**.

Укусом и, наконец, отступает на 1 зону.

Если в зоне гигантского паука нет героев, игрок должен пропустить первый алгоритм и прочесть второй с **{1} {2}**. Враг выбирает свою цель (наименьшим количеством ран или согласно правилам приоритета) в пределах 2 зон. Выбрав цель, он атакует её паутиной. Затем, **ЕСЛИ** цель замедлена и в её зоне нет других героев, гигантский паук перемещается в её зону и вступает с ней в битву, затем использует **захват**. **ИНАЧЕ**, если цель НЕ замедлена или с ней в зоне есть другие герои, гигантский паук снова атакует её паутиной.

Наконец, если в пределах 2 зон вокруг гигантского паука или на его ЛВ нет героев, игрок должен применить алгоритм с **{+}**. В этом случае паук перемещается на 1 зону в сторону ближайшего героя (даже если он не на ЛВ) и, если это возможно, атакует ближайшего героя на ЛВ в пределах 2 зон паутиной. В спорном случае используются правила приоритетов.

Дополнительные пояснения к алгоритму поведения врагов

- ♦ Враги могут активироваться согласно условию «иначе» на карте столкновения или прямому указанию из книги секретов. В таких случаях инструкции с карт и из книги могут заменять алгоритмы поведения.
- ♦ Скрытые персонажи (такие умения есть, например, у Робина или эльфа-ассасина) не могут быть выбраны целью, в том числе и в случаях, когда по алгоритму врага с [1] выбирается ближайший герой. То есть, скрытый персонаж как бы не существует для любых эффектов, кроме ОБЭ или ему подобных (например, умений, которые распространяются на «всех героев/врагов в пределах 1 зоны»).
- ♦ Алгоритмы поведения врагов были созданы для розыгрыша в любой ситуации во время игры, но в редких случаях у врага может быть несколько возможных вариантов действий. В этом случае решение остаётся за контролирующим этого врага игроком.

Выбор героя в качестве цели – пример II



В соответствии с первым алгоритмом этот враг выбирает целью героя (самого богатого или согласно правилам приоритета) в пределах 1 зоны. Это значит, что, даже если в одной зоне с этим врагом есть герой, он может его игнорировать, если на ЛВ в соседней зоне есть его основная цель. Выбрав цель, хобгремлин перемещается, чтобы вступить с ней в битву,

и атакует её **каменным клинком**. Затем, **ЕСЛИ** враги контролируют его зону, он атакует свою цель **укусом**. **ИНАЧЕ** отступает на 1 зону.

Если на ЛВ в пределах 1 зоны нет героев, игрок должен пропустить первый алгоритм с {0} {1} и прочесть второй с {2}. В соответствии со вторым алгоритмом этот враг выбирает целью героя (самого богатого или согласно правилам приоритета) в пределах 2 зон. Выбрав цель, хобгремлин перемещается, чтобы вступить с ней в битву, и атакует её **укусом**. Затем, если хобгремлин ранен, он также применит **перерождение**: восстановит себе по 1 ОЗ за каждого героя в игре и сбросит все свои карты умений, за каждую из которых (если такие есть) герои в его зоне потеряют по 1 ОЗ.

Наконец, если в пределах 2 зон вокруг хобгремлина или на его ЛВ нет героев, игрок должен применить алгоритм с {+}. В этом случае хобгремлин перемещается на 2 зоны в сторону ближайшего героя (даже если он не на ЛВ). Если в результате перемещения хобгремлин вступил в битву, он атакует **укусом** героя (самого богатого или выбранного согласно правилу приоритетов) в своей зоне.

Пример розыгрыша алгоритма поведения I



Активируется **синий** беспощадный ящер. Активация в примере выше разыгрывается следующим образом:

- ♦ Робин на расстоянии [0], но он скрыт, поэтому враг его игнорирует.
- ♦ Ксантарес и Торгрен на расстоянии [1]. Значит, нужно выбрать этот алгоритм!
- ♦ Оба героя не ранены, значит, основную цель (героя с наибольшим количеством ран) определить невозможно, поэтому используется правило приоритетов. У Ксантареса осталось меньше ОЗ, чем у Торгrena, значит, именно он становится целью!
- ♦ Согласно первому предложению, враг использует **прыжок**, перемещается и вступает в битву с Ксантаресом. Герой должен совершить **спасбросок**! Бросок неудачный, поэтому эльф становится ССН.
- ♦ Ксантарес ССН, поэтому второе предложение также разыгрывается. Враг использует **укус**, атакуя героя с 2 Eds и **критическим попаданием**!
- ♦ Наконец, ящер атакует Ксантареса **когтями**!



Пример розыгрыша алгоритма поведения II



Зелёный эльф-ассасин (скрытый) активируется. Жанна находится в одной зоне с ассасином, а Робин (раненый) и Ксантарес — на расстоянии [1] от него.

Первый алгоритм поведения ассасина позволяет ему выбирать цель на расстоянии в пределах 1 зоны (т.е. на расстоянии **{0}** и **{1}**). Основная цель этого врага — персонаж с боевым стилем **М**, поэтому целью он выбирает Ксантареса!

Согласно первому предложению алгоритма, ассасин перемещается на 1 зону, чтобы вступить в бой с Ксантаресом, игнорируя Жанну и раненого Робина. Несмотря на то, что он скрыт, второе предложение алгоритма применить нельзя, т. к. Ксантарес — не единственный герой в зоне. Согласно третьему предложению, ассасин атакует Ксантареса скимитаром, сбрасывая в результате атаки свой жетон скрытности.

Наконец, поскольку в этой зоне доминируют герои, выполняется условие последнего предложения, и ассасин должен отступить на 2 зоны (стараясь при этом не перемещаться через зоны с препятствиями).

Примечание: хотя Ксантарес находится в зоне с препятствием «труднопроходимая местность», во время выбора цели и перемещения врага оно игнорируется, так как там находится выбранная цель (см. раздел 4.2.2, с. 13).

15.9 Перемещение врагов

Перемещение врагов полностью определяется их свитками, в которых описано, как и когда перемещается активированный враг.

Как правило, враги перемещаются по направлению к своей цели, однако есть несколько исключений, когда они должны перемещаться от неё, либо — в редких случаях — по направлению к определённому игровому элементу (месту появления, ключевой точке и т. д.).

При перемещении враг всегда пытается достичь своей точки назначения самым коротким из возможных маршрутов, по возможности избегая зон с препятствиями. Врагам необходим доступный путь перемещения — они не могут пройти через блокирующий элемент. Однако правила перемещения врагов и героев несколько различаются.

Используйте следующие правила при перемещении врага:

- ◆ При розыгрыше алгоритма поведения врага выбранная цель должна находиться на ЛВ и до неё должен существовать доступный маршрут. Только алгоритм с  не требует наличия ЛВ.
 - ◆ Когда алгоритм указывает, что враг «перемещается и вступает в битву», это означает, что враг перемещается в зону своей цели независимо от расстояния.
 - ◆ Когда алгоритм указывает, что враг «проходит X зон» без указания направления, **это означает, что враг перемещается на X зон по направлению к своей цели.**
 - ◆ Враги игнорируют эффекты **труднопроходимых и опасных препятствий**.
 - ◆ Враги всегда перемещаются, стараясь избегать зон с **препятствиями**, кроме ситуаций, когда до цели нет другого доступного маршрута или когда одна из таких зон является их пунктом назначения.
 - ◆ Враги всегда могут покидать зону, в которой находятся герои, если того требует их алгоритм поведения. Герои никогда не совершают свободные атаки против таких перемещающихся врагов.
 - ◆ Герои и другие враги не блокируют доступный маршрут и не препятствуют прохождению через свою зону.
 - ◆ Если алгоритм поведения указывает, что враг должен переместиться к определённой точке на поле, а этот враг уже находится в нужной зоне, он остаётся на своём месте.
 - ◆ Если алгоритм поведения указывает, что враг должен «отступить», он должен переместиться в направлении, откуда пришёл, либо, если это невозможно, переместиться в направлении от ближайшего героя — по возможности перемещаясь через пустые зоны. При отступлении на несколько зон (например, «отступает на 2 зоны») враг должен оказаться именно на таком расстоянии от исходной позиции. Если у врага нескольких возможных маршрутов, выбор остаётся за контролирующим его игроком.
 - ◆ Если по каким-либо причинам нельзя переместить врага согласно выбранному алгоритму, враг остаётся на месте.

15.9.1 Летающие враги

На свитках врагов, способных летать, под символом основной цели изображены  . Аналогично летающим героям, **они игнорируют препятствия при перемещении и эффект СсН**.

15.10 Сражение с врагами

Каждый свиток также определяет поведение врага в битве. Когда алгоритм требует атаковать, контролирующий врага игрок начинает бой, используя указанное оружие и умение врага против выбранной цели.

Пример атаки врага I



Активируется **красный** минотавр, и разыгрывается первое предложение его первого алгоритма. Указанное там условие выполняется: в зоне находятся 2 героя — раненый Торгрен и Жанна с полным здоровьем. Целью становится Жанна, потому что у неё наименьшее количество ран!

Умение **ТОПОТ БЫКА** наносит обоим героям по 3 + **толчок**. Оба героя получают урон и перемещаются на 1 зону — к Артемиде. Они оба проваливают **спасбросок**, и поэтому становятся **СсН**. Умение **РАЗГОН** позволяет минотавру переместиться в зону, где оказались герои и усилить свою следующую атаку (+1 , -1), т. к. он переместился через 1 зону. В ответ на это перемещение Артемида использует умение **Страж**, чтобы провести по нему свободную атаку. Её атака отнимает у минотавра половину от его общего запаса ОЗ. Это произошло впервые за сценарий, поэтому у минотавра активируется умение **ЯРОСТЬ БЫКА**, благодаря которому он получает умение **Боец**!

Согласно последнему предложению алгоритма, враг атакует Жанну **боевым топором**! Хоть у Артемиды сейчас и меньше всего ран, но изначальной целью была Жанна, а в середине активации цель не меняется.

Вдобавок к стандартным значениям (2 и 4) минотавр получает бонус от **разгона**, +1 от умения врага **Боец**, а также +1 за доминирование! Он доминирует в этой зоне, т. к. считается за 3 фигурки, Артемида считается за 1, а Торгрен и Жанна считаются за 0, т. к. они оба **СсН**. Суммарные значения атаки: 4 , 5 , -1 , : **поломка** и : +1 . Сокрушительная атака!

Пример атаки врага II



Активируется **синяя** эльфийская ведьма (**заряженная**). Первый алгоритм неприменим, потому что она в своей зоне не одна. Ксантарес, Жанна и Торгрен находятся от неё на одинаковом расстоянии **1**, поэтому разыгрывается второй алгоритм. В качестве цели ведьма выбирает Торгрена, ведь её основная цель — **1**! У неё есть заряды, и в зоне Торгрена есть 2 героя, а значит, нужно разыграть первое предложение и применить... **огненный шар**! Ведьма сбрасывает , и в результате атаки получает 6 , 2 , 2 и 2 . Она тратит 1 на активацию **ОБЭ** **1**, поэтому атака попадает по Жанне с тем же результатом (каждый герой защищается по отдельности), а также за 1 применяет **Пекло**! Жетон **горения 1** помещается в зону, где находится цель (оба героя подвергаются **горению 1**), в зону с эльфийской ведьмой (благодаря умению **огненный демон** она восстанавливает **1 ОЗ** сразу и в фазу времени), а также в зону с Ксантаресом (он и его иллюзия подвергаются **горению 1**, и от полученных ран иллюзия, чья **нематериальность** здесь не помогает, погибает).

Эльфийская ведьма получает 1 карту умения врага за убийство компаньона.

Боевая система для атак врагов следует тем же правилам, что были описаны ранее (раздел 10, с. 34), со следующими исключениями:

- ♦ Любая атака против героя, находящегося в той же зоне, что и атакующий враг, считается **ближней**. Все остальные атаки считаются **дальными**.
- ♦ Если используемое оружие (при атаке) или доспехи (при защите) имеют эффекты, активируемые результатами бросков кубиков, контролирующий врага игрок должен применить их во время соответствующего шага **«Применение эффектов»** этапа **АТАКИ** или **ЗАЩИТЫ**. Результаты тратятся по обычным правилам.

- ♦ Если возможно применить одновременно несколько эффектов, сначала применяется эффект, который требует максимального количества выпавших символов, **даже если это не самый сильный эффект этого врага**. Затем по возможности таким же образом активируются оставшиеся эффекты.
- ♦ Когда в алгоритме врага используется формулировка «атакует их», это означает, что указанную атаку нужно применить ко всем героям, указанным в алгоритме. Пример: «**Если** в одной зоне с целью 2+ героя: атакует их мечом». Это значит, что, если в одной зоне с целью есть хотя бы ещё один герой, атака мечом применяется ко всем героям в этой зоне. В этом случае атакующий враг бросает кубики всего раз, а все защищающиеся герои бросают кубики по отдельности, но одновременно.

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

15.11 Физические состояния врагов

Эффекты критических попаданий, предметов или умений могут изменять характеристики и возможности врагов на поле, накладывая на них различные физические состояния.

Для врагов используются такие же жетоны физических состояний, как и для героев. Однако, поскольку враги не подвергаются ограничивающим состояниям, синяя сторона жетона пирамиды для них не используется. Большинство эффектов подчиняются тем же правилам, что и у героев (раздел 11.7, с. 40), поэтому в этом разделе перечислены только связанные с врагами исключения из этих правил.

15.11.1 Состояния здоровья врагов (замедление, ослепление, оглушение)

Состояния здоровья бывают трёх уровней и отмечаются с помощью чёрной стороны жетона пирамиды:



При активации **замедленного** врага алгоритм выбирается по обычным правилам, **НО** разыгрывается только его первое предложение: то есть всё, что написано до первого символа ➤. Замедленные враги выполняют свободные атаки по обычным правилам.



Перед активацией **ослеплённого** врага нужно бросить ⚙. **ЕСЛИ** выпало ⚙, враг активируется по обычным правилам. **ИНАЧЕ** активация завершается — она потрачена без каких-либо эффектов. Свободную атаку ослеплённый враг проводит по таким же правилам, бросая ⚙.



Оглушённый враг пропускает свою активацию. Значит, если карта столкновения или другой эффект активирует этого врага, он ничего не делает. Оглушённые враги **НЕ** могут выполнять свободные атаки.

Когда враг получает **состояние здоровья**, поместите на его карту соответствующий жетон и поверните его так, чтобы вершина пирамиды с нужным **уровнем** была сверху относительно карты. Это значит, что враг не может одновременно подвергнуться двум или более состояниям здоровья. **Состояние более высокого уровня всегда заменяет состояние более низкого уровня.**

Если враг получает состояние здоровья во время своей активации (например, вследствие атаки от умения-реакции), он должен разыграть текущее предложение своего алгоритма до конца, затем продолжить активацию согласно правилам полученного состояния, если это возможно.

Жетон состояния здоровья сбрасывается с врага в конце его активации или по особым эффектам.

15.11.2 Особые состояния врагов

На особые состояния врагов распространяются те же правила, что описаны в разделе для героев (раздел 11.7, с. 40), со следующими исключениями:

- ♦ **Кровотечение:** враг с кровотечением теряет **1 ОЗ** в начале каждой своей активации.
- ♦ **ССН:** враг, сбитый с ног, автоматически сбрасывает это состояние в начале своей следующей активации.
- ♦ **Отравление:** если это **физическое состояние** не будет сброшено каким-либо эффектом, **отравленный** враг сохраняет его до своей смерти, так как не может совершать спасброски.

15.12 Здоровье и очки здоровья (ОЗ) врагов

Символ в виде сердца, расположенный на карте врага в середине снизу, означает очки здоровья (ОЗ).



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

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

Если итоговое количество ран равно показателю **ОЗ** врага или превышает его, враг умирает (раздел 15.12.1, с. 58). Показатели **ОЗ** **красных** и **фиолетовых** врагов зависят от количества героев, участвующих в сценарии (как живых героев, так и призрачных душ). На это указывают два символа сердца с указанием количества героев снизу.



На сердце слева указано **ОЗ** этого врага при игре с 2 или 3 героями, а справа — при игре с 4 или 5 героями.

15.12.1 Смерть врага

Если количество ран врага становится равно показателю его **ОЗ**, он умирает. При этом герои получают **частицы душ** в количестве, указанном в нижнем правом углу карты этого врага (если указаны).



Кроме того, некоторые враги могут выронить часть своего имущества (трофеи), что отражено на их картах в нижнем левом углу.



Кроны

Поместите в зону указанное количество крон (используйте как можно меньше жетонов).



Сокровище

Возьмите верхнюю карту колоды сокровищ и поместите её в зону лицом вниз.



Добыча

Во время подготовки к каждому сценарию (а также каждый раз, когда запас пустеет) возьмите все жетоны добычи, перемешайте их между собой лицом вниз и сформируйте запас. Возьмите случайный жетон из этого запаса и поместите его в зону лицом вниз. **Когда любой герой раскрывает жетон добычи, его нужно немедленно обменять на указанные на нём вещи.** Это могут быть кроны, сокровища или ловушки (в этом случае возьмите верхнюю карту из колоды ловушек и примените её эффект, начиная с зоны, в которой был раскрыт жетон добычи).



Любая комбинация из вышеперечисленных вариантов

В любом случае трофеи нужно поместить в зону, где враг умер. Герои, не находящиеся в битве, могут совершить чтобы перевернуть лежащие трофеи и поднять их вместе с любым количеством лежащих в этой зоне жетонов крон. После смерти врага его фигурка убирается с поля, а его карта врага и карты умений помещаются в соответствующие стопки сброса. Обычно побеждённые **красные** и **фиолетовые** враги убираются из игры до конца сценария, что указывается в правилах сценария или в книге секретов.

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



16. Приспешники

Приспешники — жуткие мелкие создания, часть фауны королевства.



Свиток приспешника

1. Название/вид
2. Умения
3. Изображение
4. Показатели защиты
5. Трофеи, которые остаются после смерти **каждого** приспешника
6. ОЗ **каждого** приспешника
7. Частицы душ за убийство **каждого** приспешника



Приспешники **НЕ** являются врагами, но подчиняются большинству связанных с ними правил, со следующими исключениями:

- Все их характеристики описаны на свитках. **У них нет отдельных карт врагов.** Это значит, что они не назначаются одному герою — наоборот, они контролируются всеми игроками.
- Каждый свиток относится ко всем приспешникам одного вида (т. е. с одинаковым названием), но **каждый приспешник защищается по отдельности**.
- Приспешники **НЕ** активируются при розыгрыше карт столкновений. Их правила активации описаны на их свитках, и обычно они активируются во время каждой фазы врагов, даже если на поле нет ни одного врага (то есть даже когда герои не разыгрывают карту столкновения).
- **Другие персонажи не считают приспешников врагами**, кроме случаев, когда они выбраны целью и должны защищаться.
- Приспешники в игре могут быть представлены жетонами, включёнными в этот набор игры, или фигурками, которые продаются отдельно.



17. Главные враги

Приготовьтесь ко встрече с **главарями** своих врагов! Каждый из этих смертельно опасных врагов представлен большой **фиолетовой** фигуркой и большим свитком, совмещающим в себе одновременно карту врага и свиток. Свиток главного врага двухсторонний и отражает различные ключевые моменты битвы с ним. Каждая сторона свитка содержит разные алгоритмы поведения главного врага и иногда может быть независима от обратной стороны. **Читайте каждую сторону свитка внимательно, так как они могут радикально отличаться!**

Благодаря этому битва с главным врагом получается эпичной, динамичной и увлекательной.

Когда главный враг входит в игру, его свиток нужно поместить на стол так, чтобы все игроки могли до него дотянуться, потому что **главный враг всегда считается назначенным текущему активному игроку** (т. е. контролирующий его игрок меняется в начале хода каждого героя). Это означает, что каждый раз, когда игрок должен активировать врага, он должен учитывать главного врага, как если бы тот был ему назначен.

1. Основная цель. Определяет героя, выбиравшего в качестве цели. Главные враги обычно выбирают основную цель с помощью системы приоритетного героя (раздел 17.1, с. 60).

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

3. Имя и раса. Отражает имя и расу врага. Раса иногда используется для предоставления особого умения.

4. Боевой стиль и уровень сложности. Большинство главных врагов обладают боевым стилем , который считается любым стилем боя.

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

6. Изображение. Определяет вид фигурки главного врага.

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

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

9. Размер. Показатель, определяющий, за сколько фигуру будет считаться этот враг при определении контроля/доминирования в зоне.

10. Защита. Включает в себя все аспекты, которые, как правило, изложены на карте обычного врага: умения-реакции (отмечены символом ) уязвимости и сопротивления, показатель брони, магические щиты, показатель защиты () трофеи, **ОЗ**, а также частицы душ, которые герои получают при победе над ним.

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

Свиток главного врага (лицо/обрат)



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



Примечание: фигурка пешего эльфийского рыцаря — эксклюзивный подарок с Kickstarter для всех, кто поддержал игру: без них она была бы невозможна. В обычном издании для обеих сторон свитка используется фигурка верхового эльфийского рыцаря.

17.1 Сражение с главным врагом {система приоритетного героя}

У большинства главных врагов есть умение **мстительный**, и они могут без труда определить самого опасного героя на текущий момент. Такой герой получает **жетон приоритета** и называется приоритетным. Его положение влияет на поведение главного врага.

Символ приоритетного героя



Лицевая сторона жетона приоритета



Обратная сторона жетона приоритета



Если главный враг обладает умением **мстительный**, его алгоритмы поведения определяются **только исходя из расстояния до приоритетного героя** (с жетоном приоритета), а все остальные возможные цели игнорируются. Двухсторонний жетон приоритета (уровень I и II) отражает степень концентрации главного врага на приоритетном герое. Своими действиями в бою герои могут повлиять на представление главного врага о наибольшей угрозе, поэтому жетон приоритета может переходить от одного героя к другому.

Система приоритетного героя основана на следующих правилах:

- Когда главный враг входит в игру, активный игрок немедленно получает жетон приоритета (стороной с уровнем I) и становится приоритетным героем.
- Если приоритетный герой наносит главному врагу хотя бы 1 рану атакой, умением, предметом или находящимся под его контролем компаньоном, жетон приоритета переворачивается на сторону с уровнем II.
- Если какой-либо другой герой наносит главному врагу хотя бы 1 рану атакой, умением, предметом или находящимся под его контролем компаньоном, жетон приоритета у текущего владельца переворачивается на сторону с уровнем I. Если он уже находится на этой стороне, жетон передаётся герою, нанёсшему рану (стороной с уровнем I), и этот герой становится новым приоритетным героем.
- Когда используется умение **Васмешка** (или другое аналогичное умение, меняющее цель врага), немедленно передайте жетон приоритета (стороной с уровнем, соответствующим акту) владельцу умения, независимо от его текущей стороны.
- Если приоритетный герой умирает или если его нельзя выбрать целью благодаря эффекту предмета или умения, жетон приоритета немедленно передаётся (стороной с уровнем, соответствующим акту) другому герою по выбору контролирующего игрока (если возможно). Иначе жетон остаётся у прежнего героя, которого главный враг не может атаковать, пока снова не сможет выбрать его своей целью.
- Если на активной стороне свитка главного врага есть умение **мстительный**, главный враг всегда будет выбирать в качестве цели приоритетного героя. Другие герои и компаньоны могут получать урон от его атак и умения, **только если это прямо сказано в свитке главного врага**, например, «Атакует ближайшего героя на ЛВ».
- Выбор цели главного врага (как и любого обычного) происходит в начале его активации. Выбрав цель и алгоритм, враг будет следовать им до конца активации, даже в случае любых изменений. Пример: приоритетный герой — Жанна, согласно

алгоритму поведения враг «перемещается и вступает в битву, атакует хвостом». Если во время или после перемещения врага другой герой нанесёт ему урон и станет новым приоритетным врагом, главный враг всё равно атакует Жанну, ведь во время выбора алгоритма приоритетным героем была она.

Жетоны заклинаний используются, чтобы отслеживать активные эффекты некоторых главных врагов. «Бросьте жетон» означает следующее: возьмите жетон, изображённый на свитке врага (с поля, прерывая таким образом его эффект, или из коробки) и подбросьте его как монетку. От выпавшего результата (т. е. видимой стороны жетона) зависит эффект, который нужно применить — он указан на свитке главного врага.

Примечание: жетон приоритета должен использоваться, даже если у главного врага на его текущей стадии нет умения **мстительный**. Так, жетон приоритета передаётся между героями, даже если цель главного врага выбирается по обычным правилам.

В остальном главные враги действуют по обычным правилам и считаются «врагами» для любых эффектов (например, умений и предметов), при определении контроля и доминирования и т. д.

Пример активации главного врага



В **акте I** герои сражаются с эльфийским рыцарем верхом на беспощадном ящере. У него есть умение **мстительный**. Когда рыцарь вошёл в игру, активным героям был Торгрен, поэтому он становится приоритетной целью и берёт жетон приоритета с уровнем I. Торгрен атакует и ранит главного врага, и уровень жетона приоритета поднимается с I до II (1). Рыцарь активируется и атакует Торгрена (2). Затем Артемида ранит рыцаря атакой из длинного лука, поэтому Торгрен переворачивает жетон приоритета на сторону с уровнем I (жетон всё ещё остаётся у него) (3). Артемида тратит 1 **Фатальный** для атаковать врага дротиками. С помощью эффекта **Фатальный** ей удаётся ранить его, поэтому жетон приоритета с уровнем I переходит ей (4). В ход врагов рыцарь выбирает целью Артемиду, но до его активации Торгрен использует своё умение-реакцию **Васмешка** (5) и становится приоритетной целью. Героический поступок! Рыцарь атакует Торгрена, которому вернулся жетон приоритета (стороной с уровнем I, потому что сейчас акт I).

Алфавитный указатель

Авантура	раздел 3.1, с. 10
Акт	книга истории, раздел 2, с. 3
Активация врагов	раздел 15.7, с. 51
Аналог количества фигурок	раздел 14, с. 46 (компаньоны); раздел 15.2, с. 49 (враги)
Атака (этапы)	раздел 10, с. 35
Благословение	раздел 8.2, с. 31; раздел 11.7.1, с. 41 (герои)
Боевая система	раздел 10, с. 34 (герои), раздел 15.10, с. 55 (враги)
Боевой стиль	раздел 9.1, с. 31, раздел 6.2, с. 22 (герои)
Бросить предмет (быстрое действие)	раздел 7.4.2, с. 26
Быстрые действия	раздел 7.4, с. 26
Вампиризм	раздел 11.4, с. 39
Взять предмет (быстрое действие)	раздел 7.4.2, с. 26
Воскрешение призрачной души	раздел 12.3, с. 43
Враги	раздел 15, с. 47
Враги (боевая система)	раздел 15.10, с. 55
Вступить в битву	раздел 7.1.1, с. 24
Выбор мировоззрения	книга истории, раздел 2.12.1, с. 5
Выбор цели врагом	раздел 15.8, с. 52
Герои (описание)	раздел 6, с. 21
Главные враги	раздел 17, с. 59
Горение	раздел 11.7.4, с. 41
Дальность видимости	раздел 4.4.1, с. 15
Двери (обычные и запертые)	раздел 4.3, с. 13
Действие перемещения	раздел 7.1, с. 24
Действия	раздел 7, с. 24
Действия активации	раздел 7.5, с. 27
Действия в бою	раздел 7.2, с. 25
Действия призрачных душ	раздел 12.2, с. 43
Дневные иочные события	раздел 5.3.2, с. 42
Доминирование	раздел 4.1, с. 12 (доминирование в зоне); раздел 10.1, с. 37 (бонус превосходства)
Дополнительное оружие	раздел 9.3, с. 32
Жетон группы	раздел 3, с. 10
Жетоны героев	раздел 5.2.1, с. 17
Замедление	раздел 11.7.1, с. 40 (герои); раздел 15.11.1, с. 57 (враги)
Запертая дверь (специальное действие)	раздел 7.3.3, с. 26
Заряды	раздел 9.5, с. 34 (артефакты); раздел 15.1, с. 48 (враги)

Защита (этапы)	раздел 10, с. 35
Здоровье врагов	раздел 15.12, с. 57
Здоровье и ОЗ	раздел 12, с. 42 (герои); раздел 15.12, с. 57 (враги)
Инвентарь	раздел 6.2.3, с. 23
Истощение	раздел 11.7.2, с. 41
Камень души	раздел 6.3, с. 23
Карты врагов	раздел 15.2, с. 48
Карты героев	раздел 6.2, с. 22
Карты столкновений	раздел 15.7, с. 51
Карты умений врагов	раздел 15.1, с. 49
Ключевые точки	книга истории, раздел 2.9, с. 5
Книга истории	раздел 2, с. 6
Книга секретов	раздел 2, с. 6
Колоды карт	раздел 2.1, с. 6
Компаньоны	раздел 14, с. 45
Контроль в зоне	раздел 4.1, с. 12
Критическое попадание	раздел 11.6, с. 40; раздел 11.7.6, с. 42 (красный крит., травма)
Кровотечение	раздел 11.7.3, с. 41 (герои); раздел 15.11.2, с. 57 (враги)
Кроны (монеты)	раздел 3.2, с. 11
Линия видимости (ЛВ)	раздел 4.4, с. 15
Ловушки (карты)	раздел 4.3.1, с. 14
Магические щиты	раздел 9.4.1, с. 33
Магический замок и ключ	раздел 4.3, с. 13
Места появления	раздел 15.5, с. 50; раздел 11.7, с. 40 (герои)
Местность (типы)	раздел 4.2, с. 13
Метки видимости	раздел 4.4, с. 15
Мировоззрение	раздел 6.1, с. 22
Молитва (специальное действие)	раздел 7.3.6, с. 26
Мстительный	раздел 17.1, с. 60
Навыки (карты)	раздел 8, с. 27
Награды	раздел 15.2, с. 48 (карты врагов); раздел 15.12.1, с. 58 (описание)
Назначение врагов	раздел 15.6, с. 51
Начальные умения	раздел 6.2.2, с. 23
Ночные и дневные события	раздел 5.3.2, с. 19
Обездвиживание	раздел 11.7.2, с. 41
Область эффекта (ОБЭ)	раздел 11.1, с. 38
Обменяться предметами (специальное действие)	раздел 7.3.4, с. 26
Обновление умения героя	раздел 8.1, с. 30
Обработка предметов	раздел 13.4, с. 44

Оглушение	раздел 11.7.1, с. 41 (герои); раздел 15.11.1, с. 57 (враги); раздел 17, с. 59 (главные враги)
Ограничивающие состояния	раздел 11.7.2, с. 41
Одноразовые предметы	раздел 13.2, с. 44
Окончание сценария (проверка)	раздел 5.4, с. 19
Определение расстояния	раздел 4.4.2, с. 15
Оружие (карты)	раздел 9.3, с. 32
Ослепление	раздел 11.7.1, с. 41 (герои); раздел 15.11.1, с. 57 (враги)
Основная цель врага	раздел 15.8, с. 53
Основное оружие	раздел 9.3, с. 32
Особые игровые эффекты	раздел 11, с. 38
Особые условия	раздел 11.7, с. 40 (герои); раздел 15.11.2, с. 57 (враги)
Открыть дверь (быстрое действие)	раздел 7.4.1, с. 26
Отравление	раздел 11.7.7, с. 42 (герои); раздел 15.11.2, с. 57 (враги)
Перезарядка умений	раздел 8.1, с. 30
Перемещение врагов	раздел 15.9, с. 55
Перераспределение используемых предметов	раздел 7.3.5, с. 26
Планшеты областей	раздел 3, с. 10
Подготовка	раздел 2, с. 6
Поиск (специальное действие)	раздел 7.3.7, с. 26
Поиск в области	раздел 4.3, с. 13
Полёт	раздел 7.1.3, с. 25 (герои); раздел 15.9.1, с. 55 (враги)
Поломка	раздел 11.3, с. 38
Постоянные предметы	раздел 13.1, с. 44
Постройки	раздел 4.2.1, с. 6
Превосходство	раздел 10.1, с. 37
Предметы. Артефакты	раздел 9.5, с. 34
Предметы. Доспехи	раздел 9.5, с. 33
Предметы	раздел 9, с. 31 (используемые предметы); раздел 13, с. 44 (прочие предметы)
Препятствия	раздел 4.2.2, с. 13
Призрачная душа	раздел 12.1, с. 42
Приключение	раздел 2, с. 6
Приоритетный герой	раздел 17.1, с. 60
Приспешники	раздел 16, с. 58
Продажа карт сокровищ	раздел 3.3.1, с. 11
Про клятые предметы	раздел 13.5, с. 45
Прочие предметы	раздел 13, с. 44
Путешествие по карте	раздел 3, с. 10

Рывок	раздел 7.3.2, с. 26
Сбит с ног (CcH)	раздел 11.7.5, с. 41 (герои); раздел 15.11.2, с. 57 (враги)
Сброс эффектов	раздел 5.1, с. 17
Свитки врагов	раздел 15.1, с. 47 (описание); раздел 15.8, с. 52 (алгоритмы поведения)
Свободные атаки	раздел 7.1.2, с. 24
Святыни богов	раздел 12.3, с. 43
Символы на кубиках	раздел 10, с. 34
Сломать сундук	раздел 7.3.3, с. 26
Смерть врагов	раздел 15.12.1, с. 58
Смерть	раздел 12.1, с. 42 (герои); раздел 15.12.1, с. 58 (враги)
Смятение	раздел 11.7.2, с. 41
Снаряды (предметы)	раздел 13.3, с. 44
События (карты и фаза)	раздел 5.3, с. 18
Сокровища	раздел 2.1, с. 6 (колода); раздел 15.12.1, с. 58 (награды за врагов)
Состояния здоровья	раздел 11.7.1, с. 40 (герои); раздел 15.11.1, с. 57 (враги)
Спасбросок	раздел 6.2.4, с. 23
Специальное действие	раздел 7.3, с. 25
Стены	раздел 4.3, с. 14
Сундуки	раздел 4.3, с. 13
Сфокусироваться на атаке	раздел 7.3.1, с. 26
Сюжетные события	раздел 5.3.1, с. 18
Тайник	раздел 3.4, с. 11
Тени (жетоны)	раздел 15.4, с. 50
Толчок	раздел 11.2, с. 38
Уклонение (быстрое действие)	раздел 7.4.3, с. 26; раздел 7.1.2, с. 24
Улучшение	раздел 9.3, с. 32 (оружие); раздел 9.4, с. 33 (доспехи)
Умения героев	раздел 8, с. 27
Уровень души	раздел 6.3.1, с. 23
Уровень сложности	раздел 15.1, с. 47
Уровни сложности	книга истории, раздел 5, с. 7
Фаза боя	раздел 5.2, с. 17
Фаза времени	раздел 5.1, с. 17
Фатальный	раздел 11.5, с. 39
Физические состояния	раздел 11.7, с. 40 (герои); раздел 15.11, с. 41 (враги)
Формулы появления врагов	раздел 5.3, с. 18
Ход врага	раздел 5.2.2, с. 17
Ход героя	раздел 5.2.1, с. 17
Ход игры	раздел 5, с. 16
Частицы душ	раздел 6.3.1, с. 23
Элементы местности	раздел 4.3, с. 13
Эмпориум	раздел 3.3, с. 11

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Авторы игры:

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

Арт-директор:

Симоне Романо

Художники:

Фабрицио Фьорентино, Алессио Каммарделла, Альберто даль Лаго,
Джози де Роза, Андреа Гуардино, Даниэле Соррентино

Дизайн миниатюр:

Ludus Magnus Studio — Фернандо Арментано
Beholder Studio — Альфонсо Гонзо
GT Studio — Фаусто Гутьеррец и Педро Гутьеррец

Оформление:

Нунцио Сураче

Графический дизайн:

Адриано Д'Ипполито и Франческа Микелон
(www.matrioskart.it)

Дизайн поля:

Марко Барбати (www.0onegames.com), Франческо Маттиоли
(планшеты областей)

Книга правил и текст игры:

Симоне Романо

Редактирование и руководство:

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

Английский текст:

Киран Тарли, Байрон Кэмпбелл, Марко Синьоре, Даниэль У. Тибо,
Конор Давитт, Луи Оливье Билетт, Стюарт Хамфрис, Майкл Домроуз,
Люсиен Натласи, Элвин Lo, Jouster07, Терри Купер

Производство:

Роберто Ди Мельо

Игру тестировали:

Клаудио Куаранта, Анна Патроне, Марко Брунони,
Моника Менечини, Роберто П. Манцони, Марсия «Mitis Feles»
Чеккарелли, Массимилиано Кретара, Фабрицио Барберини,
Кармине Лаудьери, Антонио Фаджиоли, Алессио Манделли,
Роберто Сала и... Салли и Санни!

Отдельная благодарность:

Серене Галли, Александре Кристине Пуркареа, Люсии Вергалья,
Сильвио Торре, Андреа Фанхони, Кристофу Чианчи, Стефано
Кастелли, Андреа Коллетти, Луке Бернар, Диего Фонсека, Фернандо
Арментано, ресторану «La Buzzicona», пабу с настольными играми
«La Civetta sul Comò», Data Care (www.datacare.it), а также нашим
семьям и друзьям.

КЛИНОК И КОЛДОВСТВО



www.sword-and-sorcery.com

Игра GREMLIN PROJECT



www.gremlinproject.com

Игра издана и распространяется ARES GAMES SRL



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano Pianore {LU}, Italy
www.aresgames.eu

В память о моей бабушке Агате Дель Мастро (Симоне Романо).

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Валерия Лях

Корректор:

Редактор: Иван Ионов

Дизайнер-верстальщик: Максим Будник

Выпускающий редактор: Даниил Молошников

Руководитель проекта: Артём Савельев

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин



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

© 000 «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.



GAGA.RU/GAME/SWORD-AND-SORCERY/
ANCIENT-CHRONICLES

