



VINDICATION[®]

VISUAL GUIDE / RULEBOOK

Обзор игры

Предыстория

Вы на грани своей порочности...но это не конец вашей истории. После жизни, проведенной в погоне за богатством и излишествами, ваши жестокость и испорченность наконец достигли вас. Вот почему вы были выброшены за борт вашей командой - оставлены умирать в ледяном черном море. Но в нашем мире, полном сюрпризов, это не было вашим предназначением.

За мгновения перед тем, как исчезнуть в бескрайней тьме, вас выбросило на берег среди руин отдаленного острова, где вас привел в чувство путешественник. Когда вы открываете глаза перед вашим новым причудливым домом, вы обнаруживаете, как что-то лучшее - что-то более сильное - проснулось внутри вас.

Сейчас есть работа, которую нужно сделать. У вас нет ничего, кроме биения вашего сердца, дыхание в легких и запятнанного прошлого, молящего о возможности быть переписанным.



Главная цель : Честь

Вы владели презренным существованием до сих пор. Целью игры получение как можно больше возможных очков чести, пока не закончилась эпоха. Игрок, который к концу игры имеет больше всего очков чести, выигрывает.

Коротко:

В игре вы будете исследовать разные регионы на острове в поисках возможностей расширить свое влияние и получить очки чести.

Вы и ваши компаньоны создадите свою уникальную историю, которая может включать в себя приобретение реликвий, обретение личных черт, сражения с монстрами, контролирование регионов, выполнение секретных заданий и многое другое, способствующее получению наибольшего количества очков чести.

Каждая игра будет развиваться по-разному, поскольку вы и другие игроки следуете своим собственным особенным приключениям - до тех пор, пока не будет выполнено одно или несколько уникальных условий окончания игры.



Использование влияния и Полученных атрибутов (стр. 12-13)

Вы будете оказывать свое влияние (цветные кубики), чтобы получить общие атрибуты вдохновения, знаний и силы, используя их для совершения действий, которые увеличат вашу честь.

Вы также можете преобразовывать эти общие атрибуты, чтобы получить героические атрибуты отваги, прозрения и мудрости, чтобы разблокировать более мощные действия.



Обнаружение, посещение и контролирование регионов карты (стр. 9-11)



Каждый регион на острове может предложить что-то уникальное. Вы можете открывать и посещать регионы, чтобы получить преимущества, предлагаемые ими.

Игроки, контролирующие эти регионы, получают очки чести, когда другие игроки посещают их.

Выполнение заданий (стр.20)

Если вы выберете, вы можете для получения очков чести выполнять секретные задания, о которых вашим оппонентам ничего неизвестно. Они никогда не знают, готовы ли вы выполнить условия для завершения игры.



Оправдайте себя (стр. 20)

В течение игры у вас есть возможность восстановить вашу репутацию и честь. Это обеспечит вам увеличение чести и удвоит вашу личную силу, генерирующую атрибуты.



Компаньоны (стр.14-15)

Если вы посетите постоялый двор, вы можете взять себе компаньона в вашу команду для получения новых атрибутов.

Каждый компаньон универсален, и вы можете активировать одного из спутников каждый ход, чтобы получить их атрибуты и способности.



Приобретение Реликвий (стр.17)

Использование прозрения в чародейской башне позволит вам приобретать и применять влияние для зарядки реликвий ограниченного использования с мощными способностями.

Как только влияние исчезает, вы можете снова посетить башню, чтобы перезарядить их.



Получение навыков (стр. 20)

Если вы выберете, вы можете использовать разные атрибуты, чтобы получить навыки этих атрибутов.

Навыки увеличат ваш итоговый уровень мастерства в надежде получить существенные бонусы в конце игры для каждого атрибута.



Конец игры (стр. 21)

Игра начинается с двумя способами её завершения. Каждый способ имеет уникальное условие (триггер), которое может потенциально закончить игру.

Когда игрок имеет возможность использовать один из них, следующий раунд становится финальным, поэтому вы должны быть осторожны, т.к. новые триггеры добавляются, когда игрок продвигает жетон триггера на треке подсчета очков.



Победа над монстрами (стр. 18)

Считаете себя храбрым? Погрузитесь в Зияющую Пасть и столкнитесь лицом к лицу с чудовищами, ожидающими вас там. Каждая ваша победа даст вам дополнительные бонусы в конце игры.



Приобретение черт (стр. 16)

Использование мудрости в Древней Гробнице имеет возможность дать вашему персонажу черты, которые имеют пассивные или срабатывающие способности, которые делают более эффективными ваши действия.



Достижение мастерства (стр. 21)

В конце игры тайлы мастерства будут присуждены игроку, который смог показать наибольшую доблесть в каждой категории атрибута.

Приобретение карт и навыков с соответствующим цветом позволит вам соревноваться за тайлы мастерства.



Подготовка игры

Стартовая раскладка

A Игронайзер

Заполните *игронайзер* компонентами так, как показано на следующей странице.

1 Игровое поле

Игровую доску расположите в центре стола (со стороны новичка есть визуальные примеры начальной раскладки). Рассортируйте все карты по цвету.

2 Планшеты энергии & Игронайзеры

Каждый игрок берёт игронайзер с компонентами и соответствующей планшет энергии. Планшеты различаются только цветами.

3 Тайл игрока

Каждый игрок берет тайл персонажа из игронайзера и помещает его рядом с планшетом энергии (стороной подлеца вверх).

4 Тайлы скорости

Каждый игрок берет тайл скорости со значением «2» и помещает рядом с тайлом персонажа так, как показано на рисунке.



5 Карты путешествия (коричневые)

Каждому игроку случайным образом раздается одна карта путешествия, он следует ее инструкциям:

6 → Поместите ваш металлический медальон игрока на обозначенный треугольник на карте.

7 → Поместите ваш деревянный диск для подсчета очков на 15.

8 → На ваш планшет энергии поместите 8 деревянных кубиков на ваш потенциал, 8 на ваше влияние и 2 на убеждение.

9 → Поместите на основное игровое 1 из ваших деревянных кубиков на каждый круг следующих атрибутов: воодушевления, знания и силы.

10 → Вытяните лицевой стороной вниз карту компаньона, того цвета который показан на вашей карте путешествия, и поместите ее рядом с планшетом энергии.

ВАЖНО

Компаньоны с таким значком не могут быть стартовыми.

Игрок, который вытянул компаньона с этим значком, должен тянуть другого, до тех пор пока не получит замену без этого значка, замешивая остальные обратно в стопку.

Поместите оставшиеся карты путешествия обратно в коробку.

11 Карты компаньонов, реликвий, черт и монстров

Перемешайте и сложите эти карты лицевой стороной вниз на игровое поле слева от круга атрибутов соответствующего цвета. Затем переверните верхнюю карту лицевой стороной вверх и положите справа от каждого круга.

12 Секретные задания

Перемешайте карты с секретными заданиями и раздайте по 2 карты каждому игроку, одну из них игрок оставляет лицевой стороной вниз, возвращая другую в стопку. Каждый игрок может посмотреть свое секретное задание в любое время.

13 Тайлы регионов & мешочек

Поместите 19 шестиугольных тайлов регионов в тканевый мешочек и положите его возле игрового поля (на стр. 10 приведен список базовых тайлов регионов).

14 Тайлы мастерства

Расположите 6 больших тайлов мастерства на крышку игронайзера.

15 Тайлы навыков

Рядом с каждым цветом круга атрибутов (ниже его) на игровом поле поместите на 1 тайл умения меньше, чем количество игроков (например, в игре на 3 человек, используйте 2 тайла каждого цвета, всего их будет 12).



16 Триггер жетоны

С общего игронайзера возьмите и поместите 4 круглых металлических жетона на трек для подсчета очков на значения 30, 45, 60 и 70. Сторона жетона при размещении не имеет значения.

17 Карты завершения игры

Рядом с игровым полем случайно переверните лицевой стороной вверх 2 карты конца игры. Поместите рядом с ними лицевой стороной вниз оставшиеся карты.

18 Общий игронайзер

Оставьте кубики и дополнительные компоненты в общем игронайзере; они будут доступны при необходимости.

Карты дополнения

Если вы играете с любыми картами дополнения (такими как карты добычи, карты питомцев и карты наполненных кристаллов), сложите их сбоку от основного игрового поля.





Игровой процесс



Исходное размещение

После подготовки игры и размещения игроками их жетонов на начальных локациях, обозначенных на их картах путешествия, раскройте области, прилегающие к игрокам, вытягивая их из мешочка.

Игрок находящейся на участке карты с самым маленьким номером получает миниатюру первого игрока (Сиестра, сказитель) и начинает игру первым.

Начало игры

Игра начинается с игрока находящегося на участке карты с самым маленьким номером. Игра продолжается по часовой стрелке (относится к игрокам, не к жетонам) до тех пор, пока не будут выполнены условия завершения игры.

Структура хода

Игроки могут выполнять каждое из этих действий один раз и в любом порядке:

- *Активировать* (стр. 15)
- *Переместиться* (стр. 8-9)
- *Посетить регион или отдохнуть* (стр. 8-9)

В дополнение к этому, игроки могут использовать бонусные действия в любое время в течение их хода:

- *Преобразовать героические атрибуты* (стр. 13)
- *Овладеть навыком* (стр. 20)
- *Получить контроль над регионом* (стр. 11)
- *Вернуть влияние* (стр. 8)
- *Оправдаться* (стр. 20)

Действия во время хода

Выполните в любом порядке 3 действия: активация, передвижение, посещение региона / отдых

В свой ход вы можете выполнить эти 3 действия в том порядке, который более выгоден для вас.



Активация

→ Активируйте своего персонажа бесплатно (никаких требуемых кубиков влияния) или поместите 1 кубик с вашей сферы влияния на сферу компаньона (стр. 15).

→ Получите атрибуты, которые создаёт вы или ваш компаньон (здесь госпожа зверей Вероа даёт 2 очка к силе).

→ По желанию: на текущем ходу используйте специальную способность вашего компаньона (здесь госпожа зверей Вероа позволяет вам улучшить вашего питомца - если прилегает к командному пункту - за 1 силу вместо 3).

Передвижение

→ В свой ход вы должны передвигаться как минимум на 1 клетку

→ Движение осуществляется по треугольным клеткам между 6-угольными тайлами (стр. 9)

→ Передвижение на карте выполняется на количество клеток согласно вашей скорости. Ваша начальная скорость - 2, до тех пор пока вы не улучшите вашего питомца в командном пункте (стр.19)



Посещение региона или отдых

→ Выберите 1 смежный тайл для выполнения связанного с ним действия (стр. 10-11)

— или —

→ Не посещайте регион и вместо этого увеличьте на 1 энергию (стр.12)

Бонусные действия

Преобразование героических атрибутов

→ Преобразование общих атрибутов в героические может быть выполнено несколько раз в любое время (стр.13)

Получение навыков

→ Использование атрибутов для получения навыков может быть использовано вами только один раз за ход (стр.20)

Контроль региона

→ При посещении региона вы можете оплатить соответствующие расходы убеждения, чтобы также получить контроль над регионом (стр.11)

Восстановление влияния

→ В любое время вашего хода, вы можете восстановить кубик в вашей сфере влияния из любой точки игры - за исключением вашего потенциала. Также вы можете переместить энергию от убеждения к влиянию.

→ Если вы восстановите влияние от компаньона, немедленно верните **всё** влияние этого компаньона, карта удаляется из игры, и вы потеряете честь этого компаньона.

→ Для восстановления влияния отсутствует лимит, помимо неизбежной потери ценности.

Оправдать себя

→ После того, как вы выполнили критерии, вы можете перевернуть тайл персонажа от презренного до оправданного, разблокировав увеличенный прирост атрибута плюс 1-кратный бонус чести.

Передвижение

Ограничения передвижения

Вы можете переместиться на определенное количество областей вашей скоростью количество областей.

Значение вашей обычной скорости – 2, пока вы не улучшите вашего питомца в командном пункте.

Правила передвижения

→ *Перемещение осуществляется на треугольные области между шестиугольными тайлами карты (гексами).*

→ *Ваша обычная скорость перемещения равна скорости на вашем тайле. Вы начинаете игру со значением скорости 2 и можете улучшить ваш тайл скорости за 3 силы в командном пункте.*

→ *Компаньоны и другие карты могут увеличить дальность перемещения.*

→ *Вы можете перемещаться через других игроков, но вы не можете останавливаться на областях, занятых другими игроками.*

Ловушка

→ *В очень редких случаях вы можете быть заблокированы оппонентами без наличия путей перемещения согласно правилам. В таком случае вы можете добавить до 2 единиц скорости к вашему передвижению.*

Такое отчаянное действие заставит вас потратить 1 энергию (стр 12).

Посещение регионов

Открытие регионов

За каждую открытую область в ходе вашего передвижения, вы должны вытянуть один регион из мешка и разместить его на открытый гекс. Размещайте тайлы регионов в порядке их открытия после выполнения вашего перемещения.

Пример: Если вы перемещаетесь на две области, попутно открывая 2 гекса, вы должны сначала завершить своё передвижение, а после вытянуть и разместить сначала первый тайл, пройденный вами, и затем второй.



Посещение регионов

Посещение регионов позволяет вам выполнить действие на тайле региона. Действия региона могут быть разыграны раз в ход, пока не сказано обратное.

Регионы-исключения: монастырь, командный пункт и святилища (стр 10).

Получение карт

Некоторые регионы предлагают карты (черты, реликвии, монстры, компаньоны и т.д.).

Обычно, когда вы получаете карту определенного типа, вы можете выбрать из карт лицом вверх или вытянуть вслепую из колоды лицом вниз. Если в колоде нет карт лицом вверх, переверните верхнюю карту из колоды на лицевую сторону, чтобы открыть её.

Если эффект вызовет переворачивание лицом вверх более, чем одной карты, только верхняя карта будет доступна – если эта карта будет получена игроком, то карта под ней станет доступна – никакие новые карты не должны быть перевернуты.

Усиленный драфт

Если вы хотите иметь больший контроль над своей судьбой, вы можете сделать усиленный драфт вместо обычного вытягивания карт.

Если вы используете 1 убеждение перед получением карты, вы можете вытянуть 3 верхние карты из колоды лицом вниз и перевернуть лицевой стороной вверх.

Вы можете выбрать любую из этих 4 карт. Возьмите выбранную карту и замешайте остальные обратно в колоду, затем переверните новую карту лицом вверх.

(Использование убеждения просто требует перемещения кубика из вашей сферы убеждения в сферу влияния).

Карты

Значение чести карт

Когда вы получаете любую карту, вы сразу же получаете (или теряете) её значение чести.

Если вы теряете или сбрасываете карту, тогда карта удаляется из игры, и вы сразу же теряете любое положительное значение чести, указанное на ней.

Однако в обратную сторону это правило не работает – если вы теряете или сбрасываете карту с отрицательным значением чести, вы не получаете честь обратно.

ВАЖНО

Значение чести на картах дается или отнимается сразу же.

Если вы теряете или сбрасываете карту с отрицательным значением чести, вы не получаете честь обратно.



Посещение регионов

Для первой игры рекомендуем Вам играть с данным набором из 19 базовых тайлов.

После ознакомления с базовым набором см. раздел дополнения регионов (стр.34-37) для изучения новых возможностей.



Академия (x1)

Бросьте кубик атрибута и получите этот атрибут. Затем, если у вас еще нет этого атрибута, вы можете бросить кубик еще раз и получить один дополнительный атрибут.



Древняя гробница (x1) Чародейская башня (x1)

Используя 2 мудрости, возьмите либо лежащую лицевой стороной вверх черту, либо вытянете из колоды черту, лежащую лицом вниз (стр.16).

Используя 2 прозрения, получите либо лежащую лицевой стороной вверх магическую реликвию или вытянете из колоды верхнюю магическую реликвию, лежащую лицом вниз. Также вы можете перезарядить любое количество ваших реликвий бесплатно (стр.17).



Командный пункт (x2)

Используя 3 силы, улучшите вашего питомца и увеличьте вашу скорость (стр.19). Вы можете выполнить это улучшение только один раз за ход.



Крепость (x2)

Тренировки для получения +2 к силе.



Зияющая пасть (x1)

Используя 2 храбрости встретитесь либо монстром (карта лицом вверх), либо углубитесь в пещеры и вытянете карту монстра лицевой стороной вниз (стр.18)



Святая вершина (x2)

Медитируйте для получения +2 к воодушевлению.



Постоялый двор (x3)

Используя 2 воодушевления, 2 знания или 2 силы, добавьте компаньона этого цвета в вашу команду (например, добавьте компаньона красного цвета с силой,

10

стр.14-15).



Библиотека (x2)

Обучайтесь для получения +2 к знаниям.



Монастырь (x2)

Используйте 1 знание, затем усильте 1 энергию. Вы можете повторять этот процесс столько, сколько пожелаете. Вы можете увеличить те же кубики, что и используете для оплаты эффекта от сферы знаний.



Святыня (x2)

Используя 1 воодушевление, верните 2 влияния от ваших компаньонов, которыми вы управляете, в вашу сферу влияния. Вы можете повторять этот процесс столько, сколько пожелаете.

ВАЖНО

Регионы могут быть укреплены только в дополнении гильдий и памятников (стр. 38-39). По умолчанию регионы размещаются неукрепленной стороной вверх. На этой стороне изображена одна маленькая сфера:



На укрепленной стороне изображены 3 сферы:



Контролирование регионов

Обзор контроля над областью

- Вы сразу же получаете 2 единицы чести, когда получаете контроль над регионом.
- В конце игры вы получаете 2 единицы чести за каждый регион под вашим контролем.
- Пока вы контролируете регион, вы получаете 2 единицы чести, когда другой игрок посещает этот регион.
- Если вы посещаете регион, контролируемый другим игроком, то он получает 2 единицы чести.
- Если вы посещаете регион под вашим контролем, то вы не получаете очки чести – вы не можете присваивать очки чести сами себе.
- Вы не можете получать контроль над одним регионом и посетить другой регион в один и тот же ход (пока обратное не указано определенным эффектом или способностью)

Пример захвата

- Оранжевый игрок использует два убеждения чтобы сместить зеленого игрока и взять контроль над этой библиотекой.
- Оранжевый игрок получает две единицы чести и размещает один из двух убеждения на регион, чтобы утвердить свой контроль, возвращая другой в сферу влияния.
- Зеленый игрок, будучи удрученным, уступает контроль над регионом, возвращая кубик в сферу влияния на его планшете энергии.
- Оранжевый игрок также может сейчас посетить этот регион для обучения и получить 2 единицы знания.

Получение контроля над регионом

Чтобы получить контроль над регионом:

- Вы должны примыкать к этому региону
- Если регион никем не контролируется, вы можете использовать 1 убеждение и разместить его на регионе, чтобы утвердить ваш контроль
- Чтобы получить контроль над регионом, контролируемым другим игроком, вы должны использовать 2 убеждения – 1, чтобы сместить другого игрока (верните это убеждение в ваше влияние), и еще 1, чтобы утвердить ваш контроль (разместите его на этом регионе).
- Получение контроля над регионом – это бонусное действие. Вы можете получить контроль над регионом, и затем сразу же посетить этот регион, или наоборот.

Потеря контроля над регионом

Если вы потеряли контроль над регионом, то ничего, кроме возвращения вашего кубика в сферу влияния (не в сферу убеждения), не происходит.



Планшет энергии



Потенциал

Эта сфера имеет возможность увеличить количество кубиков, которые вы можете использовать в игре. Пока потенциал не будет разблокирован путем увеличения вашей энергии, он бесполезен.

Отдых или посещение монастыря пополнит кубики от потенциала к влиянию.

Увеличение энергии

→ Увеличение вашей энергии означает перемещение кубиков от потенциала к влиянию или от влияния к убеждению (на уровень выше).

→ Вы можете в свой ход выбрать увеличение 1 энергии с помощью отдыха вместо посещения региона.

Влияние

Влияние - это основной ресурс в игре. Каждый игрок контролирует всё влияние (цветные кубики) одного цвета.

Кубики могут быть перемещены от сферы вашего влияния к сфере на треке поля для отслеживания ваших атрибутов, к сфере ваших компаньонов для их активации, к сфере реликвий для их перезарядки или для увеличения убеждения на вашем планшете энергии.

Ослабление энергии

→ Ослабление вашей энергии означает перемещение на уровень ниже, от убеждения к влиянию или от влияния к потенциалу.

Убеждение

Убеждение - это ваша способность преодолевать трудности через силу воли, уверенность и решимость

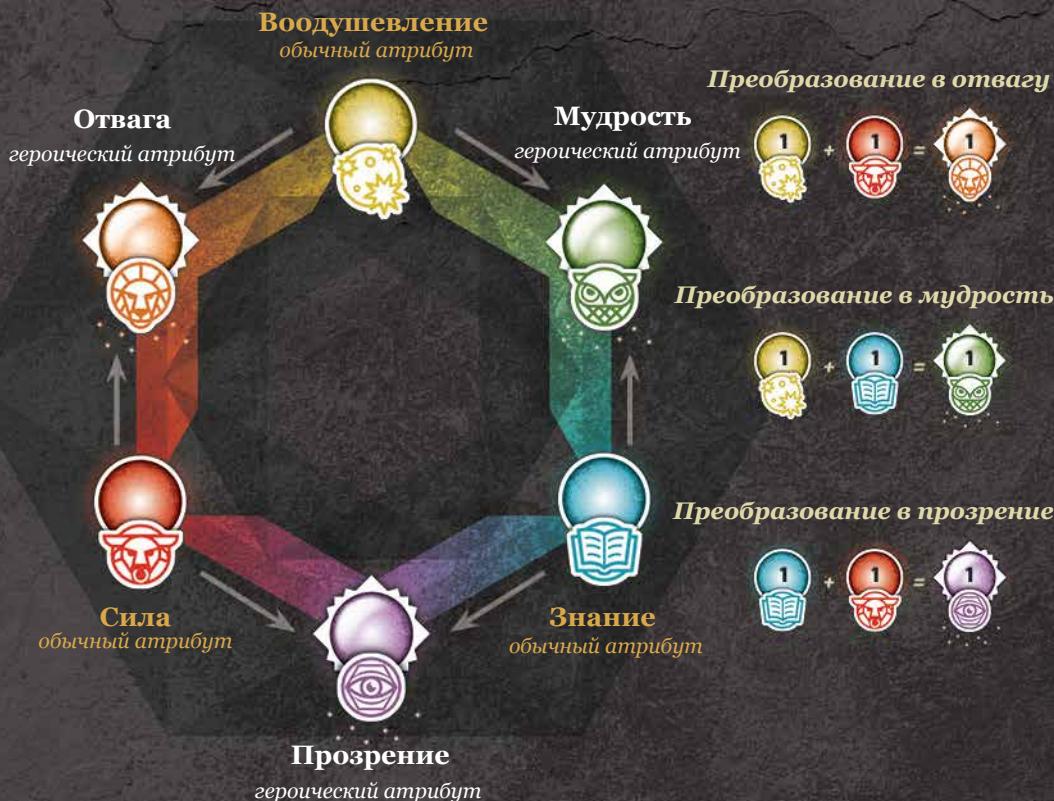
Используя убеждения, получите контроль над регионами (стр.11), предотвратите убийство чемпионов монстрами (стр. 18) или получите усиленный драфт на основном игровом поле (стр.9).

ВАЖНО

Кубики при любом возвращении на ваш планшет энергии всегда помещаются в центр сферы (влияние).

Атрибуты: специализированное влияние

Каждый атрибут работает как специализированное влияние. Например, когда вы обучаетесь в библиотеке, какое-то количество вашего влияния временно перемещается на игровом поле из сферы влияния в сферу знания, где оно и остается до его использования. Если вы решите использовать это знание, чтобы осуществить действие, то кубики знания **вернуться в вашу сферу влияния**, чтобы быть использованными позже в качестве других атрибутов или улучшенными до убеждения.



Воодушевление

Воодушевление – это мера вашего воображения, творческого импульса, изобретательности и лидерства.

Отвага

Отвага – это мера вашей доблести, крепкого сердца и храбрости перед лицом опасности.

Знание

Знание – это мера ваших интеллектуальных и когнитивных способностей, опыта.

Прозрение

Прозрение – это мера вашего восприятия, интуиции и способности прогнозировать будущие исходы.

Сила

Сила – это мера вашей мощи, прочности, энергичности, гибкости и стойкости.

Мудрость

Мудрость – это мера вашей проницательности, умения применять знания и принимать решения.

Преобразование

Преобразование – это ключевая часть игры – оно позволяет вам улучшать ваши обычные атрибуты до героических атрибутов.

Используется для осуществления новых действий и получения разных карт.

→ Каждый из двух цветов должен присутствовать для преобразования

→ Героические атрибуты никогда не могут быть преобразованы в обычные атрибуты (например, комбинация прозрение + мудрость не создает знание)

→ Преобразование не может быть осуществлено в обратную сторону

В примере слева, желтый и красный дают оранжевый. Следовательно, 1 сила в сочетании с 1 воодушевлением дают 1 отвагу.

В этом преобразовании 1 кубик перемещается из круга воодушевления или силы в круг отваги, а другой кубик возвращается в сферу влияния.

ВАЖНО

Преобразование – это бонусное действие, и оно может быть использовано в любое время любое количество раз.



Компаньоны

Добавляйте компаньонов в вашу команду на постоянном дворе «Черный Голубь»



Командное время – добавление компаньонов

Компаньоны повышают количество очков чести, атрибутов и специальные возможности, которые вы можете использовать во время игры. Добавьте их в вашу команду - они будут полезны вам. Компаньонов вы можете найти только на постоянном дворе. Умные люди, как вы, не упустят возможность разнообразить компаньонов разных цветов и собирать комбинации с разными способностями компаньонов.

При добавление компаньона игроки могут взять либо открытого лицом вверх компаньона или взять компаньона лицевой стороной вниз и добавить его/её в свою команду. В любом случае, стоимость не меняется.

ВАЖНО

При посещении постоянного двора игроки могут выбрать компаньона любого цвета



Жёлтые компаньоны

Вы можете использовать 2 воодушевления для добавления компаньона желтого цвета в вашу команду.

Синие компаньоны

Вы можете использовать 2 знания для добавления компаньона синего цвета в вашу команду.

Красные компаньоны

Вы можете использовать 2 силы для добавления компаньона красного цвета в вашу команду.

Структура карты

Компаньоны с этим символом не могут быть стартовыми компаньонами (в начале игры, тяните карты, пока не найдете компаньона без этого символа)

Инициатива
(Смотрите сражение с монстрами, стр. 18)

Очки чести даются сразу, как только этот компаньон будет добавлен в вашу группу

Имя компаньона и титул
(только художественный текст – игровых функций нет)

Атрибуты даются, когда этот компаньон активирован
(здесь: сила)



Цвет компаньона

Способность компаньона

Сфера влияния, где каждый раз при активации компаньона размещается 1 кубик влияния

ВАЖНО

Способности компаньона могут быть использованы только на том ходу, на котором они были активированы.

Стартовые компаньоны

В начале игры, вы тяните карту путешествия, которая предписывает вам взять карту компаньона специального цвета и добавить его в вашу команду.

Это тот компаньон, который привел вас в чувство, когда вас выбросило на берег острова.

ВАЖНО

Компаньоны с этим символом не могут быть стартовыми компаньонами (тяните карты, пока не найдете компаньона без этого символа, остальные карты же замешайте обратно в колоду).

Активация компаньонов

Принцип работы:

→ Переместите кубик из сферы влияния на вашем планшете энергии в сферу влияния на карте компаньона.

→ Получите атрибуты, указанные в левом верхнем углу карты (переместите кубики из сферы влияния на вашем планшете энергии на сферу атрибутов на главном поле).

→ Дополнительно (по желанию): используйте специальную способность внизу карты в течение этого хода

Примечания касательно компаньонов

→ Не существует лимита на компаньонов в вашей группе.

→ Компаньоны учитываются при подсчете мастерства их атрибута в конце игры (например, желтые компаньоны учитываются при подсчете мастерства вдохновения, и т.д.)

→ Компаньоны, которые были неоднократно активированы в течение нескольких раундов, будут тратить все больше влияния на поддержку их лояльности; вы можете использовать ваше воодушевление в святыне (стр. 10), чтобы мотивировать ваших компаньонов и возвращать влияние обратно на ваш планшет энергии.



Черты



Приобретение черт в древней гробнице

О чертах

Использование мудрости даёт возможность для получения черт вашего характера, которые имеют пассивные или активируемые способности, позволяющие получать больше пользы от ваших действий.

Приобретение черт

На карте существует только одно место, где вы можете получить черты: древняя гробница.

Учитесь у возвышенных, которые в этом священном месте могут развивать вашу энергию

→ Вы должны примыкать к гробнице древних и использовать 2 мудрости для приобретения черты

→ При приобретении черты вы можете вытянуть её лицевой стороной вверх или вниз. Стоимость от этого не меняется.

→ Количество очков чести увеличивается (или уменьшается) сразу же при получении черты – при использовании черты честь не изменяется

→ Способности черт могут быть использованы сразу же.

→ Черты с активируемыми способностями могут быть использованы более чем один раз за ход.

→ Черты с пассивными способностями могут быть использованы один раз за ход.

→ Ограничение в количестве приобретенных черт отсутствует.

→ В конце игры черты учитываются при подсчёте мастерства мудрости (зелёный).

Название черты



Получите очки чести, как только приобретаете эту черту

Уникальная способность черты
(черты с активируемыми способностями происходят при их активации; черты с пассивными способностями могут использоваться один раз за ход)





Реликвии



Получайте реликвии в чародейской башне

Причудливые, сверкающие безделушки

Таинственные вещи забавны, не так ли? Если вы решите использовать ваше героическое прозрение ради благой цели, у вас может появиться возможность прибрать к рукам некоторые из этих могущественных безделушек, что поможет вам в стремлении стереть вашу убогость и восстановить какое-то подобие чести.

Реликвии даются с ограниченным количеством влияния. Они могут быть активированы раз за ход с помощью этого влияния, после чего отойдите подальше, чтобы узреть величественный эффект!

Перезарядка реликвий

Когда вы посещаете чародейскую башню, вы можете перезарядить любое количество реликвий путем добавления влияния на них.

Имя реликвии

Очки чести даются сразу, как только вы получаете эту реликвию



Сфера энергии, где размещается влияние, чтобы усилить эту реликвию

Энергия с ограниченным количеством использований

(Как только влияние поглощено, вы должны вернуться в башню, чтобы перезарядить реликвию)

ВАЖНО

Когда вы посещаете чародейскую башню, вы можете получить новую реликвию и затем перезарядить одну или все ваши реликвии в качестве одного и того же действия на том же ходу.

Примечания касательно реликвий

- Вы должны примыкать к чародейской башне и использовать 2 прозрения, чтобы получить реликвию.
- Когда вы получаете реликвию, вы можете как вытянуть реликвию, открытую лицом вверх, так и вытянуть открытую лицом вниз. В каждом случае стоимость одна и та же.
- Реликвии требуют влияние, чтобы использовать их. Когда вы получаете эти реликвии, влияние должно быть сразу же перемещено на реликвию из сферы влияния.
- Очки чести даются сразу, как только вы её получаете — они не прибавляются, когда вы используете реликвию.
- Способности реликвий могут быть использованы сразу же, но только раз в ход.
- Не существует лимита на количество реликвий, которые вы можете получить или использовать за ход.
- В конце игры реликвии учитываются при подсчете мастерства прозрения (фиолетовый).

Монстры

Победите монстров в зияющей пасти



Устройте взбучку зверюгам

Если вы считаете себя храбрым, готовым погрузиться в зияющую пасть, будем надеяться, вы сумеете хотя бы быть начеку. Победив зло и отправив его с воплями обратно в темноту, вы получите огромное количество очков чести и дополнительные атрибуты в придачу.

Примечания касательно победы над монстрами

→ Определите вашего чемпиона – это может быть один компаньон из вашей команды с самой низкой инициативой (см. структуру карты на стр. 15). Определите своего чемпиона и положите на его карту черный кубик. Если же у вас нет компаньонов, вы не можете сразиться с монстрами.

→ Вы постоянно побеждаете. Пока у вас есть чемпион, вы будете постоянно выигрывать, хотя вы можете понести потери во время сражения.

→ Очки чести получаются сразу же.

→ Вы должны примыкать к зияющей пасти и использовать 2 отваги для победы над монстром.

→ Когда вы победите монстра, вы можете вытянуть карту монстра лицевой стороной вверх или вниз.

→ Ограничение количества побежденных вами монстров отсутствует.

→ Побежденные монстры в конце игры учитываются при подсчете мастерства отваги (оранжевый).

Потери и окончательная победа (бросьте черный и белый кубики)

Монстры атакуют вас: бросьте черный кубик для определения ваших потерь



Усталость. Длительное, изнурительное сражение может вызвать усталость. Вы должны добавить 2 влияния вашему чемпиону (вы можете восстановить влияние, если это необходимо, стр. 8).



Смерть. Вечный отдых. Как бы вы не хотели это сказать, ваш чемпион и его/её честь утеряны, эти кубики возвращаются на вашу сферу влияния (верните карту в коробку).



Промаш! Вы каким-то образом смогли уклониться от атаки существа.

А потом... вы решительно отвечаете! Победите монстра, бросьте белый кубик и получите немедленно атрибуты.

Имя монстра

Бросьте черный кубик, чтобы узнать, что плохого могло с вами произойти

Количество очков чести, получаемых немедленно при столкновении с этим монстром

Бросьте белый кубик, чтобы узнать, какие атрибуты вы только что приобрели



At game end, gain 1 honor for every 2 influence in your influence sphere.

Уникальные бонусы определённых условий, получаемые в конце игры

Улучшения скорости



Улучшение вашей скорости

Раз за ход вы можете посетить командный пункт и использовать 3 силы, чтобы приручить нового питомца и увеличить вашу скорость.

При каждом улучшении возьмите или переверните следующий тайл с наибольшей скоростью и сразу же получите очки чести, указанные снизу тайла.

Вы можете улучшать вашего питомца только раз за ход.



Пеший

Не торопитесь? Не уверены куда вы направляетесь? Тогда пеший ход – ваш выбор.

По умолчанию, вы передвигаетесь пешком постоянно, куда бы ни направлялись, двигаясь на 2 клетки каждый ход без дополнительных очков чести.



Боевой конь

Четыре ноги быстрее двух, почувствуйте разницу.

Улучшение вашего питомца до боевого коня позволяет вам передвигаться на 3 клетки и сразу же получать 3 очка чести.



Зверь-Дальноход

Вы не поверите, но длинные ноги быстрее коротких.

Улучшение вашего питомца до дальнохода позволяет вам перемещаться на 4 клетки, а также даёт вам 4 чести.



Гигантский Мотылек

Оказывается, неуклюжие, манущие крылья быстрее любого количества ног. Кто бы мог подумать?

Улучшение вашего питомца до мотылька позволяет вам перемещаться на 5 клеток за ход и даёт 5 очков чести.

Секретные задания

Секретные задания

В базовой игре, если вы выберете, у вас будет 1 карта секретного задания, чтобы выполнить во время игры.



Основное преимущество секретных заданий заключается в том, что ваши противники не будут знать, завершили ли вы свои задания, и, следовательно, не будут точно знать, какое количество очков чести у вас.

На карте есть 2 задания, каждое из которых является необязательным. Вы можете выполнить 1 или оба и получить очки чести за каждое выполненное задание в конце игры.

Вы не теряете очки чести при невыполненном любом задании.

Оправдание

Оправдание

Есть 2 критерия, которые могут вам встретиться для оправдания вашего персонажа:

- Вы должны повысить весь ваш потенциал, чтобы ничего не осталось в вашей сфере потенциала
- Вы должны иметь как минимум 25 очков чести

Как только вы достигните этих критериев, вы можете перевернуть карточку вашего персонажа от порочного до оправданного, разблокировав получение повышенных атрибутов и одноразовый бонус чести.



ВАЖНО

Как только вы оправданы, вы оправданы навсегда, даже если вы ослабите своё влияние в вашу сферу потенциала или количество очков чести опустится ниже 25.

Тайлы навыков

Тайлы навыков

Бонусное действие



Только один раз за ход (как дополнительное действие и только в ваш ход) вы можете использовать ваши атрибуты для приобретения (1) тайла навыка. Просто верните 3 любых атрибута для получения соответствующего тайла навыка, если он доступен.

Тайл навыка считается как 2 карты для соответствующего цвета, увеличивая в конце игры ваше мастерство этого атрибута на 2.

→ Вы можете приобрести тайл навыка столько раз за ваш ход, сколько у вас есть необходимого количества атрибутов.

→ Пока тайлы доступны, вы можете собирать их без ограничения.

→ Вы можете сбросить тайла навыка в любое время для получения 2 этих атрибутов. Если вы сбрасываете тайл навыка, он удаляется из игры.

Пример

В свой ход вы выбираете вернуть 3 мудрости из зелёной сферы на главном поле на вашу сферу влияния и приобретаете тайл навыка мудрости. Это в конце игры увеличит ваше мастерство мудрости на 2.

Вы можете в любое время сбросить тайл и сразу же получить 2 мудрости назад, но жертвуя величиной своего мастерства в конце игры.

Тайлы мастерства



Если вы были самым прозревшим игроком, то в конце игры вы получите 7 очков чести.

Тайлы мастерства

В конце игры тайлы мастерства будут присуждаться за каждый из 6 атрибутов.

Игрок, собравший больше всего карт и тайлов навыков, связанных с определенным атрибутом, выиграет тайл мастерства. В случае ничьи никто не получает его. Жизнь трудна. Работай усердней.

Тайлы мастерства присуждаются игроку, который в сумме имеет наибольшее число:

- Карт этого цвета
- Значений на тайлах навыков этого цвета
- Какие-либо бонусы к мастерству от других карт

Подсчет итогового мастерства

Просто посчитайте число карт данного цвета под вашим контролем, плюс тайлы навыков этого атрибута и бонусы от других карт.

Итоговое значение этого мастерства прозрения – 4:



1 тайл навыков (считается за 2 карты)



Реликвии (по 1 за каждую)

Конец игры

Условия наступления конца игры

В начале игры 2 карты-триггеры перевернуты лицом вверх; они считаются активными. Когда игрок выполняет требования одной из них, следующий раунд становится финальным.

Когда игрок достигает жетона триггера на треке подсчета очков (жетоны располагаются на значениях 30, 45, 60, 75), он забирает этот жетон себе, и новый триггер добавляется к активным триггерам.



Завершение игры

Когда выполнены условия одной или более активных карт триггера конца игры, завершите текущий ход, а затем следующий раунд становитеcь последним. В таком случае, все игроки получают равное число ходов. Игрок с наибольшим значением чести в конце игры побеждает.

Бонусы чести в конце игры

- Получите очки чести за тайлы мастерства (стр. 21)
- Получите очки чести за бонусы конца игры (т.е. монстров, стр. 18)
- Получите очки чести за секретные задания (стр. 20)
- Получите 2 очка чести за каждый регион под вашим контролем

В случае ничьи

При ничьи должны быть учтены следующие критерии (по порядку), пока победитель не будет определен:

- Игрок с наибольшим убеждением
- Игрок с наименьшим количеством оставшегося потенциала
- Игрок с наименьшим числом жетонов-триггеров конца игры

Компаньоны: синие

Примечание: способности компаньона могут быть использованы только в тот ход, на котором они были активированы.

✕ С таким значком не могут быть стартовыми компаньонами.



Адена, живой дневник ✕
Историк, инициатива=15.

Адена учитывается как для мастерства прозрения, так и знания.

В конце игры эта карта относится как к синим, так и к фиолетовым.
Иллюстрация Мэтта Олсона.



Адрен, последовательный
Архитектор, инициатива=68.

Если вы получили контроль над одним или более регионом за ход, вы получаете 1 очко чести.

Только одно очко чести может быть получено за ход.
Иллюстрация Бартека.



Анази'бирин, искатель имени ✕
Ученый, инициатива=60.

Используйте 5 знания и верните 5 влияния от Анази'бирин до сферы вашего влияния; после сделайте дополнительный ход.

Для того, чтобы сделать дополнительный ход верните 5 кубиков от Анази'бирин плюс 5 кубиков из сферы знания на основном поле в вашу сферу влияния.
Иллюстрация Мартина Сикри. Имя и история карты Кристофера Парк-Тамаса.



Белак, мощный разум
Мудрец, инициатива=27.

Увеличение 1 дополнительной энергии в монастыре.

При посещении монастыря получите один бесплатный бонус приращения. Платные увеличения не требуются.
Иллюстрация Реза Абишар.



Дедец Га-Кейн ✕
Торговец, инициатива=43.

Уберите 1 карту под вашим контролем из игры. Полученные половину её чести, окружение в меньшую сторону.

Не распространяется на карты предательства с отрицательными очками чести.
Иллюстрация Саймона Тьона.



Даргл непреклонный
Подмастерье, инициатива=26.

Переместите 1 потенциал во влияние за каждый полученный навык.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Элина, писатель-трудяга
Писатель, инициатива=44.

Когда вы активируете Элину, вы активируете вашего персонажа. Вы можете превратить 2 влияния Элины в 1 знание.

При превращении одно влияние Элины переходит в сферу знания на поле, а другое переходит в вашу сферу влияния.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Императрица Рун, фиолетовое солнце.
Императрица, инициатива=59.

Один раз за ход превратите 1 прозрение в 1 очко чести.

Этот кубик перемещается из сферы прозрения в сферу влияния на вашем плане энергии.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Финнок, ветвящийся ✕
Гуру гармонии, инициатива=58.

Когда Финнок присоединяется к вашей группе, получите 1 прозрение.

Он не представляет никаких дополнительных возможностей активаций; только получение один раз прозрения.
Иллюстрация Эмильио Кордоба.



Игорь и Сенна
Чудо-дети, инициатива=16

При посещении монастыря бесплатное приращение 1 потенциала до убеждения.

При посещении монастыря вы можете переместить 1 кубик из потенциала в убеждение. Эта способность не требует знания.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Лейха, потерянная мечта ✕
Одаренная, инициатива=36

Добавьте дополнительное влияние на Лейху: верните 2 влияния от ваших компаньонов в вашу сферу влияния.

Иллюстрация Мартина Сикри.



Нюра, Зрячая
Охотник за реликвиями, инициатива=4.

Переместите 1 влияние из вашей сферы влияния на реликвию под вашим контролем.

Иллюстрация Инкари.



Сестра, Хранительница Знаний
Ученая, инициатива=29.

Если примыкаете к библиотеке, получите 1 знание.

Посещение библиотеки не требуется.
Иллюстрация Саймона Тьона.



Сказатели Гира и Ган
Древние, инициатива=67.

Верните 3 влияния от Гир и Гана в вашу сферу влияния: бросьте белый кубик атрибутов.

И, конечно, получите выпавшие атрибуты.
Иллюстрация Мэтта Олсона.



Торговец Элзас
Торговец эликсирами, инициатива=45.

За каждое влияние торговца Элиаса вы можете вернуть 1 влияние от любого другого компаньона в вашу сферу влияния.

Не влияет на компаньонов других игроков. Может повлиять на одного или нескольких компаньонов. Элиас не может повлиять сам на себя.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Урула, всевидящая
Пророчица, инициатива=47..

Посмотрите верхнюю карту (лежащую лицом вниз) любой из 6 колод карт. Верните обратно или переверните карту лицевой стороной вверх.

Если эта карта не перевернута, она не должна быть показана другим игрокам.
Иллюстрация Фу Тей.



Ёнара, пылливый ум ✕
Алхимик, инициатива=48.

Преобразуйте 1 знание в 1 воодушевление или силу.
Иллюстрация Фу Тей.



Йона, неординарный Иллюзионист,
инициатива=46.

Преобразует 1 убеждение в 1 прозрение или наоборот.
Иллюстрация Мэтта Олсона.



Заяа, неукротенная
Знаток, инициатива=28.

Приобретение реликвии стоит вам 1 прозрение.

Реликвии стоят вам всего 1 прозрение во время хода посещения чародейской башни.
Иллюстрация Эмильио Кордоба.



Зинх, ветер в деревьях
Шпион, инициатива=5

Другие игроки не получают очки чести при вашем посещении регионов, которые они контролируют.
Иллюстрация Эмильио Кордоба.

КАТАЛОГ

Компаньоны: красные

Примечание: способности компаньона могут быть использованы только в тот ход, на котором они были активированы. ✕ С таким значком не могут быть стартовыми компаньонами.



Арн, первый сын стали
Командир, Инициатива=11.

Если вы примыкаете к крепости, получите 1 силу.

Посещение крепости не требуется.
Иллюстрация Брета Карвил.



Госпожа зверей Вероа
Госпожа, Инициатива=53.

Улучшение вашего питомца стоит 1 силу.

Улучшение питомца стоит вам всего 1 силу, когда вы посещаете командный пункт на этом ходу.
Иллюстрация Фу Теи.



Дрегун, давно забытый
Охотник за головами, Инициатива=2.

Уничтожение чудовищ стоит вам 1 отвагу.

Уничтожение чудовищ стоит вам всего 1 отвагу, когда вы посещаете зияющую пасть на этом ходу.
Иллюстрация Реза Афшар.



Дрокк, каменный шепчущий ✕
Гигант, инициатива=63.

Используйте 5 силы и верните 5 влияния от Дрокка в вашу сферу влияния: получите дополнительный ход.

Верните 5 кубиков от Дрокка плюс 5 кубиков из сферы силы на основном игровом поле в вашу сферу влияния, чтобы получить дополнительный ход.
Иллюстрация Мэтта Олсона.



Га'нок, сын Ве'нока
Соплеменник, Инициатива=32.

Если вы бросаете кубик, вы можете бросить его дважды и выбрать из двух результатов.

Этот эффект действует в любое время, когда вы захотите бросить черный или белый кубик, на этом ходу, по любой причине.
Иллюстрация Инкари.



Гролл, сердце пламени
Авантюрист, Инициатива=18.

В конце игры, за каждое выполненное задание вы получаете 2 очка чести.

Получите 2 очка чести за каждое выполненное задание, до 4 очков за карту.
Иллюстрация Мэтта Олсона.



Херк ✕
Зимний Голем. Инициатива=33.

Херк учитывается при подсчете мастерства отваги и силы.

В конце игры эта карта считается и как оранжерея, и как красная.
Иллюстрация Эддисон Ранкин.



Иза, неутомимая
Скиталец, Инициатива=52.

Если на Изе находится 3 или больше влияния, переместите 1 влияние в убеждение.

Иллюстрация Эмильио Кордоба.



Джерно, затаивший дыхание
Охотник, Инициатива=39.

Добавьте 1 к вашему перемещению.

Увеличивает обычное перемещение в этом ходу на единицу.
Иллюстрация Олие Болдadora.



Кражик, непокорный ✕
Дикхарь, Инициатива=21.

Сбросьте все атрибуты. Получите 1 очко чести за каждый.

Верните все ваши атрибуты с основного игрового поля в вашу сферу влияния: получите 1 очко чести за каждый атрибут, возвращенный таким путем. Частичные возвраты не допускаются.
Иллюстрация Мэтта Олсона.



Налин, опасно любезный
Политик, Инициатива=62.

Получение контроля над занятым регионом требует только 1 убеждение и дает 1 дополнительное очко чести.

Распространяется только на занятые регионы.
Иллюстрация Мэтта Олсона.



Нило, дважды выкованный
Бронированный Всадник, Инициатива=19.

Конвертируйте 1 убеждение в 1 отвагу или наоборот.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Дара, один выстрел
Глаз убийцы, Инициатива=7.

Если на Даре находится 2 или больше влияния, переместите одно в вашу сферу влияния и еще 1 в сферу убеждения.
Иллюстрация Инкари.



Ку'ара, непоколебимая
Защитница, Инициатива=9.

Превратите 1 убеждение в 2 воодушевления или 2 знания

Переместите 1 убеждение в вашу сферу влияния, затем переместите 2 влияния в сферу воодушевления или знания на основном игровом поле. Нельзя поделить по 1 убеждению на каждую сферу.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Руак, защитник священного духа
Опытный охотник, Инициатива=1.

Когда вы атакуете чудовище с Руаком в качестве чемпиона, бросьте белый кубик атрибута дважды вместо броска обоих кубиков.

Иллюстрация Бартека.



Вим, бойкий оруженосец
Оруженосец, Инициатива=38.

Когда вы активируете Вима, активируйте своего персонажа. Вы можете превратить 2 влияния на Виме в 1 силу.

В процессе превращения 1 влияние на Виме перемещается в сферу силы на игровом поле, а другое – в вашу сферу влияния.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Ксан, неустранимый ✕
Чемпион, Инициатива=10.

Добавьте 2 дополнительных влияния на Ксана: активируйте 1 дополнительное компаньона (вы должны заплатить цену активации).

Нужно добавить 3 влияния; 1 для активации Ксана и другие 2 для активации способности. Когда способность задействована, вы можете активировать еще одного вашего компаньона в этом ходу (по нормальной цене влияния, включая получение их атрибутов и их опциональной способности).

Иллюстрация Бартека.



Янос, потерянное стремление ✕
Телесное Чудо, Инициатива=34.

Если у вас есть 2 или более навыка, активация Яноса не требует влияния.

Иллюстрация Фу Теи.



Йок-Но, острый ум ✕
Гуру войны, Инициатива=8.

Когда Йок-Но присоединяется к вашей группе, получите 1 отвагу.

Этот компаньон имеет повышенную, получаемую сразу ценность. У него нет дополнительной активируемой способности; отвага дается 1 раз.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Зара, дочь пламени
Тактик, Инициатива=31.

Вы можете разделить ваше передвижение до и/или после ваших других действий, как вы пожелаете.

Например, если ваше передвижение равно 3; вы можете передвинуться на 1, посетить регион, переместиться на 1, активировать компаньона, и затем снова переместиться на 1.

Иллюстрация Мартина Сакри.

Компаньоны: жёлтые

Примечание: способности компаньона могут быть использованы только в тот ход, на котором они были активированы. ✕ С таким значком не могут быть стартовыми компаньонами.



Посол Каладре ✕
Посол, инициатива=66.

Каладре учитывается при подсчёте мастерства мудрости и воодушевления. В конце игры эта карта считается, как зелёная и как жёлтая.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Чёрный голубь
Скиталец, инициатива=12.

Когда вы посещаете регион, контролируемый другим игроком, переместите 1 влияние до убеждения.

Этот игрок иродждает получать дополнительные очки чести, пока вы находитесь в этом регионе.

Иллюстрация Фу Теи.



Дахлия, королева цветущего рая
Знахарка, инициатива=64.

Верните 2 влияния от Дахлии в вашу сферу влияния; увеличьте 1 потенциал до влияния.

Иллюстрация Брета Карвил.



Рассвет, потерянная надежда ✕
Духовное чудо. Инициатива=35.

Добавьте дополнительное влияние на Рассвет; навик стоит вам 2 атрибута вместо 3

Требуется добавление 2 влияний в этот же ход для получения способности.

Иллюстрация Дью Фана Нджайн Трина. Имя карты Торстена Шлра.



Друн, ночной сигнал ✕
Гуру мира. Инициатива=69.

При появлении Друна в вашей команде вы получаете 1 мудрость

Этот компаньон имеет повышенную, получаемую сразу ценность. У него нет дополнительной активируемой способности; мудрость дается 1 раз.

Иллюстрация Мартина Сиври.



Эйла, мерцание грядущих дней
Посвященная. Инициатива=54.

Когда вы активировали Эйлу, активируйте вашего персонажа. Вы можете преобразовать 2 влияния Эйлы в 1 воодушевление.

Во время преобразования 1 влияние Эйлы уходит в сферу влияния на игровом поле и другое в вашу сферу влияния

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Эйла, преданная ✕
Верующая. Инициатива=65.
Используйте 5 вдохиновения и верните 5 влияния от Эйлы в вашу сферу влияния; сделайте дополнительный ход.

Верните 5 кубиков от Эйлы плюс 5 кубиков из сферы воодушевления на игровом поле в вашу сферу влияния, чтобы сделать дополнительный ход.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Гренн, гений рифм
Бард. Инициатива=56.

При добавлении компаньона из постоянного двора вы получаете 2 очка чести.

Этот эффект не имеет ограничений в течение одного хода, если вы можете придумать комбинацию для добавления еще одного компаньона.

Иллюстрация Хилари Аурили.



Жика, бесстыдница ✕
Кочевница. Инициатива=22.

При присоединении Жики к вашей команде переместите 3 влияния до убеждения.

Этот компаньон имеет повышенную, получаемую сразу ценность. У него нет дополнительной активируемой способности; убеждение дается 1 раз.

Иллюстрация Бартека.



Юганн, ремесленник
Изобретатель. Инициатива=42.

Добавьте 1 дополнительное влияние на Юганна; бросьте белый кубик атрибутов.

Требуется добавление 2 влияний в один и тот же ход для получения способностей.

Иллюстрация Бартека.



Килис, хранитель клятв
Сектант. Инициатива=13.

Верните 2 влияния с Килиса; следующий шаг усиленный драфт в течение этого хода не требует убеждения.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Хея, вознесенная
Наставник. Инициатива=40

Добавьте дополнительное влияние на Хею; используйте в течение этого хода способность героических черт других игроков (вы должны заплатить необходимую стоимость).

Позволяет вам использовать способности другого игрока. Работает с любыми способностями, в том числе и предательскими.

Иллюстрация Саймона Тьонга.



Миара, голос лесов
Менестрель. Инициатива=41.

Если вы примыкаете к святыне, верните 2 влияния от компаньона.

Посещение святыни необязательно. Имеет действие на одного или нескольких ваших компаньонов

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Найи, сложенный листок
Дипломат. Инициатива=57.

Получите 1 силу или 1 знание, если у вас их нет.

Пример: если у вас есть 1 сила и нет знания к тому времени, когда вы активируете компаньона, этим действием вы получите знание, но не силу

Иллюстрация Фу Теи.



Онис, сложенный листок
Дозорная. Инициатива=3.

Пассивная способность: игроки не могут получить контроль над вашим регионом, пока вы примыкаете к нему.

Пассивные способности, такие как эта, сохраняются до тех пор, пока этот компаньон состоит в вашей команде – активация пассивных способностей не требуется.

Иллюстрация Фу Теи.



Оог'тех, прикосновение воды
Целитель. Инициатива=55.

Преобразуйте 2 влияния в знания

Иллюстрация Бартека.



Тирин, несломленная душа
Отшельник, инициатива=24.

Приобретение черт стоит вам 1 мудрость.

При посещении древней гробницы черты стоят вам только 1 мудрость.

Иллюстрация Фу Теи.



Ксина, быстрая волхвица ✕
Чародейка. Инициатива=14.

Ослабьте 1 энергию: посетите дополнительный регион в течение этого хода.

Вы должны примыкать к региону. Дополнительное посещение не зависит от вашего обычного действия посещения; вы можете не получать контроль над регионом в течение этого посещения.

Иллюстрация Фу Теи.



Сестры Жарян
Тройняшки. Инициатива=23.

Пассивная способность: другие игроки не могут воздействовать на ваших жёлтых компаньонов или на их влияние.

Пассивные способности, такие как эта, сохраняются до тех пор, пока этот компаньон состоит в вашей команде – активация пассивных способностей не требуется.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Жо, барьер тьмы
Приверженка. Инициатива=25.

Если примыкаете к святой вершине, получите 1 воодушевление.

Посещение святой вершины не требуется.

Иллюстрация Брета Карвил.

КАТАЛОГ Черты

Примечание: Черты с активируемыми способностями могут быть использованы более 1 раза за ход. Пассивные черты могут быть использованы только раз в ход.



Креативность

Получайте 2 очка чести за каждый ход, в котором вы конвертируете в мудрость

Эта черта дает вам максимум 2 очка чести каждый ход.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Набожность

Каждый раз, что вы используете убеждение, получите 1 очко чести.

Может быть использовано для раздельных способностей или для отдельных случаев одной способности на одном ходу.

Иллюстрация Данг Хоанг Три.



Усердность

Когда вы приобретаете черту, получаете реликвию или побеждаете монстра, вы можете превратить 1 влияние в убеждение

Иллюстрация Про Ю Чен.



Опытность

Получайте 2 очка чести каждый ход, в котором вы конвертируете в мудрость

Эта черта дает вам максимум 2 очка чести каждый ход.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Отвага

Когда вы побеждаете монстра или получаете контроль над регионом оппонента, получите 2 очка чести.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Скромность

Когда игрок с большим количеством чести, чем у вас, получает очки чести, превратите 1 потенциал в 1 влияние.

Эта пассивная способность работает во время хода других игроков. Не распространяется на получение чести, которое заставит игрока передать вам ход с равным или меньшим количеством чести.

Иллюстрация Брета Карвил.



Наглость

Другие игроки должны платить удвоенную, округленную цену за способности, которые воздействуют на любые ваши карты или кубики.

Это включает и контроль над регионами.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Лидерство

Получайте 2 очка чести каждый ход, в котором вы конвертируете в отвагу.

Эта черта дает вам максимум 2 очка чести каждый ход.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Лояльность

Когда вы активируете вашего персонажа, вы можете вернуть 1 влияние с компаньона в вашу сферу влияния.

Иллюстрация Томаса Панаваса.



Терпение

Пропустите ход. Получите 1 отвагу, 1 прозрение и 1 мудрость.

Получите эти атрибуты – вы не можете воплотить другие действия в этот ход.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Настойчивость

Когда вы получаете очки чести из 2 или более источников в течение одного хода, получите 2 очка чести.

Сама настойчивость не считается одним из таких источников.

Иллюстрация Мартина Сикри.
Вдохновленного Мэтью Уикли.



Подготовленность

Каждый раз, что вы получаете карту, увеличьте её значение чести (в правом верхнем углу) на 1.

Иллюстрация Инкари.



Целеустремленность

Когда вы активируете сами себя, получите 1 дополнительный выбранный атрибут.

Добавьте 1 к значению атрибута. Эти атрибуты должны быть одного и того же типа.

Иллюстрация Реза Афшир.



Стойкость

Более не необходимо добавлять более 4 влияния на любого вашего компаньона.

Пока на одном из ваших компаньонов находится 4 или более кубиков влияния, вы можете активировать этого компаньона, не добавляя влияния.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Страсть к путешествиям

Когда вы перемещаетесь на 4 или больше за один ход, получите 1 очко чести.

Иллюстрация Томаса Панаваса.



Диво

Когда активирована, каждый из ваших компаньонов может давать атрибуты одного из ваших других компаньонов.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.

КАТАЛОГ Наполненные кристаллы

Примечание: Наполненные кристаллы позволяют задействовать вам атрибуты, не используя кубики влияния. Они могут быть использованы раз за ход.



Кристалл, наполненный отвагой

Раз в ход вы можете использовать «Кристалл, Наполненный Отвагой» вместо 1 отваги.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Кристалл, наполненный воодушевлением

Раз в ход вы можете использовать «Кристалл, Наполненный Воодушевлением» вместо 1 воодушевления.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Кристалл, наполненный знанием

Раз в ход вы можете использовать «Кристалл, Наполненный Знанием» вместо 1 знания.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Кристалл, наполненный силой

Раз в ход вы можете использовать «Кристалл, Наполненный Силой» вместо 1 силы.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Кристалл, наполненный прозрением

Раз в ход вы можете использовать «Кристалл, Наполненный Прозрением» вместо 1 прозрения.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Кристалл, наполненный мудростью

Раз в ход вы можете использовать «Кристалл, Наполненный отвагой» вместо 1 мудрости.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.

КАТАЛОГ Монстры

Примечание: то количество чести, что находятся в верхнем правом углу, вы получаете немедленно после того, как монстр побежден, но бонусы от монстра можно получить только во время финального подсчета очков в конце игры.



Сумасшедшая бабочка-сокрушитель

В конце игры дает 1 очко чести за каждого вашего компаньона. Включая предавших вас компаньонов.

Иллюстрация Дью Ван Нейен Трикса.



Хранитель гробницы

В конце игры дает 2 очка чести за каждую мудрость.

Относится также к неиспользованной мудрости, которая находится на главном поле.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Дро'зол, повелитель вихрей

В конце игры дает 2 очка чести за каждые 2 убеждения.

Относится также к неиспользованному убеждению на главном поле. Должно считаться парно (1 убеждение = 0 очков чести)

Иллюстрация Мэтта Сэдлера.



Дрогас, живая тьма

В конце игры дает 1 очко чести за каждую вашу цветную карту.

Не включает карту путешествия. Включает карту секретных заданий до тех пор, пока часть карты выполнена; если у вас нет заданий среди ваших карт секретных заданий, которые вы выполнили, они не засчитываются за цветные карты.

Иллюстрация Фу Тея.



Драгг, буйный сокрушитель

В конце игры дает 1 очко чести за каждый контролируемый вами регион.

Иллюстрация Дью Ван Нейен Трикса.



Мерзкая фиолетовая слизь

В конце игры дает 2 очка чести за каждое прозрение.

Относится также к неиспользованному прозрению, которое находится на главном поле.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Оживляющий мертвецов

В конце игры дает 2 очка чести за каждого побежденного монстра

Иллюстрация Фу Тея.



Морнак, потерянный в тени

В конце игры дает 1 очко чести за каждые 2 влияния. Относится также к неиспользованному влиянию в сфере влияния на вашем планшете энергии.

Иллюстрация Дью Ван Нейен Трикса.



Оган, живая кора

В конце игры дает 2 очка чести за каждую вашу черту.

Включая потерянные черты. Иллюстрация Дью Ван Нейен Трикса.



Оя, плотоядный цветок

В конце игры дает 7 очков чести, если у вас нет кубиков на вашей сфере потенциала на планшете энергии.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Страж зияющей пасти

В конце игры дает 2 очка чести за каждую отвагу.

Относится также к неиспользованной отваге на главном поле.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Глюющая испуганная гусеница

В конце игры дает 2 очка чести за каждый ваш навык (любого цвета).

Иллюстрация Ноэми Конколай.



Сула, мутированный водоём

В конце игры дает вам очки чести равные количеству вашей скорости + 2.

Базовая скорость без улучшений дает вам 4 очка чести.

Иллюстрация Дью Ван Нейен Трикса.



Два голоса страха и отчаяния

В конце игры дает 3 очка чести за каждый триггер конца игры.

Иллюстрация Саймона Тьона



Неописуемый

В конце игры дает 2 очка чести за каждую вашу реликвию.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Виш'не, хранитель скал

В конце игры дает 6 очков чести, если у вас есть, не меньше 1 реликвии, 1 черты и 1 карты монстра.

Иллюстрация Мартина Сикри.

КАТАЛОГ Реликвии

Примечание: способность реликвии может быть использована только один раз за ход. Вы можете использовать больше, чем 1 реликвию за ход.



Браслеты Госпожи зверей

Переместите 1 влияние с этой реликвии на ваш тайл скорости. Получите +1 скорости.

Эти бонусы складываются и сохраняются после улучшения вашего питомца. Вы теряете увеличение скорости, если удаляете влияние с тайла скорости.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Церемониальный нож перемен (Божественный)

Возвращает 1 влияние от этой реликвии в ваш потенциал и дает 3 очка чести.

Иллюстрация Эмильано Кордоба, вдохновленного сплоченным обществом бэкжеров Кикстартера.



Заряженный порталный камень

Возвращает 1 влияние; перемещает на любую незанятую клетку.

Иллюстрация Бретта Карвилла.



Кольцо искателя рассвета

Возвращает 1 влияния; преобразует 1 воодушевление в 1 мудрость.

Иллюстрация Инкари.



Мерцающий шар загадок

Возвращает 1 влияние в сфере убеждения на вашем планшете энергии.

Влияние этой реликвии переходит на вашу сферу убеждения вместо сферы влияния.

Иллюстрация Бретта Карвилла



Зеркало в альтернативные реальности

Возражает 1 влияние; получите на этом ходу атрибуты компаньона другого игрока.

Не наделяет способностями компаньона – только атрибутами.

Иллюстрация Мартина Сикри. Имя карты и идея Криса Вейнрета.



Медальон Моши

Возвращает 1 влияние; преобразует 1 силу в 1 отвагу.

Иллюстрация Мэтта Сэдлера.

Триггеры (условия) конца игры

Примечание: Когда было выполнено условие одной или более карт триггера конца игры, следующий раунд становится финальным.



Мешочек сияющих ягод

Верните 1 влияние: киньте кубик атрибута.
Получите атрибуты с результата броска.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Посох голубого зари

Верните 1 влияние: конвертируйте 1 знание в 1 прозрение.

Иллюстрация Томаса Панаваса.



Свиток высокородных

Верните 1 влияние: конвертируйте 1 потенциал во влияние.

Иллюстрация Эдисона Ранкина.



Щит страха и недоумения

Переместите 1 влияние из этой реликвии на компаньона под вашим контролем: получите его атрибуты.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Берущий звезды

Верните 1 влияние: если активированы 3 или более триггера конца игры, уберите 1. Вы можете выбрать, какой убрать.

Иллюстрация Бретта Каршла.



То, что было сломано

Влияние здесь считается за мастерство Прозрения.

С 3 кубиками влияния на этой карте, оно будет считаться как 4 мастерства прозрения (одно за саму карту).

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Древняя маска захватчика

Используйте 1 влияние с этой реликвии, чтобы получить контроль над прилегающим, не контролируемым регионом.

Влияние перемещается с этой реликвии на регион, вместо вашей сферы влияния.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Фолиант покорения стихий

Верните 1 влияние: перераспределите ваше воодушевление, знание и силу.

Вы можете свободно брать и перемещать кубики между этими 3 сферами атрибутов на основном игровом поле.

Иллюстрация Реза Афшар.



Блестящий розовый эликсир Йенары

Верните 1 влияние: верните до 2 кубиков влияния с одного компаньона.

Влияние перемещается с одного вашего компаньона в сферу влияния.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Ва-банк

Когда у одного игрока не остается кубиков на планшете энергии, следующий раунд становится финальным.

Это означает, что все кубики находятся в сферах атрибутов, на компаньонах, на реликвиях или на тайлах регионов.



Баланс

Когда игрок получает карту каждого из 6 цветов, следующий раунд становится финальным.

Это может включать и стартового компаньона.



Компаньоны

Когда игрок получает 6 или более компаньонов, следующий раунд становится финальным.

Компаньоны, которые были потеряны или сброшены, не учитываются.



Монстры

Когда было уничтожено монстров на 1 больше количества игроков, следующий раунд становится финальным.

Пример: это означает, что в игре на 4 игроков в сумме 5 монстров должно быть уничтожено.



Навыки

Когда было получено навыков на 2 больше количества игроков, следующий раунд становится финальным.

Пример: это означает, что в игре на 4 игроков в сумме должно быть получено 6 навыков.



Регионы

Когда игрок контролирует регионов на 4 больше каждого другого игрока, следующий раунд становится финальным.

Игрок, который задействует этот триггер, должен иметь регионов на 4 больше, чем все другие игроки при индивидуальном сравнении с каждым.



Реликвии

Когда было получено реликвий на 1 больше количества игроков, следующий раунд становится финальным.

Пример: это означает, что в игре на 3 игроков, должно быть в сумме получено 4 реликвии.



Превосходство

Когда у 1 игрока есть 6 или более: отваги, или прозрения, или мудрости, следующий раунд становится финальным.

У игрока, который задействует этот триггер, должно быть 6 или более кубиков одного героического атрибута в одно и то же время (отвага, мудрость или прозрение).



Быстрота

Когда все игроки улучшили своих питомцев хотя бы до скорости 4 (или скорости 5 в игре на 2 игроков), следующий раунд становится финальным.



Черты

Когда было получено черт на 1 больше количества игроков, следующий раунд становится финальным.

Пример: это означает, что в игре на 3 игроков, должно быть в сумме (коллективно) получено 4 черты.



Жетоны-триггеры

Когда последний жетон-триггер был получен игроком, следующий раунд становится финальным.



Оправдание

Когда все игроки оправдали себя (оправдание путем превращения/перемещения всего потенциала и получения хотя бы 25 очков чести), следующий раунд становится финальным

КАТАЛОГ Питомцы

Примечание: Карты питомцев используются только при игре с дополнением экзотические питомцы (соответствующий тайл)



Брокк, защитник ордена

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде.

Иллюстрация Бартека.



Клод

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. До тех пор, пока этот компаньон активирован, улучшенный драфт стоит 1 атрибут. Вы можете выбрать любой атрибут для оплаты стоимости улучшенного драфта вместо использования убеждения.

Иллюстрация Саймона Тьонга.



Дриада банды гремлина

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, вы можете добавить 1 влияние на реликвию.

Иллюстрация Мэтта Садлера.



Гак, прислужник братства

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, переместите жетон конца игры на 2 клетки. Вы можете переместить на 2 клетки в любом направлении — вперед или назад.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Джанка и Жоба

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Дает 1 очко чести, если другой игрок проходит через вашу территорию.

Это пассивная способность, которая активна до тех пор, пока Джанка и Жоба прикреплены к хозяину.

Иллюстрация Мэтта Садлера.



Кажек, нестареющий и уважаемый

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, другие игроки не могут получать очки чести.

Иллюстрация Дью Ван Нешен Тринха.



Кетена, древний

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, вы можете посетить регион используя дополнительно одну клетку.

Вы можете посетить любой регион, рядом с которым вы бы могли находиться на расстоянии 1 от текущего местоположения; это дает вам на выбор 5-6 регионов, а не 3.

Иллюстрация Дью Ван Нешен Тринха.



Остра, первая из ордена

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Этот компаньон не требует влияния для активации.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Шона, позолоченный коготь

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, превратите 1 потенциал во влияние.

Иллюстрация Дью Ван Нешен Тринха.



Слирк, прародитель болота

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, навыки стоят вам на 1 меньше.

Иллюстрация Дью Ван Нешен Тринха.



Ничтожество, пугливое

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, используйте 1 убеждение для взятия секретного задания.

Эта возможность является необязательной.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Вак'лэк, хранитель побережья

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, вы можете перемещаться вдоль пронумерованного побережья.

Этот питомец позволяет вам перемещаться вдоль береговой линии. Теперь ваше обычное перемещение может включать в себя посещение из нумерованной местности на краю карты на соседние.

Например, если ваша скорость 3, вы можете переместиться непосредственно с нумерованной местности 3, 4, 5, потом 6.

Иллюстрация Дью Ван Нешен Тринха.



Вош, мать бивней

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, дает 1 дополнительный атрибут.

Например, если хозяин питомца генерирует 2 воодушевления, то теперь он генерирует 3 воодушевления.

Иллюстрация Фу Тей.



Йи'ква, могучие ветер и облака

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, переверните карту, лежащую лицевой стороной вниз на главном поле.

Выберете одну из 6 карт, перевернутых лицевой стороной вниз, из колода на главном поле и переверните верхнюю карту лицевой стороной вверх, поверх предыдущей карты, лежащей лицевой стороной вниз.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Зиа, хранитель благородного разума

Этот питомец прикрепляется к компаньону, который находится в вашей команде. Пока этот компаньон активирован, вы можете превратить 1 влияние в убеждение.

Иллюстрация Фу Тей.

КАТАЛОГ Добыча

Примечание: Карты добычи используются только при игре с расширением мифы и чудеса. Они могут быть использованы раз в ход.



Церемониальное Копье Совы

Ослабьте 1 энергию; замените реликвию под вашим контролем на реликвию лицом вверх или верхнюю реликвию лицом вниз на игровом поле. Прощлая реликвия удаляется из игры, а влияние перемещается на новую реликвию. При этом обмене не даются и не теряются очки чести.

Иллюстрация Мартина Сиври.



Пыль исчезнувших эпох

Ослабьте 1 энергию; замените одного из ваших компаньонов любым другим компаньоном лицом, лежащим вверх на игровом поле.

При этом обмене не даются и не теряются очки чести. Прощлый компаньон удаляется из игры, а влияние перемещается на нового компаньона.

Иллюстрация Томаса Паванаса.



Зачарованный небесный ковер

Ослабьте 1 энергию; телепортируйтесь в любое место, прилегающее к тайлу под вашим контролем, вместо вашего обычного перемещения.

Точка назначения не должна быть занята другим игроком.

Иллюстрация Насена Дагда Хоанга Три.



Медальон вечного огня

Ослабьте 1 энергию; посетите 1 дополнительный регион в этом ходу. Вы можете посетить второй регион, но не один и тот же регион дважды.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Призматическое островное знамя

Ослабьте 1 энергию; удалите эту карту из игры, затем получите карту черты, лежащую лицом вниз на игровом поле.

Получите очки чести с новой черты, как с обычной.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Призматический амулет веков

Ослабьте 1 энергию; конвертируйте 1 влияние в любой атрибут на ваш выбор.

Иллюстрация Саймона Тьона.



Кольцо Слепых Амбиций

Ослабьте 1 энергию; следующая полученная вами карта в этом ходу стоит на 1 атрибут меньше на ваш выбор.

Иллюстрация Инкари.



Священное перо

Ослабьте 1 энергию; замените активный триггер конца игры на верхний триггер конца игры из колоды.

Прошлый триггер больше не активен и удаляется из игры.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.



Скипетр ночного дозорного

Ослабьте 1 энергию; обменяйте один из ваших навыков на любой другой навык доступный на игровом поле.

Верните ваш навык в соответствующее место на игровом поле, затем возьмите любое другой доступный на игровом поле.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Свиток безграничного обучения

Ослабьте 1 энергию; получите атрибуты любого компаньона, лежащего лицом вверх, в игре.

Может быть использовано как на компаньона на игровом поле, так и на компаньона под контролем другого игрока.

Иллюстрация Саймона Тьона.



Неопознанная магия

Ослабьте 1 энергию; удалите эту карту из игры, затем получите реликвию, лежащую лицом вниз на игровом поле.

Получите очки чести с новой реликвии, как с обычной. Новая реликвия появляется без влияния.

Иллюстрация Мэтта Олсона.



Скипетр гипнотического захвата

Ослабьте 1 энергию; телепортируйтесь в любое место, прилегающее к другому игроку, вместо вашего обычного перемещения.

Иллюстрация Эмильяно Кордоба.

КАТАЛОГ Карты Путешествия

Примечание: карты путешествия могут быть использованы только в начале игры. Как только они были использованы, они удаляются из игры.



Выброшен за борт за предательство Новое путешествие начинается

Ваше тело прибывает к берегу.

Разместите ваш медальон на этот треугольник на карте, а ваш диск подсчета на значение трека 15.

Путешественник приводит вас в чувство.

Случайно вытяните (цветную) карту компаньона, тяните, пока не найдете карту без этого значка:



Что-то внутри вас пробудилось.

Разместите 8 ваших кубиков на потенциал, 8 на влияние, 2 на убеждение, и по 1 на воодушевление, знание и силу на основном игровом поле.

Игрок должен выбрать компаньона соответствующего цвету его карты путешествия.

Карты предательства

Примечание: Карты предательства используются только при игре с дополнением предательство (стр. 33).

- ▣ Не может быть использован как стартовый компаньон.



Сапоги безумной лихости



Проклятая реликвия

При приобретении разместите 1-3 влияния здесь. Забирает 1 очко чести и возвращает 1 влияние; переместите всех игроков до 4 клеток на карте. Включая вас. Может быть 0 клеток. Иллюстрация Инккери.



Conviction Siphon



Проклятая реликвия

При приобретении разместите 1-3 влияния здесь. Забирает 1 очко чести и возвращает 1 влияние; используйте убеждение (1) других игроков в свою пользу.

Другие игроки должны ослабить 1 убеждение до влияния на своих планшетах энергии. Вы можете использовать влияние для обозначения управления регионом. Иллюстрация Мэтта Олсона.

Концепция карты Себастьяна Зарудки.

Жульничество



Черта

Забирает 1 очко чести; используйте только 1 убеждение для получения контроля за регионами других игроков, если вы находитесь рядом.

Эта потеря очков чести и убеждения представляет собой всю стоимость. Новый регион не даёт очков чести.

Иллюстрация Мэтта Сэдлера.



Лживый язык ▣



Blue Companion

Предатель, инициатива = 49.

Ослабьте 1 энергию; добавьте чёрный кубик предательства на компаньона примыкающего на карте игрока. Он не может быть активирован пока кубик не удалён за 1 убеждение.

Этот игрок должен примыкать к вам на карте. Любой игрок может заплатить убеждение для удаления кубика предательства.

Иллюстрация Мэтта Олсона.

Фет, мстительный ▣



Красный компаньон

Бандит, инициатива = 30.

Вы можете сместить другого игрока на карте путем перемещения на 1 клетку. Если вы это делаете, получаете 2 силы.

Когда вы перемещаете на или через клетку другого игрока, переместите их медальоны на 1 клетку в любом направлении (незанятом). Вы не можете использовать эту способность, если это перемещение невозможно вам или другому игроку.

Иллюстрация Нэиена Данга Хоанга Три.

Стяжательство



Черта

Забирает 1 очко чести; игрок рядом с вами теряет свой атрибут по выбору. Вы получаете 3 единицы этого атрибута.

Этот игрок должен примыкать к вам на карте. Если у другого игрока нет атрибутов, то вы ничего не получаете.

Иллюстрация Эммильяно Кордоба.

Высокомерие



Черта

Забирает 1 очко чести; увеличьте 2 потенциала до влияния. Игрок рядом с вами ослабляет 1 энергию.

Этот игрок должен примыкать к вам на карте.

Иллюстрация Инккери.



Кувот, похититель разума ▣



Синий компаньон

Темный маг, инициатива = 37.

Забирает 1 очко чести; получите тайл навыка игрока соседствующего с вами (по его выбору). Этот игрок получает 2 очка чести.

Этот игрок должен примыкать к вам на карте.

Иллюстрация Фу Тэя.
Концепция карты Жо Хиклина.

Семь перьев, горный вандал ▣



Красный компаньон

Наёмник. Инициатива = 6.

Ослабьте 1 энергию; добавьте чёрный кубик предательства к реликвии или навыку другого соседнего игрока на карте. Он(а) и не может быть активирован(а) пока кубик не удалён за 1 убеждение.

Этот игрок должен примыкать к вам на карте. Любой игрок может заплатить убеждение для удаления кубика предательства.

Иллюстрация Нэиена Данга Хоанга Три.

Сидни, буйный ▣



Желтый компаньон

Крошечный ужас, инициатива = 61.

Ослабьте 1 энергию; добавьте чёрный кубик предательства на соседний регион. Он не может быть посещен или использован для подсчёта пока кубик не удалён за 1 убеждение.

Любой игрок может заплатить убеждение для удаления кубика предательства.

Иллюстрация Мэтта Олсона.

Странн, угнетатель ▣



Красный компаньон

Крепкий парень. Инициатива = 17.

Если вы перемещаетесь через другого игрока, увеличьте 1 влияние до убеждения. Этот игрок теряет -1 воодушевление.

Иллюстрация Фу Тэя.



Тоул, коварный



Желтый компаньон

Вор. Инициатива = 51.

Переместите 1 потенциал во влияние. Соседний по карте игрок теряет 1 атрибут на его выбор.

Вы можете использовать эту способность, даже если на карте нет прилегающих к вам игроков.

Иллюстрация Инкари.



Врик, монарх мороза



Синий компаньон

Темный Маг. Инициатива = 50.

Поменяйтесь местами с другим игроком на расстоянии 2 клеток на карте.

Иллюстрация Дью Фана Нешена Тринха.

Темный зелёный токсин Йенары



Проклятая реликвия

При получении, разместите 1-3 влияния здесь. Забирает 1 очко чести и верните 1 влияние; все остальные игроки добавляют 2 влияния на компаньона.

Каждый другой игрок размещает 2 влияния на компаньона под его контролем. Если у игроков нет влияния в сфере влияния на их планшете энергии, они должны восстановить влияние (стр. 8).

Иллюстрация Кана Басдогана.

Зула, Надломленная



Жёлтый компаньон

Разбойник. Инициатива = 20.

Верните 2 влияния с Зулы в вашу сферу влияния. Прилегающий по карте игрок теряет -1 воодушевление.

Вы можете использовать эту способность, даже если на карте нет прилегающих к вам игроков.

Иллюстрация Инкари.



КАТАЛОГ Секретные задания

Примечание: Карты секретных заданий остаются перевернутыми лицом вниз на протяжении всей игры. См. стр. 13.



Пробуждение рассвета

- 2 Контролируйте святую вершину к концу игры.
- 5 Обладайте наибольшей мудростью на основном игровом поле к концу игры.



Лови момент

- 2 Контролируйте командный пункт к концу игры.
- 5 Улучшите вашего питомца до скорости 5 к концу игры.



Проблемы с контролем

- 2 Контролируйте библиотеку к концу игры.
- 5 Обладайте наибольшим количеством прозрения на основном поле к концу игры.



Не носи свое зло сюда

- 2 Контролируйте зияющую пасть к концу игры.
- 5 Уничтожьте любых 3 монстров к концу игры.



Оправдание жалких

- 2 Имейте хотя бы 1 синего, 1 красного и 1 желтого компаньона к концу игры.
- 4 Оправдайте себя к концу игры.



Гений инноваций

- 1 Обладайте навыком воодушевления к концу игры.
- 7 Победите по мастерству воодушевления к концу игры.



Интеллектуальное превосходство

- 1 Обладайте навыком знания к концу игры.
- 7 Победите по мастерству знания к концу игры.



Время вечеринки

- 2 Контролируйте постоянный двор к концу игры.
- 5 В вашей группе должно быть 4 или более компаньонов к концу игры.



Мотивационное лидерство

- 2 Контролируйте святыню к концу игры.
- 5 У вас должно быть больше убеждения, чем у другого любого игрока к концу игры.



Сила внутри

- 2 Контролируйте древнюю гробницу к концу игры.
- 5 Получите любые 3 черты к концу игры.



Признанный потрясающим

- 3 Сохраните хотя бы 5 потенциала в вашей сфере потенциала к концу игры.
- 4 Получите 3 или более навыка к концу игры.



Польза дисциплины

- 2 Контролируйте крепость к концу игры.
- 5 Обладайте наибольшим количеством отвати на основном игровом поле к концу игры.



Обещание, данное самому себе

- 2 Контролируйте монастырь к концу игры.
- 5 В вашей сфере потенциала должно быть 0 потенциала к концу игры.



Рост эрудиции

- 3 Контролируйте 2 лобых региона к концу игры.
- 4 Получите 1 черту, завладейте 1 реликвией и победите 1 монстра к концу игры.



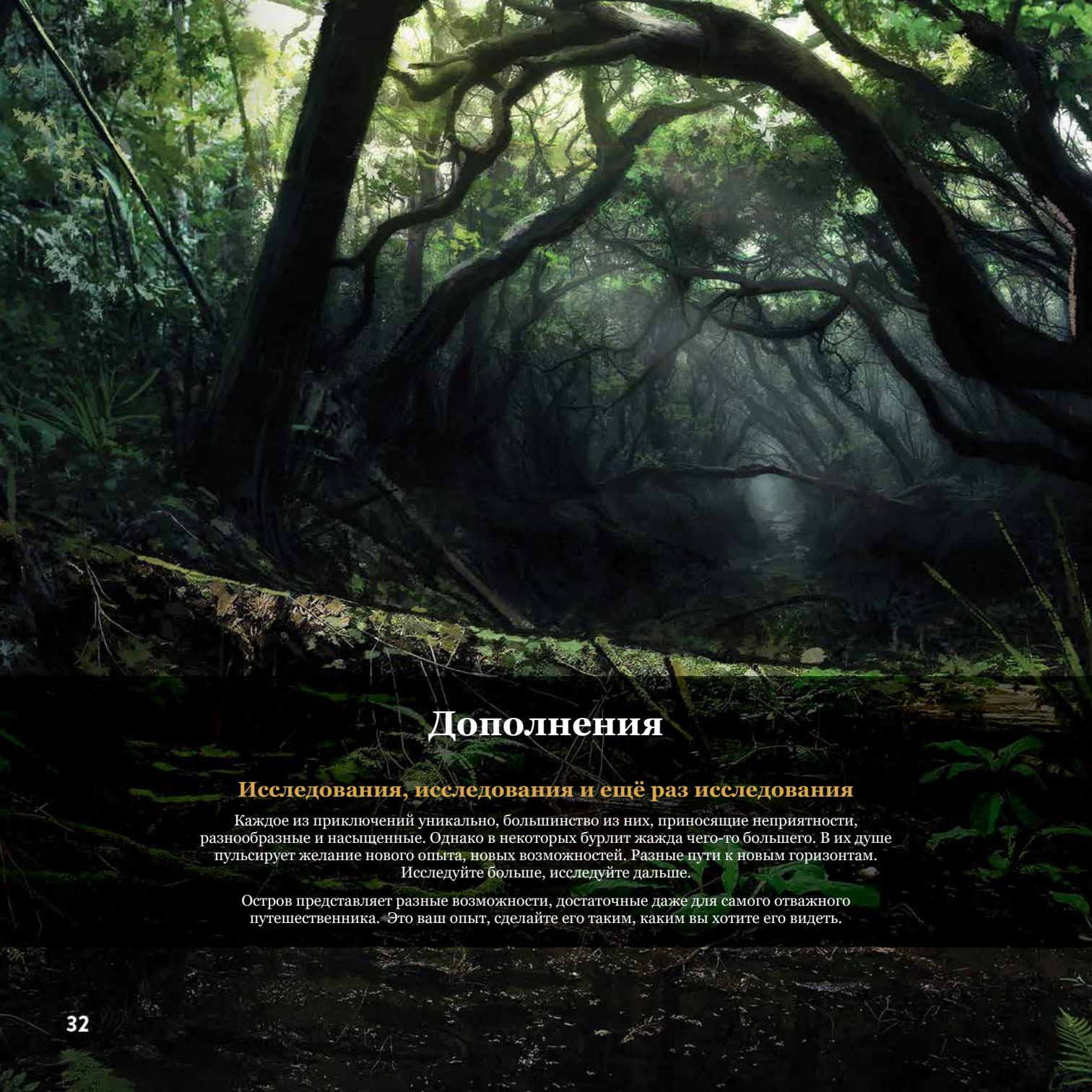
Бездельшки башни

- 2 Контролируйте чародейскую башню к концу игры.
- 5 Получите любые 3 реликвии к концу игры.



Мощная мускулистая масса

- 1 Обладайте навыком силы к концу игры.
- 7 Победите по мастерству силы к концу игры.



Дополнения

Исследования, исследования и ещё раз исследования

Каждое из приключений уникально, большинство из них, приносящие неприятности, разнообразные и насыщенные. Однако в некоторых бурлит жажда чего-то большего. В их душе пульсирует желание нового опыта, новых возможностей. Разные пути к новым горизонтам.

Исследуйте больше, исследуйте дальше.

Остров представляет разные возможности, достаточные даже для самого отважного путешественника. Это ваш опыт, сделайте его таким, каким вы хотите его видеть.



Дополнение предательство



Компаньоны-предатели вызывают одноразовую потерю очков чести, когда они присоединяются к вашей группе.



Некоторые карты предательства требуют потери очков чести при их использовании.

Дополнительные 15 карт расширения предательства

Ах, сколько счастья в причинении другим несчастья. Расширение предательство позволяет вам срывать планы других, при этом зачастую получая более важные личные выгоды... за цену в честь.

Распределение карт предательства

После того, как все игроки выполнили условия на их картах путешествия в начале игры, карты предательства могут быть замешаны в колоду карт с совпадающими рубашками. Только и всего.

Например, у предательских черт обычные зеленые рубашки черт, и они просто замешиваются в колоду карт черт в начале игры.

Играясь с Вашей харизмой

Главная польза от предательства - это способность оказывать влияние на других игроков напрямую. Такой поступок, конечно же, бесчестен, поэтому потеря очков чести входит в стоимость.

→ Получение карты предательства ничем не отличается от получения любой другой карты в игре.

→ Только количество карт в колоде является лимитом числа карт предательств, которые вы можете получить.

→ Карты предательства **НЕ УЧИТЫВАЮТСЯ** при подсчете мастерства в конце игры (любого цвета).

→ Вы **НЕ** теряете или получаете честь, когда теряете компаньона-предателя.

Важно: Примыкание

Ваши компаньоны-предатели, прежде всего, мешают тем игрокам, которые прилегают к ним на карте, так что важно приблизиться как можно ближе к другим игрокам.

И наоборот, если другие игроки используют предателей, лучше всего избегать их, а также не подпускать близко к вам на карте.

Дополнение регионы

ВАЖНО

Для сохранения баланса в игре важно соблюдать 4 правила при выборе тайла региона, который удаляется из игры:

Правило 1:

Всегда используйте чародейскую башню, древнюю гробницу и зияющую пасть

Получение магических реликвий, победа над монстрами и получение черт имеют решающее значение в игре, поэтому эти 3 тайла всегда должны быть использованы.

Правило 2:

Всегда используйте одинаковое количество святой вершины, крепости и библиотеки

Для сохранения баланса атрибутов используйте эти тайлы в одинаковом количестве.

Правило 3:

Всегда используйте одинаковое количество командных пунктов, святых и монастырей

Эти области также привязаны к балансу атрибутов, поэтому обязательно используйте одинаковое количество

Правило 4:

Всегда используйте как минимум 2 постоянных двора

Всегда должны быть по меньшей мере 2 постоянных двора главным поле, чтобы игроки могли взять себе новых компаньонов

Примечание:

Наличие 3 постоянного двора помогает при первой игре или при игре с новичком. Далее он может быть заменен.

Академия, как и регион расширения, имеет независимую способность и, таким образом, это первый выбор для обмена из расширения регионы.

Использование 1 или 2 регионов дополнения

Если вы хотите добавить экзотический питомник, руины храма, колодец желаний, комбинация 2 из них или набор из 2 тайлов священных камней, делайте следующие:

Для замены 1 тайла:

Поменяйте академию или постоянный двор на выбранный вами тайл расширения.



Для замены 2 тайлов:

Поменяйте академию и постоянный двор на выбранные вами тайлы расширения.

Использование 3 регионов

Если вы хотите использовать 3 тайла расширения ювелира (или 2 тайла священных камней плюс 1 тайл расширения, выберите один из вариантов:

Основной вариант:

Замените 1 святую вершину, 1 крепость и 1 библиотеку на ваши выбранные тайлы. Эти действия требуют, чтобы игроки полагались больше на компаньонов, для получения атрибутов



Дополнительный вариант:

Замените 1 командный пункт, 1 монастырь и 1 святую на ваши выбранные тайлы. Эти действия делают более сложными увеличение силы, улучшение питомцев и возвращение влияния от компаньонов.



Использование 4 или 5 регионов дополнения

Выполняйте те же действия, чтобы сформировать 19 тайлов.

Например, если вы хотите играть с набор 3 тайлов ювелира и тайлом руины храма, вам нужно поменять 4 тайла:

4-тайла основной вариант:

Уберите академию **или** один из постоянных дворов. Далее уберите 1 святую вершину, 1 крепость и 1 библиотеку.

4-тайла дополнительный вариант:

Уберите академию **или** один из постоянных дворов. Далее уберите 1 командный пункт, 1 монастырь и 1 святую.

5-тайлов основной вариант:

Уберите академию **и** один из постоянных дворов. Далее уберите 1 святую вершину, 1 крепость и 1 библиотеку.

5-тайлов дополнительный вариант:

Уберите академию **и** один из постоянных дворов. Далее уберите 1 командный пункт, 1 монастырь и 1 святую.

Использование 6 регионов дополнения

5 тайлов недостаточно, не так ли? Вы хотите всё и прямо сейчас. Если вы хотите – вы их получите!

6-тайлов только дополнительный вариант:

Уберите 1 святую вершину, 1 крепость, 1 библиотеку, 1 командный пункт, 1 монастырь и 1 святую.

Дополнение ювелир



Набор из 3 тайлов

Набор из 3 тайлов ювелира включает в себя 1 тайл ювелирной мастерской и 2 шахты кристаллов. Необходимо играть полным набором из этих 3 тайлов.

При посещении шахты кристаллов, получите 1 кристалл, плюс 1 кристалл за каждую шахту под вашим контролем. При использовании верните все кристаллы в общий запас на игровом поле.

Кристаллы

До 20 кристаллов могут быть использованы следующим образом:

- Используйте 1 кристалл, чтобы рассчитаться с компаньоном и вернуть 2 влияния с него обратно в вашу сферу влияния.
- Сдайте 3 кристалла в ювелирную мастерскую, чтобы получить 2 очка чести.
- Сдайте 3 атрибута одного типа и 1 кристалл, чтобы создать наполненный кристалл (драгоценный камень)

Наполненные кристаллы (драгоценные камни)

Наполненные кристаллы считаются за постоянные атрибуты.

Например, вы можете победить монстра, используя 1 отвагу с игрового поля и кристалл, наполненный отвагой, вместо другой отваги.



Дополнение зверинец экзотических питомцев

1-тайловое дополнение

Подготовка рынка

При подготовке к игре с зверинцем экзотических питомцев переверните 3 питомца лицом вверх рядом с колодой, лежащей лицом вниз. Это место известно, как рынок питомцев.



Когда посещаете зверинец экзотических питомцев:

→ Используйте



→ Выберите 1 питомца с рынка или вытяните верхнего, лежащего лицом вниз, из колоды.

Питомцы

Питомцы постоянно прикреплены к вашим компаньонам. Когда получаете нового питомца, прикрепите его к компаньону под вашим контролем, который теперь становится хозяином питомца.

Некоторые способности питомцев задействуются при активации их хозяина, а некоторые пассивные, работающие пока питомец и его хозяин находятся в вашей группе. На заметку:

→ Вы можете сменить хозяина питомца, добавив 1 влияние на нового хозяина. В таком случае, вы можете менять хозяина питомца, просто добавляя на каждого по 1 влиянию.

→ Если вы теряете контроль над хозяином питомца из-за предательства или любого другого воздействия со стороны других игроков, или он убит монстром, вы можете отдать питомца другому компаньону бесплатно.

Если это был единственный компаньон в вашей группе, вы можете временно привязать питомца к вашему персонажу, но его способности не могут быть использованы, пока питомец не найдет себе нового хозяина (другого компаньона).

→ Если вы сбрасываете хозяина питомца, вы также сбрасываете самого питомца – он не может быть отдан вашему персонажу или другому компаньону. Такой поступок заставит вас потерять очки чести и за компаньона, и за питомца.

Дополнение священные камни



Набор из 2 тайлов

При посещении регионов священных камней вы можете переместиться в любое место, соседствующее с **любым** священным камнем, вместо вашего обычного перемещения.

→ Если вы рядом с одним из регионов священных камней и контролируете **одни** из них, вы можете переместиться в любое место рядом с **любым** регионом священных камней — и затем примените дополнительно ваше обычное передвижение.

→ Если вы рядом с одним из регионов священных камней и контролируете **оба** этих региона, вы можете переместиться в любое место на карте — и затем примените дополнительно ваше обычное передвижение.

Дополнение руины храма

1-тайловое дополнение

При посещении руин храма вы можете взять 2 секретных задания и сохранить 1, замешивая оставшееся задание назад в колоду.

Ограничений в количестве секретных заданий, которые вы можете взять, отсутствует, также нет штрафов за невыполненные карты заданий.



Дополнение колодец желаний



1-тайловое дополнение

Подготовка

При подготовке к игре с колодцем желаний, переверните все 15 жетонов желаний, чтобы сторона колодца желаний была наверху рядом с основным игровым полем. Затем случайно переверните 3 жетона желаний и разместите их на тайл колодца желаний.



Жетоны желаний

Когда посещаете колодец желаний, вы можете выбрать 1 из 3 доступных жетонов желаний и сразу же получить атрибуты или очки чести.

Затем, случайным образом замешайте выбранный жетон обратно в пул жетонов и разместите новый жетон желаний на колодец, чтобы там всегда было 3 жетона.



Дополнение строительная площадка



Регулируемый набор тайлов

Строительные площадки позволяют игрокам воздействовать на появление определенных тайлов регионов из расширений в течение игры вместо вытягивания их вслепую.

Подготовка

В начале игры выберите тайлы расширения, которые вы хотите сделать доступными, и разместите их лицом вверх рядом с игровым полем.

Затем используйте правила (стр. 34), чтобы убрать соответствующее число основных тайлов из мешка и заменить их равным числом тайлов строительной площадки.

Пример:

Доступны для постройки лицом вверх на поле: (4)



Тайлы строительной площадки, помещенные в тканевый мешок: (4)



Использование строительных площадок

Когда игрок тянет тайл строительной площадки из мешка, он размещается как обычно. Этот игрок может потом использовать 1 убеждение, чтобы выбрать один из доступных тайлов регионов из расширений и построить его здесь. Такое действие автоматически дает игроку контроль над этим регионом.

Если этот игрок ничего не строит на площадке, другой игрок может использовать его действие на карте (в его ход), чтобы построить здесь.

Дополнение гильдии & памятники



Подготовка

После основной подготовки к игре, каждый игрок берёт планшет дополнения гильдии & памятники в соответствии с его цветом и треугольный медальон с таким же символом гильдии.

Между гильдиями нет стратегических различий.

Братство света

Монахи света дипломатичны с сильными лидерскими качествами. Они ревностные защитники света, но как правило, стремятся к мирным решениям.



Круг свободного разума

Мудрые и таинственные мастера круга иллюзии и магии. Их высокий интеллект позволяет им контролировать сложные ситуации.



Орден сложенного листа

Орден имеет глубокую привязанность к природе. Они живут в гармонии с ней, предпочитают держаться вместе.



Клан гулкового клинка

Воины клана гулкового клинка находят силу в количестве, могут быть агрессивными и бесстрашными, но слабо разбираются в магии.



Сумеречное братство

Братство – это сеть жуликов и наемников. Работая только ночью, куда бы не пошли, они создают только беспорядки своей тайной деятельностью.



Думая, что мир проклят, они тайно работают, пытаются уничтожить всю цивилизованность и положить конец человеческому существованию, чтобы каждый мог наслаждаться ожидающим его раем.

Использование благосклонности гильдии

Вы каким-то образом заслужили благосклонность одной из гильдий, каким бы опороченным вы не были. Возможно замолвил словечко компаньон, который вас оживил. Может быть это связано с желанием заполнить ваши способности для... чего-то такого. В любом случае, теперь вы можете воспользоваться благосклонностью вашей гильдии.

Теперь у вас есть четвёртое действие в каждом ходу – размещение жетона гильдии.

→ Вы не можете размещать жетон вашей гильдии на то же самое место 2 раза подряд – вы должны его передвигать.

→ Жетон остается активным там, где он находится, до тех пор, пока он не будет перемещен – даже во время хода других игроков.

→ Вы не можете размещать ваш жетон гильдии на место, где уже стоит жетон другого игрока.



Укрепление регионов

Разместите жетон вашей гильдии на регион, который контролируете, затем переверните тайл региона на сторону с 3 сферами, чтобы показать, что он укреплен.

Укрепленные регионы не могут попасть под контроль других игроков на протяжении всей игры, даже после того, как ваш жетон гильдии будет удален.

Неукрепленная сторона (1 сфера):



Укрепленная сторона (3 сферы):



Дипломатия

Используйте жетон гильдии на тайлах оппонентов: до следующего вашего хода, пока вы или другой игрок не посетите этот тайл, вы и игрок, который контролирует регион, получите очки чести – по 1 на каждого.

Ограждение

Используйте жетон гильдии на свободной клетке: до тех пор, пока ваш жетон гильдии здесь, получаете 2 очка чести всякий раз, когда другой игрок останавливается или проходит через эту клетку.

Лидерство

Используйте благосклонность гильдии на вашем планшете энергии: переместите 1 кубик из потенциала во влияние, или из влияния в убеждение (смотря где вы разместили жетон благосклонности гильдии).

Благосклонность гильдии также воздействует на поддержку против предательства.

Эффекты, контролируемые другими игроками, не могут заставить вас потерять энергию в месте, где размещен ваш жетон благосклонности гильдии.

В приведенном ниже примере: если эффект, контролируемый другим игроком, заставляет вас переместить влияние в потенциал, ваш жетон благосклонности гильдии (размещенный на планшете энергии внизу слева) предотвратит это.



Преданность

Используйте благосклонность гильдии на компаньоне под вашим контролем: в этот ход компаньон возвращает 1 влияние в ваш пул при активации вместо требования добавить 1 из вашей сферы влияния.



Расширение возможностей

Используйте благосклонность гильдии на реликвию под вашим контролем: в этот ход вы можете добавить 1 заряд к реликвии при использовании её энергии вместо возвращения 1 влияния в вашу сферу влияния.



Восстановление памятника

Используйте благосклонность гильдии на вашем памятнике: в этот ход вы можете внести любое число навыков и атрибутов в восстановление этого памятника в честь вашей гильдии.

Атрибуты берутся напрямую из сферы на основном игровом поле, а убеждение размещается из вашей сферы убеждения на планшете энергии.

→ 2 навыка, размещенные здесь, не могут быть одинаковыми.

→ Вы не можете использовать или возвращать влияние, атрибуты, навыки или убеждение из незавершенного монумента.



При завершении восстановления, получите 15 очков чести и верните все ваши вложения обратно в их изначальные локации, включая атрибуты на основном игровом поле.

Одобрение

Используйте благосклонность гильдии на одной из ваших черт: получите 1 очко чести, всякий раз при использовании или сработавшей способности черты, пока на ней находится жетон благосклонности гильдии.



Рок судьбы

Используйте благосклонность гильдии на побежденном вами монстре: вместо броска кубика (по любой причине), бросьте его дважды и выберите один из результатов. Этот эффект не суммируется с другими эффектами переброски.



Дополнение мифы & чудеса

Подготовка

После обычной подготовки к игре

→ Установите поле мифов и чудес рядом с основным игровым полем.

Используйте сторону, пригодную для данного количества игроков – красный флаг сверху справа для 2-3 игроков и голубой флаг для 4-5 игроков.

→ Удалите из игры тайл академии или один из тайлов постоянного двора, таким образом в мешке останется только 18 тайлов регионов.



→ Разместите тайл региона Мифов и Чудес – Ронак, сотрясатель земли лицом вверх – в центр карты на игровом поле.

(Ронак – гигантское драконоподобное создание. Туук-Туук, валунный гигант – каменное монстроидное создание. Эта сторона переворачивается вниз)

→ Разместите 6 черных кубиков предательства на клетки, окружающие Ронака

→ Начните игру.

Цель

Цель события – спровоцировать Ронака, сотрясателя земли, атаковать его, и выжить до вашего спасения Туук-Тууком, валунным гигантом – стражем древних.

Как только все области на поле Мифов и Чудес заполнены атрибутами и убеждением игроков, Туук-Туук прибывает, чтобы нанести последние удары, отправляя Ронака в бескончаемый отпущ.

Провоцирование Ронака

Игра проходит как обычно с одним лишь исключением: когда игрок оканчивает свое перемещение на клетке с кубиком предательства, передвиньте кубик на тайл региона Ронака (перемещение через кубики не передвигает их).

Когда все 6 кубиков были перемещены на тайл региона Ронака, появляется он сам, готовый обрушить его гнев на вас и остатки человечества. Поместите фигурку Ронака на тайл его региона, чтобы обозначить его активность.

Игрок, вызвавший появление Ронака, может закончить свой ход.



Подготовка

Как только Ронак активирован, начинается дополнительная игра. Все игроки остаются неподвижно на карте и участвуют в событии, пока оно не будет завершено. Как только Ронак побежден, игра продолжается как обычно, начиная игрока, с фигуркой Сестры, хранителя истории.

Событие начинается следующим образом:

→ Следующий игрок берет фигурку Сестры, хранителя истории, чтобы обозначить свой начальный статус игрока после завершения события.



→ Все игроки могут превратить 3 влияния в убеждение в начале события.

Определение инициативы

Чтобы определить инициативу, разместите черный кубик предательства на компаньона с наименьшей инициативой из вашей группы – это ваш чемпион.

Чемпион с наименьшей инициативой начинает первым.

Далее игра продолжается по часовой стрелке.

Инициатива размещена между именем компаньона, справа от их титула (инициатива Кражика - 21).

Unruly
- 21



Сражение с Ронаком

В отличие от обычной игры, вы не сможете перемещаться по игровому полю или посещать регионы, пока Ронак не побежден. Вместо этого, в свой ход вы сможете осуществлять следующие 3 действия:

1) получение атрибутов

Получайте атрибуты, активируя любого из ваших компаньонов (или вашего персонажа) каждый ход. Вы можете конвертировать эти атрибуты в любое время как обычно. **Вы не можете возвращать влияние с поля мифов и чудес.**

2) вложение атрибутов

Чтобы задействовать атрибуты в битве, переместите атрибут с основного игрового поля (или убеждение с вашего планшета энергии) на боевое поле мифов и чудес в соответствующую вашему выбору сферу. Например, вы можете вложить 1 отвагу с основного игрового поля в нижнюю сферу в кольце отваги, чтобы получить 2 очка чести. Только отвага может быть задействована в 3 сферах кольца отваги.



Верните 2 влияния с компаньонов на ваш планшет энергии



Переместите 1 потенциал во влияние на вашем планшете энергии.



Переместите 1 влияние в убеждение на вашем планшете энергии.



Возьмите жетон телепортации. Он может быть использован только один раз, чтобы телепортироваться на любую незахваченную территорию.



Выберите первым при присуждении добычи после события (доступно только в игре на 4 и 5 игроков)



Продублируйте эффект, более недоступный в кольцах атрибутов. Например, если обе сферы жетонов телепортации уже были заняты в кольце силы, вы можете задействовать левую верхнюю сферу в кольце мудрости, чтобы получить жетон телепортации.



3) бросьте кубик

Независимо от того, сделали ли вы вложение в битву, вы получите бонусные атрибуты за участие в сражении – и Ронак будет контратаковать.

Каждый ход ваш чемпион будет возглавлять вашу атаку: бросьте оба кубика. Получите атрибуты белого кубика и испытайте последствия черного кубика. Если ваш чемпион умирает, следующий компаньон из вашей группы с самой низкой инициативой становится новым чемпионом. Если все ваши компаньоны были убиты, вы должны пропустить ходы, пока Ронак не будет побежден. Помните, убеждение может быть использовано, чтобы предотвратить смерть чемпиона. **Если все компаньоны были убиты, Ронак побеждает, и событие полностью сбрасывается. Верните все кубики с поля Мифов и Чудес в сферы влияния игроков и сбросьте кубики предательства.**

Страж возвращается

Как только все сферы на боевом поле заполнены, Туук-Туук, валунный гигант возвращается, чтобы нанести последние удары Ронаку, отправляя его раствориться в зияющей пасти.

Переверните тайл в центре карты с Ронака на Туук-Туука.



Посещение Туук-Туука

В течение игры вы можете посещать этот тайл также, как и любой другой регион. Этот регион не может быть захвачен игроками.

При посещении Туук-Туука вы можете получить 1 любой атрибут, которого у вас нет.

Распределение добычи

Переверните карты добычи лицом вверх – на две больше количества игроков. Игроки теперь тратят ходы, выбирая добычу с этого рынка.

В играх на 4 и 5 игроков, игрок, выбравший сферу первого выбора добычи выбирает первым. Следующим выбирает игрок с компаньоном с **наибольшей инициативой**, затем игрок со **следующей наибольшей инициативой** и т.д. В играх на 2 или 3 игроков, компаньон с **наибольшей инициативой** выбирает первым.

После того, как каждый игрок выбрал 1 добычу, верните все оставшиеся карты добычи обратно в коробку и вернитесь к основной игре!



КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



1 шестиугольное игровое поле



1 книга правил



1 книга с перечислением и изображением всех персонажей игры



1 чёрный кубик монстров и 1 белый кубик атрибутов

(кубики могут отличаться от изображенных)



5 памяток



117 деревянных кубиков (21 на каждый из 5 цветов + 12 черных)



5 деревянных дисков подсчета (по 1 каждого из 5 цветов)



5 металлических медальонов игроков с подставкой (по 1 каждого из 5 металлических оттенка цвета)



4 металлических жетона конца игры



5 металлических жетонов благосклонности гильдии (по 1 каждого из 5 металлических оттенка цвета) **

1 тканевый мешочек для тайлов (изображение отсутствует)

компонент "планшет новичка" (изображение отсутствует)

КАРТЫ (196)



(20) компаньоны (красные)



(16) реликвии (фиолетовые)



(20) компаньоны (синие)



(16) черты (зеленый)



(20) компаньоны (желтые)



(16) монстры (оранжевые)



(12) карты добычи (стальные)



(6) наполненные кристаллы (бордовые)



(15) питомцы (белые)



(12) карт путешествия (коричневый)



(16) секретные задания (цвета лайма)



(12) конца игры (серые)

(15) карт предательства

(эти карты имеют те же рубашки, что и компаньоны, черты и реликвии, но имеют черную рамку на лицевой стороне)

ПЛАНШЕТЫ & ТАЙЛЫ



5 планшетов энергии игроков
(по 1 каждого из 5 цветов)



6 тайлов мастерства
и 24 тайла навыков



10 тайлов скорости/питомцев



5 тайлов презренных/
оправданных игроков



15 восьмиугольных жетонов
атрибутов, 20 круглых жетонов
кристаллов, 5 круглых жетонов
телепортации



5 треугольных жетонов
благоклонности гильдии
(по 1 каждого из 5 цветов)



27 шестиугольных
тайлов регионов на
карте (18 разных типов)



6 тайлов строительных площадок



1 тайл мифов и чудес



1 поле расширения
мифы и чудеса



5 полей расширения гильдии
и памятники
(по 1 каждого из 5 цветов)

ПЛАСТИКОВЫЕ МИНИАТЮРЫ



1 Сестра, хранитель истории



1 Ронак, сотрясатель земли



1 памятник ордена
опавшего листа**



1 памятник братства
сумерек**



1 памятник круга
свободного разума**



1 памятник
братства света**



1 памятник клана
вторящего клинка

*** Эти предметы – дополнительные компоненты, включенные только в улучшенные копии игры за дополнительную стоимость.*

Дизайн игры, история и концепция:

Марк Нейдлингер

Мир игры:

Том "Big Tom Casual" Мэтсон

Дизайн:

Марк Нейдлингер

Миниатюры:

Рауль Мануэль Фуртадо
Таварес

Иконография:

Тью Палмер (шеф)
Кевин Батлер (помощник)

Ведущие иллюстраторы:

Бартек
Эмильяно Кордоба
Мэтт Олсон
Дью Фан Нгиен Тринх
Фью Тэй

Иллюстраторы:

Реза Афшар
Хилари Аурелия
Кэн Башдоган
Оле Болдадор
Брэтт Карвилл
Рю Ю Чен
Мария Гандольфо
Инкари
Нозми Конколай
Райн Лоу
Томас Панаваз
Эддисон Ранкин
Мэт Садлер
Мартин Сикри
Саймон Тьонг
Нгиен Данг Хоанг Три



Vindication® является зарегистрированной торговой маркой Orange Nebula, LLC. Всё содержание, иллюстрации, миниатюры, художественные работы и дизайн принадлежат ©2018 Orange Nebula, LLC. Все права защищены. Любое воспроизведение без письменного разрешения строго запрещено.

Карты

Типы базовых карт

	Компаньоны.....	14-15
	Каталог (синие).....	22
	Каталог (красные)..	23
	Каталог (желтые)...	24
	Путешествие.....	4
	Каталог	29
	Монстры	18
	Каталог.....	26
	Реликвии.....	17
	Каталог.....	26
	Секретные задания... ..	20
	Каталог	31
	Черты.....	16
	Каталог	25
	Триггеры конца игры ..	21
	Каталог	27

Типы карт дополнений

	Добыча.....	41
	Каталог	29
	Питомцы	35
	Каталог	28
	Наполненные кристаллы..	35
	Каталог	25

Действия

Бонусные действия ... 8

Преобразование атрибутов ...	13
Контролирование регионов ...	11
Получение навыков.....	20
Возвращения влияния.....	8
Оправдание	20

Действия за ход 8

Активация	8
Перемещение	8
Посещение региона/отдых....	8

Атрибуты и преобразование

Типы атрибутов.....	13
Преобразование атрибутов ..	13

Терминология карт и использование

Усиленный драфт	9
Честь карт.....	9
Чемпион.....	15,18
Инициатива.....	15,18

Честь

Честь (основное)	2
-----------------------	---

Мастерство

Тайлы мастерства... ..	21
------------------------	----

Планшет энергии

Влияние	12
Перемещение/удаление ...	12
Убеждение	12
Потенциал.....	12
Возвращение влияния ...	8

Навык

Тайлы навыка.....	20
-------------------	----

Регионы

Основной набор из 19 регионов..	10
Контролирование регионов.....	11
Открытие регионов.....	9
Укрепление регионов	38
Посещение регионов.....	9

Скорость

Скорость	19
Увеличение скорости... ..	19

Дополнительный контент

Гильдии и памятники

Правила игры ...	38-39
------------------	-------

Мифы и чудеса

Правила игры ...	40-41
------------------	-------

Регионы дополнений

Основное использование ...	34
Строительные площадки... ..	37
Ювелир.....	35
Шахта кристаллов... ..	35
Наполненные кристаллы ...	35
Зверинец экзотических питомцев..	35
Священные камни	36
Руины храма.....	36
Колодец желаний.....	37

Предательство..... 33