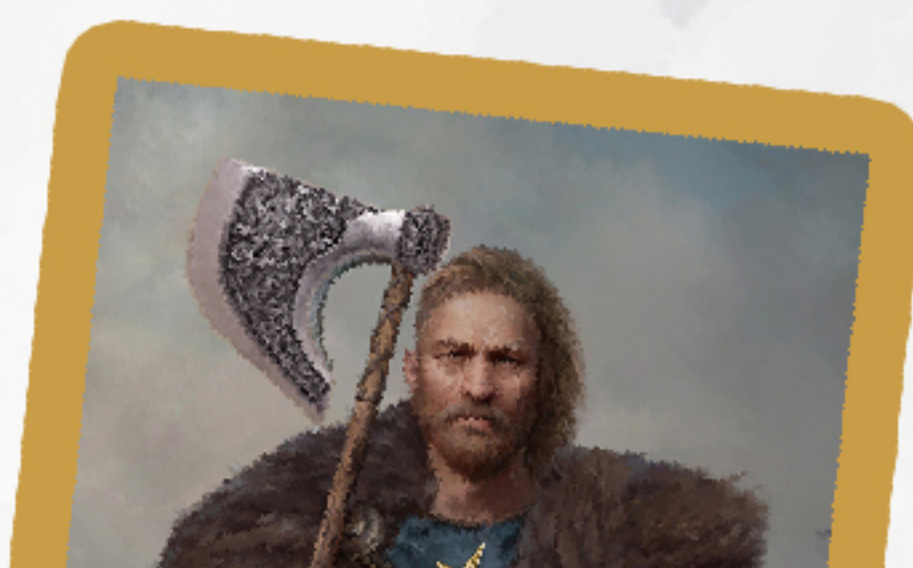


ЗНАТОЗЕМЬЕ

Правила игры



Вступление

Из истории...

Согласно легендам, хранимым братством Теос, десятки тысяч лет назад шла эпоха, называемая Изначальем. В те времена Создатели, люди и духи жили в единстве и гармонии. Но в мир Изначалья проникли темные энергии и поразили некоторых из Создателей, пробудив в них низшие желания и жажду власти. Началась война. Воплощая в мир Изначалья орды чудовищ, Темные Создатели переманили на свою сторону часть людей, наделив их силой и сделав их командирами своих армий. Так появились первые колдуны.

Однако мир Изначалья не выдержал войны, и начался раскол миров. Так появился Средний мир, где остались жить люди и животные, Мир Низших Сфер, где оказались Темные Создатели со своими войсками и Мир Высших Сфер, где продолжили свое существование Создатели и Духи.

Тысячелетиями люди боролись за свое выживание, чтобы их потомки могли сегодня быть с нами. Так появилось Златоземье, которые мы знаем сейчас. Это центральный материк-государство, на территории которого находится девять крупных городов, которые смогли объединить мудрые правители прошлого. Сегодня Златоземье живет в процветание, достатке и изобилии, но впереди материк ждут новые испытания, в которых вам предстоит сыграть главную роль.

Об игре

Златоземье – это кооперативная приключенческая игра в жанре средневекового фэнтези. Вам предстоит создать один из отрядов Гильдии Сияющей Звезды и отправиться в непростой путь, требующий слаженных командных действий. В распоряжении игроков небольшой отряд героев с индивидуальными характеристиками, распределенными ролями в отряде, личной историей, умениями, доступной экипировкой и большая карта Златоземья. Путешествуя по фэнтезийным городам и изучая историю мира, игроки будут охотиться, торговать, учиться магическому ремеслу и, конечно, давать отпор тем, кто встанет у них на пути, применяя свой арсенал боевых умений и заклинаний.

Златоземье – приключенческая игра, а это значит, что на каждом ходу вас могут поджидать непредсказуемые события. Возможно, путешествуя из одного города в другой, вы встретите кого-то или что-то, что поможет вам, а, быть может, на вас нападут. Путешествуя по землям Златоземья, вы должны быть готовы ко всему. И да помогут вам Создатели!

Описание игрового процесса

Перед началом игры каждому игроку предстоит выбрать одного или нескольких героев. Все выбранные игроками герои создают единый отряд Гильдии Сияющей Звезды, которым вы будете перемещаться по карте Златоземья в процессе игры. Каждая партия игры в "Златоземье" происходит по предварительно выбранному сценарию. В любой сценарий можно играть как отдельно, так и в составе единой кампании, проходя сценарии последовательно. Чтобы победить в игре, нужно будет последовательно выполнить все задачи, которые ставит перед вами сценарий.

В конце почти каждого сценария вас будет ждать финальная битва, к которой вам нужно будет подготовиться в процессе игры. Вам предстоит приобрести хорошее оружие, надеть крепкие доспехи, запастись боевыми предметами, а также выучить заклинания и боевые способности героев, делающие ваших героев сильнее.

Для того чтобы приобрести оружие, доспехи и предметы, вашему отряду нужно будет раздобыть игровую валюту, которая называется "златники". Но, кроме того, вам предстоит еще разыскать снаряжение, подходящее именно вашим героям.

Заработать златники на территории Златоземья можно многими способами:

- выполнять задания и побеждать врагов;
- заработать деньги в городах, выполняя подсобную работу, либо изготавливая предметы на продажу во время ваших путешествий;
- заниматься торговлей, приобретая товары в поселениях, где их производят, и продавая их по более высокой цене в крупных городах.

Особенности игры

Большой продуманный мир.

Огромная карта с множеством городов и интересных мест.

Каждая партия будет уникальна, даже если вы будете переигрывать сценарий, в который уже играли. При этом каждый сценарий имеет три варианта.

Наличие на данный момент дополнений, увеличивающих игру в разы.

Полностью кооперативная игра.

В игре нет случаев, когда подолгу придется ждать, пока походит другой игрок.

Игра очень быстро собирается независимо от сценария. Все отличия сценариев содержатся в самих сценариях.

Уникальные и разнообразные герои с собственными характеристиками, особенностями и индивидуальным набором боевых способностей.

Три уровня сложности, последний из которых подойдет опытным игрокам, любящим "хардкорные" игры.

Состав игры

1 Игровое поле -
карта Златоземья



7 карточек героев



39 карт способностей героев
и их уникальных предметов



84 карты событий



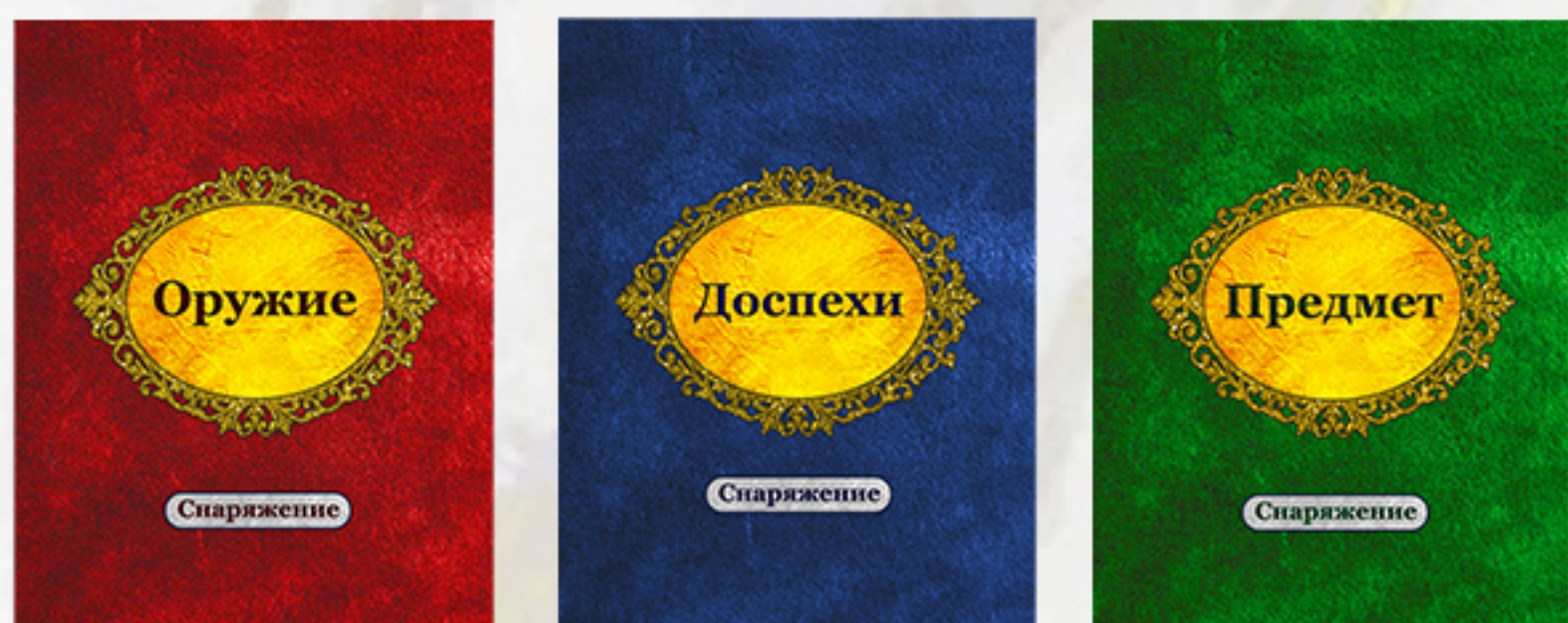
24 карты заданий
в городах



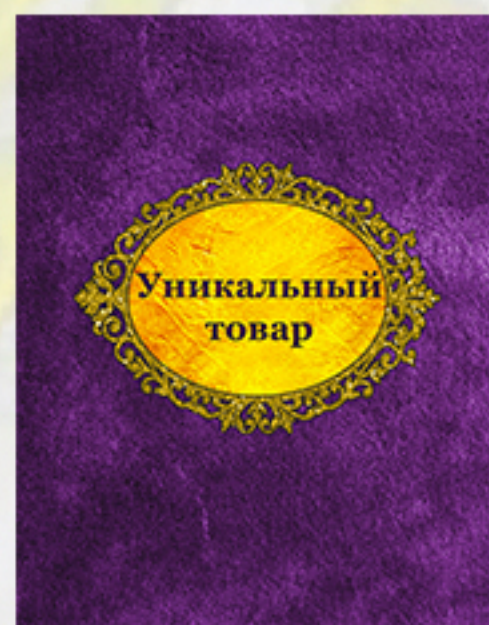
24 карты врагов



72 карты снаряжения



9 карт уникальных
товаров



36 карт заклинаний



20 карты
провизии



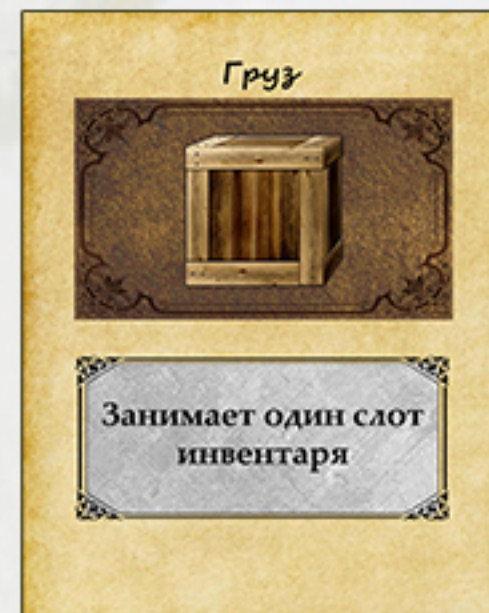
20 карт
мастерства



12 карт Энергии
Высших Сфер



5 карт груза



5 карт защиты
Создателей



2 карты помощь
Создателей



Жетон отряда



Жетон времени



Маркер времени



Жетоны заданий
сценария



Жетоны заданий
в городах



Дополнительные
маркеры



Жетоны златников



Жетоны оглушения,
заморозки и
неуязвимости



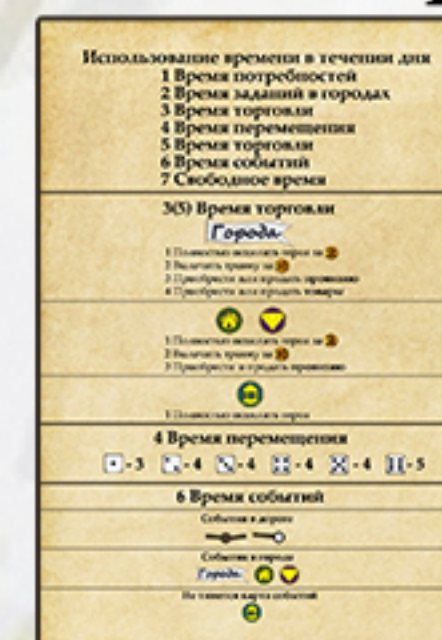
Жетоны ран
и травм героев



Маркер здоровья
врагов



4 Памятки игрока



Книга сценариев



Планшет здоровья
противника



Планшет рынков
городов



4 игровых
кубика



1 карта повышенного
уровня сложности



Основные понятия

Обозначения на карте Златоземья

1 Клетки на игровом поле. Клетками на игровом поле (далее карте Златоземья) считаются города, поселения, поселения с уникальными товарами, алтари и клетки дороги. Все клетки на карте связаны между собой дорогами.

Клетки дороги:



2 Города. Города на карте Златоземья обозначают рисунком города и белым флагом с названием города над ним.



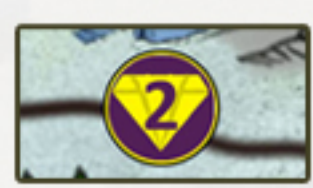
В городах можно торговать товарами, получать задания и исцелять героев.

3 Поселения. Поселения интересны путешественникам чаще всего как место, где можно заработать златники. Помимо этого в поселениях всегда есть знахарь, способный исцелить раны.

На карте Златоземья существуют два вида поселений: обычное поселение и поселение с уникальным товаром.



Поселение



Поселение с уникальным товаром

На клетке поселения с уникальным товаром всегда стоит цифра от 1 до 9. По этой цифре можно определить какой товар можно купить в данном поселении. Для этого нужно в колоде карт уникальных товаров найти карту с такой же цифрой, как на карте Златоземья.



Рубашка колоды карт уникальных товаров



Карта уникального товара с информацией о цене покупки и продажи уникального товара в других городах.

4 Алтари. Это особые места, где сильна связь с Миром Высших Сфер. Герои будут приходить сюда, чтобы наиболее простым способом получить Энергию Высших Сфер.



Алтарь

5 Шкала времени. Шкала времени состоит из 30 ячеек, соответствующих дням месяца. Для обозначения текущего дня используется жетон времени.

Шкала времени делится на 3 декады, подписанные под ней.

Обозначение декад на шкале времени

Первая декада

Со временем в процессе каждой партии игры встречаемые вашим отрядом враги будут становиться сильнее, и часто вы будете встречать текст: "возьмите карту врага согласно текущей декаде". Это будет означать, что вам необходимо взять карту врага того же уровня, что цифра декады.



Уровень карты врага

Игровые маркеры и жетоны

1 Жетон отряда. Обозначает на карте Златоземья клетку, где находится ваш отряд в данный момент времени.



2 Жетон времени. Отображает текущий день, и перемещается в конце каждого дня по шкале времени.



3 Маркет времени. Используется для обозначения важного дня в сценариях. Как правило, обозначает день, по достижении которого игра закончится поражением, если отряд не успел выполнить необходимые задания.



4 Жетоны заданий сценария. Кладутся на клетки карты Златоземья, на которых нужно выполнить задание сценария, а также на клетки, в которых можно перейти к следующему акту сценария.



5 Двухсторонние жетоны заданий в городах. При подготовке к игре эти жетоны нужно положить стороной ! на 9 городов карты Златоземья. Когда вы будете брать задание в одном из городов, вы должны будете положить жетон обратной стороной ? на клетку, в которой можно будет выполнить задание города.



5 Дополнительные маркеры. Существует три вида дополнительных маркеров:



Дополнительный маркер, обозначающий клетки на карте, в которых можно выполнить дополнительные действия, появляющиеся благодаря событиям или сценарию (к примеру приобрести оружие).



На карточке героя может быть указано, куда нужно разместить этот маркер. Он обозначает разовую особенность, которую может применить герой.



Дополнительный маркер, который иногда просят использовать в сценарии, чтобы обозначить врага на карте, либо опасную дату на шкале времени.

6 Двухсторонние жетоны ран/травм героев. Когда герой получает раны либо травмы, необходимо на его карточку положить эти жетоны, в количестве, соответствующем полученным ранам/травмам. Жетоны травм уменьшают максимальное здоровье героев на цифру, написанную на них. Число ран и травм на герое не может превышать значение максимального здоровья героя с учетом доспехов на нем.



Жетоны ран



Жетоны травм

7 Маркеры здоровья врага. Маркеры отображают текущее здоровье врага на планшете здоровья врага. По умолчанию всегда используется маркер с цифрой 1, за исключением случаев, когда приходится сражаться одновременно с двумя врагами.



8 Жетоны Златников. Хранятся у казначея отряда и отображают количество златников, которое есть у отряда. Жетоны златников используются для приобретения товаров в игре и прочих покупок.



9 Двухсторонние жетоны оглушения, заморозки и неуязвимости. Используются во время битвы для обозначения особых состояний героев и врага.



Игровые кубики

Каждый игрок использует в игре 1 игровой кубик для определения различных игровых значений. Если в тексте карт или правилах игры не сказано кто должен бросать кубик, то кубик бросает игрок, который совершает ход либо действие. Если на данный момент не совершается ни ход ни действие, то кубик может бросить любой из игроков.

Символы и ключевые слова

1 Герой. Каждый игрок в начале игры выбирает себе одного героя или более. Если в тексте встречается фраза “вы” либо “герой”, то это означает, что она относится к герою, который на данный момент совершает действие.

2 Отряд. Под словом отряд подразумеваются все герои, которые участвуют в данной партии игры.

3 Награда. Слово “награда” встречается на картах заданий, картах событий и картах врагов. Оно означает, что отряд должен получить указанные игровые ресурсы.

4 Значок 1. Такие значки в картах обозначают жетоны златников, цифра на них обозначает их количество, которое необходимо/можно отдать, получить либо заплатить за что-то.

5 Значок 1. Эти значки соответствуют картам Энергии Высших Сфер. Цифра на значке означает количество этих карт.

6 Значок x, который встречается на картах означает, что необходимо увеличить значение, которое было до него на число героев в игре.

Пример. Вы встретили на карте текст: “Награда: 1x”, а в данной игре участвует 4-ре героя. Исходя из этого вашему отряду необходимо взять жетоны златников, сумма цифр на которых будет равна 4-м.

7 Значок обозначает игровой кубик.

8 СВГ и СВО

СВГ - свободное время героя

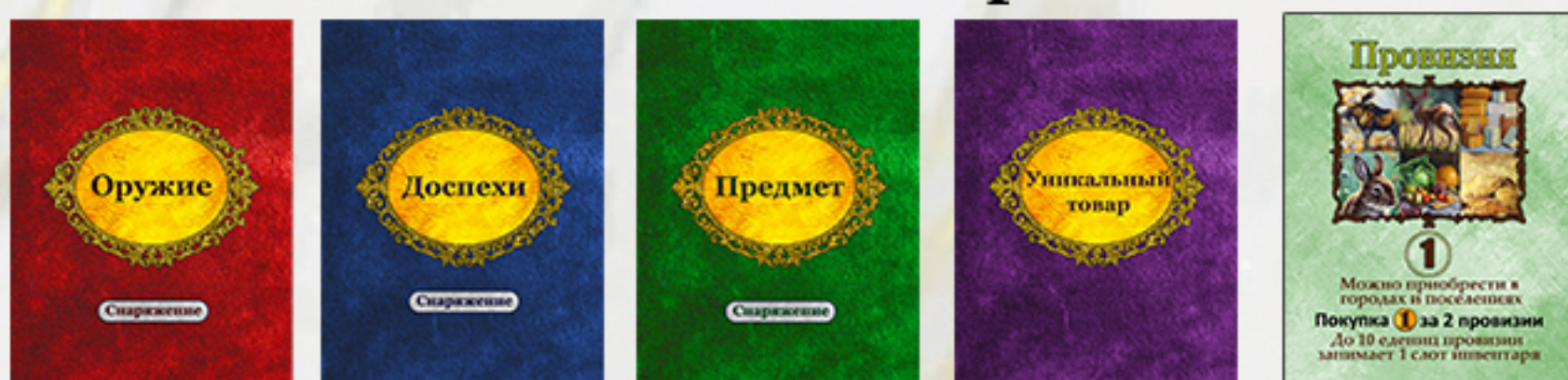
СВО - свободное время отряда

Свободное время - это особый ресурс в игре, который герой либо отряд может использовать для выполнения заданий и прочих действий. Бывает такое, что по требованию некоторых карт событий герой должен потратить свое свободное время. Если встречается фраза “потратьте СВО” - это означает, что все герои тратят свое свободное время (СВГ).

9 Снаряжения (карты снаряжения). Снаряжением в игре называются карты оружия, доспехов и предметов.

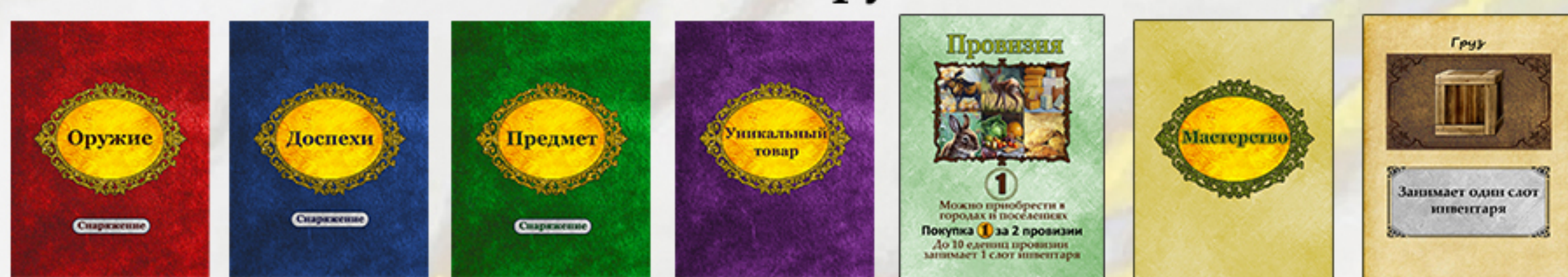
10 Товары (карты товаров). Под товарами в игре подразумеваются карты, которые можно купить либо продать - это карты снаряжения, провизии и карты уникальных товаров. Также иногда в игре вы будете встречать текст: “возьмите карту, как товар” - это означает, что данную карту можно будет продать в одном из городов.

Является товаром:



11 Грузы. Каждый груз занимает одну ячейку инвентаря героя. Грузами в игре считаются все карты товаров, а также карты груза, которые необходимо взять, если об этом говорится в тексте заданий или сценария.

Является грузом:



Не является грузом:



Карты снаряжения

Каждый тип карты снаряжения (оружия, доспехов, и предмета) имеет свою уникальную рубашку, а на лицевой стороне фон под изображением снаряжения того же цвета, что и рубашка.

Обозначения на картах товаров



1) Уровень снаряжения. Отображает степень ценности снаряжения. Всего существует 3 уровня: 1-й, 2-й и 3-й. В тексте карт слово уровень пишется сокращенно: “ур.”

2) Вид снаряжения. Для каждого типа снаряжения существуют свои виды:

Оружие (7 видов) - кинжал, посох, одноручный меч, одноручный топор, двуручный меч, двуручный топор, лук.

Доспехи (3 вида) - тканый доспех, кожаный доспех, тяжелый доспех.

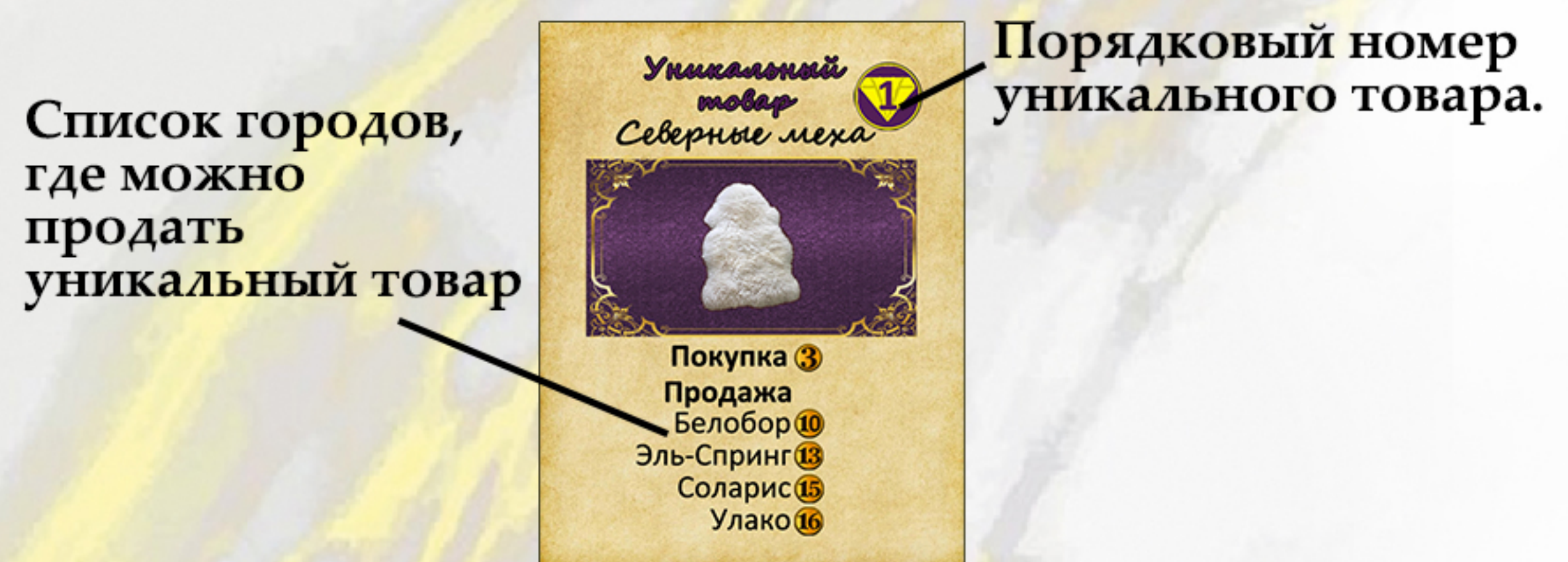
Предметы (3 вида) - походный предмет, предмет-улучшение и боевой предмет

3) Описание эффекта. Это поле в картах оружия и доспехов описывает постоянные эффекты, действующие на героев при экипировке снаряжения. На картах предметов это поле описывает то, каким образом можно применить данный предмет.

4) Стоимость покупки. Указывает цену в златниках, за которую можно купить это снаряжение.

5) Стоимость продажи. Указывает цену в златниках, за которую можно продать это снаряжение.

Уникальные товары



Порядковый номер помогает определить, в каком поселении можно купить данный уникальный товар и найти это поселение на карте.

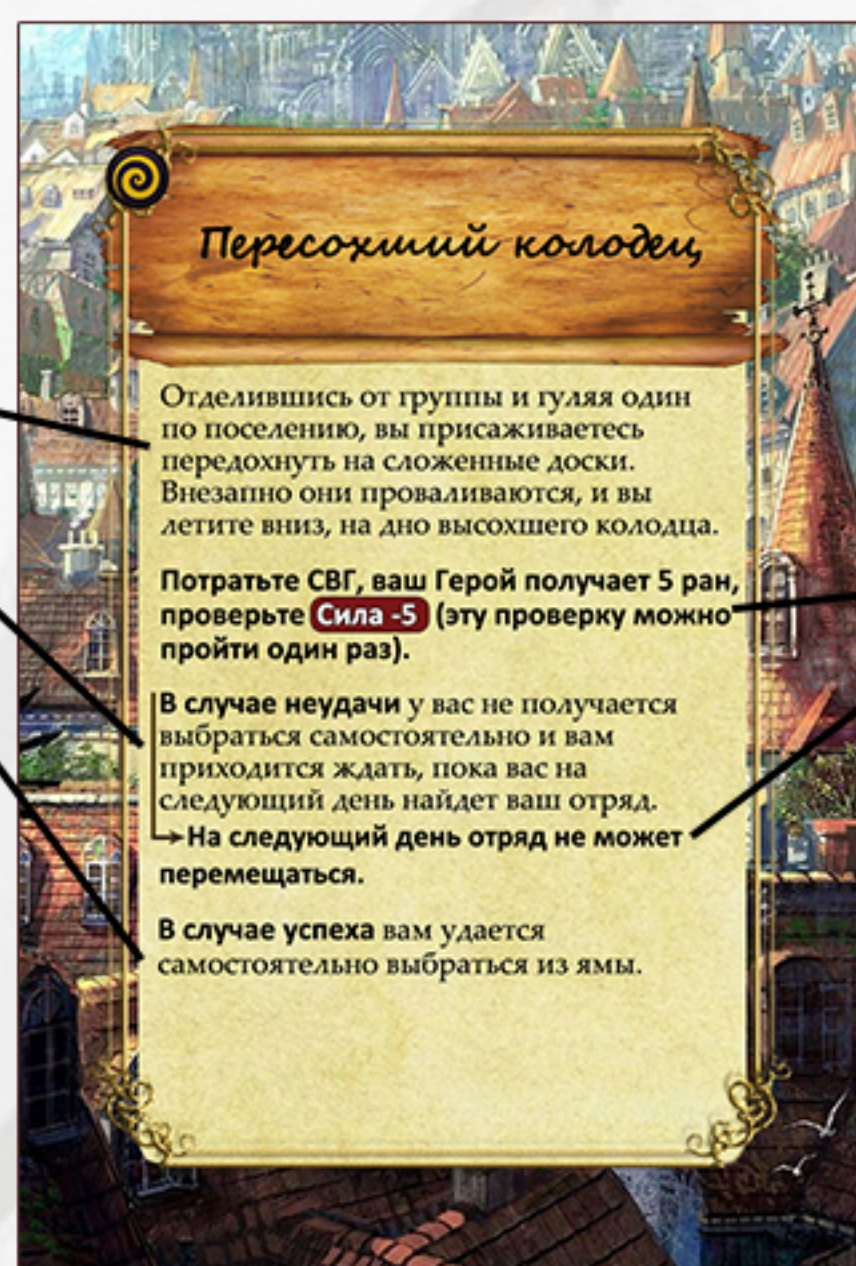
Каждый уникальный товар можно продать только в определенных городах. Список городов и стоимость, по которой в них можно продать товар, указаны под словом “Продажа”.

Сброс карт и колоды сброса

В правилах и процессе игры вы часто будете встречать фразу “сбросьте карту”. Почти для каждого типа карт в игре формируется собственная отдельная колода сброса. В случае, если в тексте сказано сбросить карту, ее необходимо положить в эту колоду. Исключением являются карты провизии, уникальных товаров, карты груза и защиты Создателей. Если эти карты необходимо сбросить, то они кладутся назад в свою колоду. Если какая-то из колод в процессе игры закончится, необходимо перемешать ее колоду сброса, и использовать эту колоду заново.

Текст на картах

художественный
текст



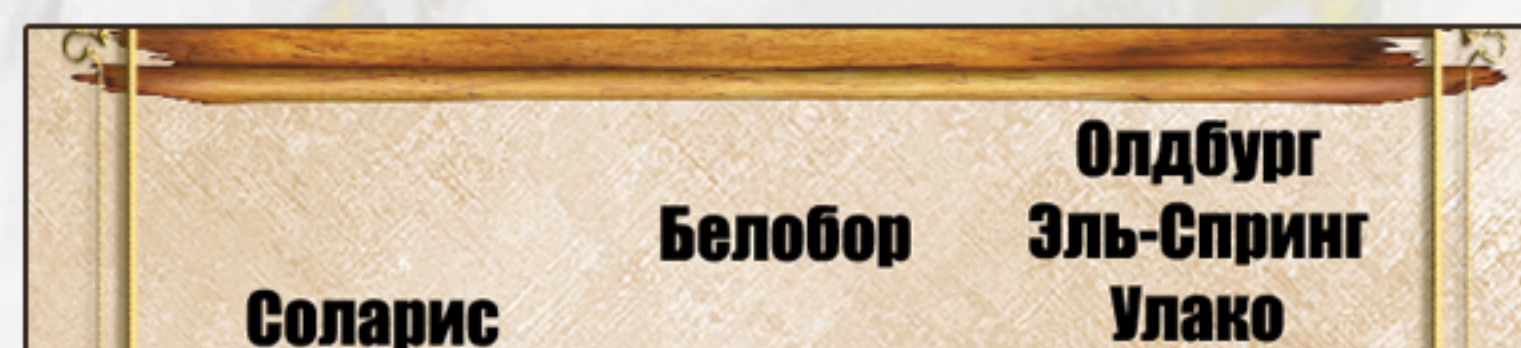
описание
эффектов карты

Текст на **картах событий** и **заданий городов**, а также в **сценарии** состоит из художественного текста (обычный шрифт), описывающего происходящее и **эффектов карты** (жирный шрифт), описывающих действия, которые должны/могут совершить игроки.

Карты заданий городов

На каждой **карте заданий городов** в верхней части обозначен список городов, где можно взять это задание. Если в списке городов отсутствует город, на **клетке** которого находится ваш отряд - сбросьте эту карту и возьмите следующую.

Пример списка городов на карте заданий городов

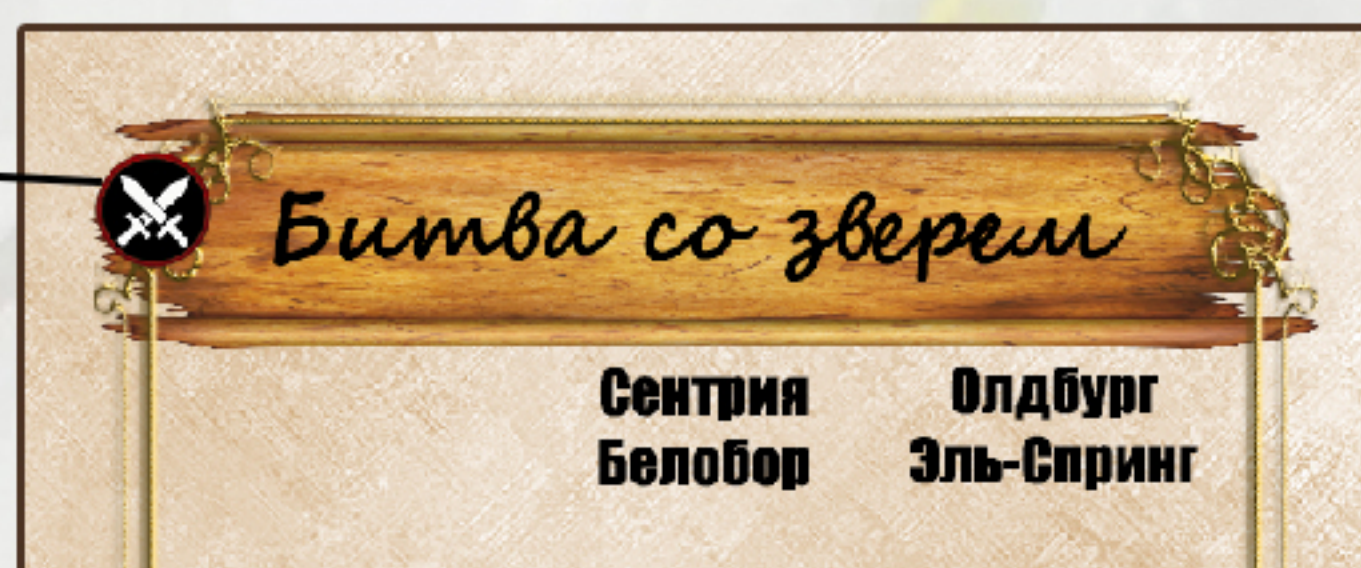


Карты заданий иногда можно встретить среди **карт событий**.

На всех **картах заданий** встречается следующий символ: . Этот символ означает, что для дальнейшего продвижения в выполнении задания необходимо выполнить действие, написанное после символа. Прочитав текст карты после символа , нужно остановиться и не читать далее, пока условие, описанное после символа, не будет выполнено.

В левом верхнем углу карты **заданий городов** присутствует **символ вида карты**, по которому можно определить вид карт заданий городов.

символ вида карты



Виды карт заданий городов



Задание, в котором ключевым действием будет **проверка характеристики**.



Задание, в котором будет происходить **битва**.



Задание, в котором нужно будет взять **карту груза** и транспортировать этот груз в определенную **клетку карты Златоземья**.



Задание, в котором необходимо будет купить **уникальный товар** и транспортировать его в определенную **клетку карты**. Этот тип заданий самый долгий по времени и имеет самую высокую **награду** за его выполнение.

Карты Событий

Карты событий делятся на два типа: **карты событий в городах** и **карты событий в дороге**. Ту или иную **карту событий** нужно будет брать в зависимости от **клетки карты**, где будет находиться ваш отряд в **фазе событий**. Подробнее об этом будет рассказано в разделе **Игровой процесс - Фазы дня**.

Виды карт событий



Ничего не происходит, и отряд может заняться своими делами.



Происшествие. Эти карты содержат различные события, которые будут происходить с вашим отрядом.



Карты событий с этим символом означают, что вам необходимо вступить в **битву** с врагом. По окончании **битвы** текст в таких картах попросит вас взять **карты защиты Создателей**, которые еще на несколько дней защитят вас от подобных карт.



Карты с таким символом помогут раздобыть вашему отряду **снаряжение** в обход **правил торговли в городах**.



Эти карты содержат задание либо позволяют взять **дополнительное задание в городах**.

Сценарии

Каждая отдельная игра происходит по одному из **сценариев**, находящихся в **книге сценариев**. В каждый из сценариев можно играть отдельно от **кампании**.

Сценарий содержит последовательность событий, которая происходит в течении периода, отраженного на **шкале времени**. Сценарий начинается со вступления и состоит из нескольких актов. В конце каждого акта написано условие, которое необходимо выполнить, чтобы перейти к следующему акту.

Также **лист сценария** содержит дополнительные правила и задания, которые необходимо выполнить для **победы в сценарии**.

Для удобства на **листе сценария** содержатся символы, помогающие лучше понимать его правила и структуру:



Этот символ означает действия, которые необходимо совершить для продвижения по **сценарию**. Прочитав текст после этого символа нужно остановиться и не читать далее, пока условие не будет выполнено.

1

Этими символами помечается **вариант сложности сценария**. **1-й вариант** всегда самый простой, а **3-й** - самый сложный, однако разница в сложности не очень высока. И пройдя 3-й вариант сценария, вам может быть интересно пройти и другие.

2

3

В начале каждого сценария вам предложат выбрать вариант, бросив . Необходимо запомнить ваш **вариант сценария** до конца игры, ведь дальнейший текст **сценария** может обращаться к нему.



Этот значок означает, что вашему отряду дается некий **инвентарь** или златники, для помощи в выполнении сценария.



После этого символа описываются дополнительные правила, используемые в **сценарии**.



После этого символа описываются условия при которых отряд может **потерпеть поражение** в сценарии.



Текст после этого имвола имеет смысл читать, если вы играете **кампанию**.

Игровое пространство героя

Под игровым пространством героя подразумевается пространство, которое герой будет использовать для всех карт, принадлежащих ему и некоторых игровых колод. **Игровое пространство героя** включает в себя:

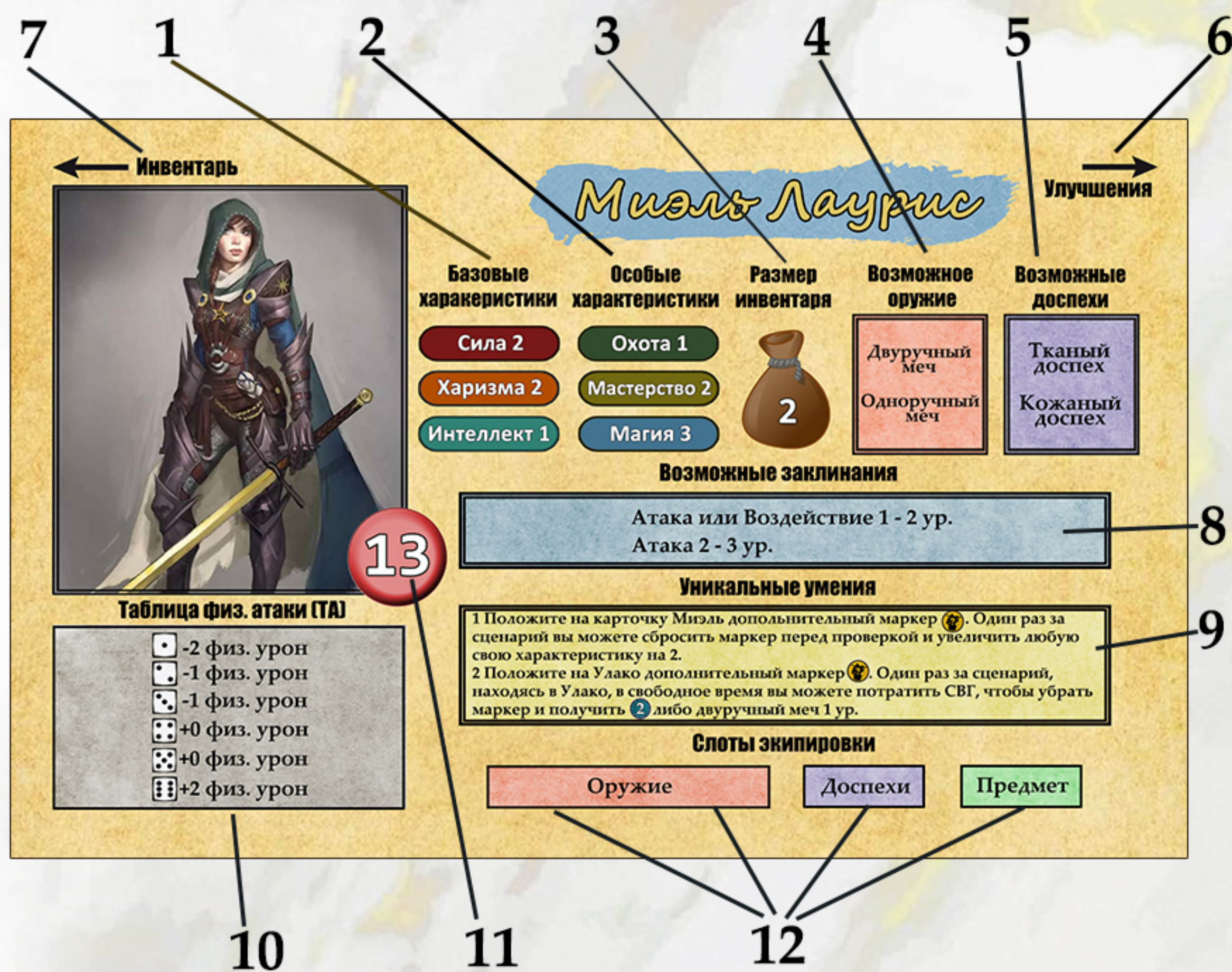
- 1 карточку героя
- 2 зону улучшений
- 3 зону экипировки снаряжения
- 4 боевые способности героя и заклинания
- 5 инвентарь героя (грузы, которые несет герой)
- 6 колоды карт и карты отряда (карты заданий, ит.д.), находящиеся рядом с героем, в зависимости от его роли в отряде.

Пример игрового пространства героя



Карточка героя

У каждого героя есть его уникальная двусторонняя карточка. С одной стороны карточки героя описаны характеристики умения персонажа, а с другой его история.



1 Базовые характеристики. Они используются для проверок характеристик, которые встречаются в игре. Подробнее об этом описано в разделе **Дополнительные правила - Проверки характеристик**.

2 Особые характеристики. Они используются для проверок на местности в свободное время, а иногда для проверок характеристик. Подробнее об этом будет описано в разделе **Дополнительные правила - Проверки на местности**.

3 Размер инвентаря. Показывает количество неэкипированных грузов, которые могут быть у вашего героя. Если в игре возникнет ситуация, что у вашего героя появляется большее количество грузов, чем позволяет размер инвентаря, то вы незамедлительно должны освободить свой инвентарь. Освободить инвентарь можно передав груз другому герою, экипировкой, либо сбросив его.

4 Возможное оружие. В этой ячейке отображается оружие, которое может экипировать ваш герой.

5 Возможные доспехи. В этой ячейке отображаются доспехи, которые может экипировать ваш герой.

***Примечание.** В списке оружия и доспехов верхнее значение наиболее предпочтительно для героя.

6 Улучшения. Указывает на зону улучшений, где нужно располагать полученные в процессе игры улучшения.

7 Инвентарь. Указывает на зону, где нужно располагать инвентарь.

8 Возможные заклинания. Поле отображает заклинания, которые может изучить ваш герой. Подробнее это будет описано в разделе **Дополнительные правила - Изучение заклинаний и боевых способностей**.

9 Уникальные умения. Описывает уникальные умения, которые во время сценария может применить ваш герой. Для обозначения клеток карты Златоземья, где можно применить умения, используются дополнительные маркеры.

10 Таблица атаки (ТА). Используется только во время битвы, подробнее о ее использовании будет описано в разделе **Дополнительные правила - Битва с врагом**.

11 Базовое значение максимального здоровья героя. Отображает количество ран, которое может получить герой в битве до того, как потерпит поражение. Значение максимального здоровья героя может быть увеличено за счет экипировки доспехов и уменьшено за счет полученных травм.

12 Слоты экипировки. Отображает снаряжение, которые вы можете экипировать вашему герою. Если вы решаете экипировать снаряжение - положите карту снаряжения под карточку героя таким образом, чтобы видеть ее описание. Располагайте экипированное снаряжение под карточкой героя в том же порядке, как описано в слотах экипировки.

Пример экипировки товаров



Экипированное снаряжение можно продавать, сбрасывать и перемещать в инвентарь. Также его можно передать другому герою. Правила обмена между героями будут описаны в разделе **Дополнительные правила - Правила обмена грузами между героями**.

Индивидуальные карты героя

У каждого героя есть набор индивидуальных карт - это карты боевых способностей, индивидуальных заклинаний и уникальных предметов, которые он может использовать в битве с врагами. Их можно отличить от других карт по имени и изображению героя на них. Для быстрой подготовки к игре рекомендуется хранить эти карты вместе с карточкой героя в отдельных пакетах.

Пример индивидуальных карт Дарина Леуса



Способность, требующая изучения

Если у героя есть индивидуальное снаряжение, он может пользоваться им также, как обычным снаряжением. В любой момент его можно сбросить, однако нельзя продать или передать другому герою.

Герой может с самого начала игры пользоваться в битве с врагами всеми боевыми способностями и индивидуальными заклинаниями, кроме тех, что требуют изучения. Подробнее об изучении описано в разделе **Дополнительные правила-Изучение заклинаний и боевых способностей**.

Правило о правилах

Если на игровых картах или в сценариях игры вы встретите текст, противоречащий правилам игры, то считайте, что этот текст является актуальными правилами игры в данный момент либо в данный период времени, если он указан.

Подготовка к игре

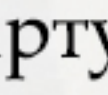
- 1) Расположите игровое поле (карту Златоземья) в центре стола и поместите жетоны  на клетки девяти городов
- 2) Положите жетон времени на 1-ый день шкалы времени.
- 3) Выберите сценарий, в который будете играть.
- 4) Подготовьте колоды событий в дороге и событий в городах.

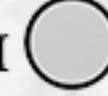
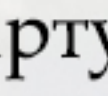
В базовой игре присутствуют по 42 карт событий каждого вида, однако для игры в каждый сценарий необходимо оставить лишь по 30 из них для каждой колоды событий.

Существует 2 варианта, каким образом это можно сделать. Вы можете выбрать любой из этих вариантов:

1-ый Вариант для любителей приключений. Соберите каждую колоду событий из 18 карт с символом  на них, и добавьте к ним случайных 12 карт.

2-ой Вариант для любителей сбалансированной игры. Соберите колоды событий выбирая случайные карты по следующим правилам:

События в дороге. Колода должна включать в себя: 18 карт с символом , 4 карты с символом , 1 карта с символом , 6 карт с символом  и 1 карту с символом .

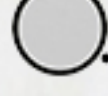
События в городе. Колода должна включать в себя: 18 карт с символом , 2 карты с символом , 2 карты с символом , 7 карт с символом  и 1 карту с символом .

***Примечание.** Если вы играете в первый раз, пропустите следующий пункт.

Если у вас уже имеется собранные в прошлой игре колоды событий, то вы можете выбрать: собрать колоды заново, либо поменять только часть карт (минимум 5 карт в каждой колоде).

Если вы выбираете поменять часть карт, то:

1-ый Вариант для любителей приключения. Сбрасывайте с колоды карты событий пока не сбросите от 5 карт с любым символом кроме . Поменяйте их на случайные карты.

2-ой Вариант для любителей сбалансированной игры. Сбрасывайте с колоды карты событий, пока не сбросите от 5 карт с любым символом кроме . Поменяйте их на случайные карты с такими же символами.

После подготовки колод событий уберите все оставшиеся карты событий в коробку.

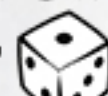
5) Каждый игрок выбирает героя, которым будет играть. Один игрок может играть за нескольких героев. В игре может участвовать от двух до четырех героев. Если в игре будет участвовать 3 героя - возьмите на отряд 1 карту **помощь Создателей**, если 2 героя - 2 карты.

6) Каждый игрок берет все способности и предметы, доступные его герою (на этих картах с лицевой либо обратной стороны будет изображение вашего героя). Отложите в сторону **боевые способности и заклинания героев**, которые требуют **изучения**, образовав отдельную колоду (не у всех героев есть такие). Прочитав уникальные умения на карточки героев, положите дополнительные маркеры , так, как это описано на карточках.

7) Распределите роли в вашем отряде. Независимо от числа героев и игроков, которые участвуют, в отряде существует следующие 4 роли: **лидер отряда, летописец отряда, казначей и ответственный за провизию**. Роли в отряде распределяются на героев, а не на игроков. В случае, если в отряде четыре героя, то каждый герой должен взять одну роль на себя. Если в отряде менее четырех героев, то один герой может взять на себя выполнение двух ролей.

В кампании в разных сценариях игроки могут заново распределять роли в начале каждого сценария.

Описание ролей отряда

1) **Лидер отряда.** Лидер отряда - это человек, за которым остается последнее слово в выборе направления, в котором **перемещается отряд**. Также этот человек бросает  на **перемещение отряда** и передвигает жетон времени, когда наступает новый день.

2) **Летописец отряда.** Летописец зачитывает тексты из сценария, карт событий и заданий городов. После он сохраняет эти карты у себя и следит за их выполнением. Также летописец отряда должен следить за соблюдением игроками всех игровых правил и принимать решение как поступить, если одно из правил игры вызывает споры у игроков.

3) **Казначей отряда.** Казначей отряда хранит все златники отряда. В игре не существует личных златников, все полученные героями златники попадают к казначею и принадлежат всему отряду. За казначеем всегда последнее слово в решении о покупке того или иного товара и прочих действий, связанных с затратами златников.

4) **Ответственный за провизию.** Ответственный за провизию следит за тем, чтобы у отряда не закончилась провизия, распределяя ее для хранения между героями. Также ответственный за провизию может принудить лидера остановить во время движения отряд на клетке дороги и может заставить любого героя, заниматься охотой на клетке дороги (даже если игрок, играющий за героя, этого не хочет).

***Примечание.** Несмотря на прописанные роли в отряде, любое путешествие отряда предполагает, что игроки будут стремиться договориться между собой и выбрать лучший вариант из возможных.

8) Распределите все оставшиеся игровые колоды карт между героями в зависимости от их роли

Лидер Группы. Положите рядом с ним четыре перемешанные колоды врагов, а также планшет здоровья врагов и маркеры здоровья врагов.

Летописец отряда. Положите рядом с ним перемешанную колоду заданий городов, колоду событий в дороге, колоду событий в городе и книуг сценариев. Также, положите рядом с летописцем маркер времени, жетоны заданий сценария и дополнительные маркеры.

Казначей отряда. Положите рядом с ним 3 перемешанных колоды снаряжения, перемешанную колоду мастерства, колоду уникальных товаров и запас жетонов златников. Запас жетонов златников формирует банк игры, из которого необходимо будет брать златники, когда отряд их получает, и куда необходимо будет отдавать златники в случае, если отряд их тратит или теряет.

Ответственный за провизию. Положите рядом с ним карты провизии, разложив их по номиналу и карты защиты Создателей.

9) Положите на стол оставшиеся колоды карт так, чтобы они были доступны всем игрокам: перемешанную колоду карт заклинаний, карты Энергии Высших Сфер и карты груза.

10) Положите жетоны: ран/травм героев, оглушения, заморозки и неуязвимости так, чтобы они были доступны всем игрокам.

11) Каждый игрок берет по памятке игрока и игровой .

Игровой процесс

Начало игры

Летописец отряда должен прочесть пролог сценария и начать читать 1-й Акт сценария, выполняя все действия, которые требует сценарий и запоминая дополнительные правила сценария, указанные там. Прочитав условие продвижения сценария, находящееся после символа , необходимо прекратить чтение, поставить жетон задания сценария  на клетку карты, куда отправляют ваш отряд и начать последовательно проходить фазы дня.

Фазы дня

Каждый день отряд должен последовательно пройти 7 фаз дня. Иногда часть фаз дня игроки могут/вынуждены пропустить в зависимости от клетки карты Златоземья, где находится ваш отряд, а также прочих условий. Существуют следующие фазы дня:

- 1 Фаза потребностей
- 2 Фаза заданий городов
- 3 Фаза торговли
- 4 Фаза перемещения
- 5 Фаза торговли
- 6 Фаза событий
- 7 Свободное время

1 Фаза потребностей

В фазе потребностей ответственный за провизию должен отдать 1 провизию за каждого героя в игре. Если для этого действия провизии не хватило - необходимо выбрать героев, за которого не была отдана провизия. Каждый из таких героев получает 3 раны, а во время перемещения отряд сможет переместиться только на 1 клетку.

Также, в фазе потребностей, если у отряда есть карт защиты Создателей, то ответственный за провизию должен сбросить одну такую карту.

Карты провизии

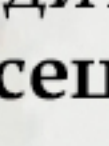


Количество провизии, которому соответствует карта провизии

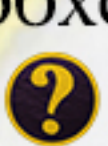
Карты защиты Создателей

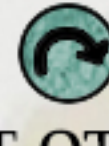


2 Фаза заданий городов

Если ваш отряд находится на клетке города, на котором есть жетон , то летописец группы может взять карту задания города. В этом случае необходимо убрать жетон  с этого города.

Возьмите карту задания города, которую можно взять в городе, где вы находитесь, сбрасывая карты из колоды задания города, которые не подходят.

Далее необходимо положить жетон задания городов стороной  на клетку карты Златоземья, где будет выполняться задание.

Прочитав условие выполнения задания после символа , летописец может посмотреть какую награду получит отряд за выполнение задания.

В любой момент игры летописец отряда может отказаться от задания, сбросив карту задания, а отряд должен сбросить карты груза, если они были взяты для этого задания.

3 и 5 Фаза торговли

В течении дня существует две фазы торговли: до фазы перемещения и после.

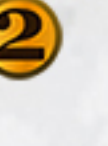
В фазе торговли можно торговать товарами, исцеляться, выполнять уникальные способности героев и задания из сценариев, а также изучать заклинания и боевые способности героев, требующие изучения. Допускается выполнить в любом порядке любое количество этих действий.

Изучение заклинаний и способностей не зависит от клетки карты Златоземья, где находится ваш отряд, однако прочие действия напрямую зависят от вашего месторасположения:



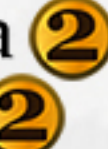
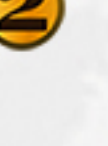
- нет доступных действий

Города

- купить снаряжение
- полностью исцелить героя за 
- вылечить 1 травму герою за 
- купить провизию
- продать товары

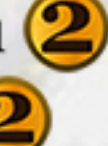
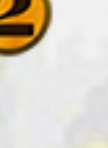


(поселения)

- полностью исцелить героя за 
- вылечить 1 травму герою за 
- купить провизию



(поселения с уникальным товаром)

- полностью исцелить героя за 
- вылечить 1 травму герою за 
- купить провизию
- купить уникальный товар с цифрой, соответствующей цифре на клетке поселения



(алтари)

- нет доступных действий

Правила покупки снаряжения в городах

В каждом городе можно купить только один тип снаряжения: оружие, доспехи или предмет. Какое именно снаряжение можно купить в данном конкретном городе, показывают символы на флагах городов:



- можно купить оружие



- можно купить доспехи



- можно купить предметы

Первая покупка каждого типа снаряжения (оружия, доспехов и предметов) происходит в три этапа торговли: наполнение рынка, обмен и покупка.

1) Наполнение рынка. Казначеем группы необходимо взять 3 случайные карты снаряжения 1-го уровня, которые можно приобрести в данном городе. Сбрасывая в отдельную колоду карты 2-го и 3-го уровня.

2) Обмен. Если вам не понравились какие-то выпавшие карты снаряжения, вы можете сбросить их и взять вместо них такое же количество случайных карт 1-го уровня из колоды снаряжения.

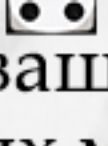
2) Покупка. Вы можете купить любые из взятых карт, либо не совершать покупку. Оставшиеся после покупки карты снаряжения положите на соответствующую ячейку города на планшет рынков городов.

*Примечание. Если в игре 4-ре героя, то на этапе наполнения рынка берется 4 карты вместо 3-х.

Если вы в следующий раз решите приобрести снаряжение в этом городе, то можно будет приобрести только то снаряжение, что осталось на планшете рынков городов.

Все последующие покупки этого же типа снаряжения в других городах совершаются аналогично в три этапа торговли (наполнение рынка, обмен и покупка), однако на этапах наполнения и обмена уже нужно брать случайные карты снаряжения, не обращая внимания на их уровень (они могут быть 1-го, 2-го и 3-го уровня). Т.е. брать первые 3 (4 для 4-х игроков) карты с верха колоды.

4 Фаза перемещения

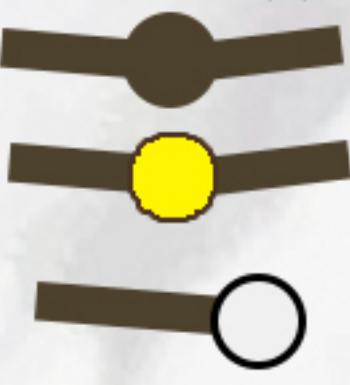
В фазе перемещения лидер отряда должен принять решение - остаться еще на один день на клетке, где находится отряд, либо совершить перемещение. Если было принято решение совершить перемещение, то лидер отряда должен бросить кубик. Если выпало  - отряд может переместиться на 5 клеток, соединенных с вашей клеткой дорогой, если  - на 3 клетки, в прочих случаях можно переместиться на 4 клетки. Совершая перемещение отряда лидер отряда должен передвинуть жетон отряда на новую клетку. Отряд всегда может переместиться на меньшее количество клеток, чем позволил бросок кубика.

Клетка порта  является клеткой города, где находится порт. Чтобы встать на эту клетку не требуется перемещение. Если ваш отряд находится на клетке , то он может переместиться на одну клетку по морю, заплатив ×.

6 Фаза событий

В фазе событий летописец отряда должен взять карту событий в соответствии с клеткой, где находится ваш отряд .

События в дороге



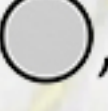
События в городе

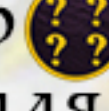
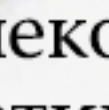
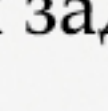
Города



Не тянется карта событий



Если была взята карта событий с символом , то отряд сразу может перейти к фазе 7 Свободное время.

Если символом карты события является  - это означает, что это карта задания. Используйте для обозначения места выполнения задания дополнительный маркер . Аналогично маркером  нужно отмечать точки на карте для некоторых карт событий с символом . После выполнения этих заданий необходимо убирать дополнительный маркер.



Нужно положить маркер  на Улако, чтобы помнить в процессе путешествий по Златоземью про эту карту

После того, как карта событий взята, Летописец группы должен зачитать вслух текст карты, и выполнить все действия, обозначенные на карте жирным шрифтом.

Если в карте сказано, что необходимо потратить СВГ (свободное время героя) либо проверить характеристику героя, то отряд выбирает одного из героев, который потратит свое СВГ, либо пройдет проверку. О проверках характеристик будет описано в разделе Дополнительные правила - Проверка характеристик.

***Примечание.** СВГ и СВО (свободное время отряда) является общим для фазы событий и фазы Свободное время. Если герой потратил СВГ в фазе событий, то он не сможет потратить свое СВГ в фазе Свободное время, учтите это, выбирая героев.

Некоторые из событий требуют взять карту врага. В этом случае лидеру отряда необходимо взять карту указанного врага, а отряду вступить с ним в битву. Правила подготовки и проведения битвы будут описаны в разделе Дополнительные правила - Битва с врагом.

7 Свободное время

Оставшееся после фазы событий свободное время отряд может потратить на свое усмотрение.

Свободное время можно потратить на следующие действия:

- 1 Выполнение карт заданий либо заданий сценария, требующих затрат СВГ либо СВО.
- 2 Сделать проверку на местности (Охота, Мастерство и Магия).
- 3 Совершить перемещение.
- 4 Выполнить уникальные особенности героев.

1 Выполнение карт заданий либо заданий сценария. Если вы решаете в этот день выполнить задание, то вы обязательно должны начать тратить свободное время ваших героев с этого пункта.

Если после затрат СВГ карта задания просит “потратить оставшееся СВО”, то это означает, что все герои отряда тратят свое СВГ.

2 Сделать проверку на местности (Охота, Мастерство или Магия)

Этот вариант является самым популярным в игре для использования свободного времени. Разные клетки карты имеют разную сложность этих проверок, поэтому чаще всего выбор проверки на местности, которую будет проходить герой, зависит от клетки карты Златоземья, где находится отряд. Однако помимо этого стоит учитывать значения особых характеристик героя на карточке героя. Более подробно о прохождении проверок будет описано в разделе Дополнительные правила - Проверки характеристик.

Охота. Охота приносит отряду провизию. Хотя провизию можно купить в городах, гораздо выгоднее раздобыть ее самостоятельно. Ответственный за провизию должен внимательно следить за остатками провизии и вовремя напоминать отряду о необходимости отправиться на охоту.

Мастерство. Проверка этой характеристики дает возможность найти подработку в городах и поселениях и раздобыть таким образом для отряда златники. Однако, находясь в дороге, вы тоже можете попробовать пройти проверку и при успехе изготовить “нечто”, что можно будет продать в городах как товар.

Магия. Проверка магии дает возможность героям получить Энергию Высших Сфер, используя ее герой сможет приобрести заклинания и боевые способности.

Каждая карта Энергии Высших Сфер соответствует одной Энергии Высших Сфер.

Эти карты нельзя обменивать между героями.



3 Совершить перемещение. Если у отряда осталось СВО (ни одним героем не было потрачено СВГ), то отряд может совершить еще одно перемещение. Правила перемещения в этом случае остаются такими же, как в фазе перемещения. Если в фазе потребностей за одного из героев не была отдана провизия, то вы можете переместиться лишь на одну клетку.

4 Выполнение уникальных умений героев. У некоторых героев на их карточках указаны уникальные умения, требующие потратить СВГ, и условия, при которых они могут быть выполнены.

Завершение дня

По завершению дня лидер отряда должен переместить жетон времени на одно деление вперед по шкале времени. Если при этом ваш жетон времени достиг маркера времени либо дополнительных маркеров, обратите внимание на то, что это означает.

Начните новый день с фазы потребностей и продолжайте выполнять все фазы дня в порядке, описанном ранее.

Цель игры

Целью игры является выполнение всех заданий сценария, необходимых для победы в сценарии. Выбирая отрядом направление движения, принимая решения о покупках и выполняя побочные задания, ориентируйтесь на цель, которую сценарий ставит перед вами.

Планируя ваши действия всегда знайте, что в любой момент может произойти событие, которое задержит вас в дороге, а потому стремитесь выполнять задания сценария раньше положенного срока.

Дополнительные правила

Дополнительные правила являются обязательными к прочтению перед игрой.

Проверки характеристик

Зачастую карты событий, заданий в городах и сценарий требуют от вас проверить одну из характеристик, пример:

Находясь в Сентрии, вы можете потратить СВГ, чтобы проверить **Сила -5** (эту проверку можно повторять).

сложность проверки

Проверки делятся на обязательные и не обязательные. В случае, если текст проверки содержит фразу “вы можете”, то проверка является не обязательной, т.е. проходить ее или нет вы решаете сами. Если такой текст отсутствует, то проверка обязательная, и один из героев либо весь отряд должен ее пройти.

***Примечание.** Перед прохождением не обязательной проверки допускается посмотреть награду, которую вы получите в случае успешной проверки, чтобы решить проходить ее или нет.

Характеристики героя

Базовые характеристики	Особые характеристики
Сила 2	Охота 2
Харизма 1	Мастерство 1
Интеллект 2	Магия 2

Проходя проверку, отряд выбирает героя, который будет проверять характеристику. Чтобы проверить характеристику, необходимо бросить кубик и прибавить значение, которое выпало на нем, к значению характеристик героя (указанны на карточке героя) и отнять значение, указанное на карте (сложность проверки). В случае, если получилось 1 или более - проверка характеристики считается успешной, если менее 1-го, то проверка считается неудачной.

Если проверка неудачная, зачитайте текст после проверки, начинающийся со слов “в случае неудачи”, если он есть (на картах с проверкой, которую можно повторять, чаще всего такой текст отсутствует).

Если проверка успешная, то ищите после проверки текст, начинающийся со слов “в случае успеха”, этот текст также может отсутствовать.

Если после проверки вы не нашли текст, соответствующий успеху либо неудаче - это значит, что после проверки не нужно совершать никаких действий.

Также, проверки характеристик делятся на разовые и повторяемые.

Разовая проверка. Если в тексте проверки в скобках указано “эту проверку можно пройти один раз”, то вы можете пройти данную проверку только один раз и только одним героем.

Повторяемая проверка. Если в тексте проверки в скобках указано “эту проверку можно повторять” - это означает, что в случае неудачи ваш отряд может попробовать пройти ее другим героем либо выполнить ее на следующий день в фазу свободного времени. При любом выборе каждая проверка требует еще раз потратить СВГ.

Стрелка на некоторых картах с проверками связывает текст действий, которые необходимо предпринять, с результатом проверки.

В случае успеха вы находите родителей ребенка. Однако нищим родителям нечем вас отблагодарить.
→ Награда: 2

Также бывают проверки, которые необходимо пройти всем отрядом. Пример: “вы можете потратить СВО, чтобы проверить отрядом **Сила -4**”. В этом случае необходимо сложить значение данной характеристики всех героев и бросить кубик за каждого героя, прибавив результаты к получившемуся, а потом отнять значение на карте (на примере выше - это 16 для 4-х героев). Если получилось 1 или более, то проверка считается успешной.

Пример прохождения проверки

На карте события предлагают пройти проверку. “Вы можете” означает, что эта проверка не обязательная и можно отказаться от нее. Также текст проверки содержит фразу “эту проверку можно пройти один раз”. Это означает, что проверку можно пройти только один раз и одним героем.

Бродячий театр под названием “Перевоплощение” сегодня дает спектакль. Однако исполнитель второстепенной роли серьезно заболел.

Вы можете потратить СВГ, чтобы проверить **Харизма -6** (эту проверку можно пройти один раз).

В случае успеха вы подменяете актера в спектакле и уходите под рукоплескание благодарных зрителей.
→ Награда: 3

Предположим, ваш отряд решает поручить пройти эту проверку герою со значением Харизмы 2. Игрок, играющий за героя, бросает кубик, и выпадает 5. Результат проверки = $2 + 5 - 6 = 1$. Данная проверка успешна, и, читая текст “В случае успеха”, мы узнаем, что наша награда - 3.

Предположим, что у игрока вместо 5 на кубике выпало значение 0. В этом случае результат проверки будет равен 0, т.е. проверка будет неудачной. Так как текст “в случае неудачи” на карте отсутствует, то мы делаем вывод, что в результате прохождения проверки ничего не происходит.

Проверки на местности

В фазе свободного времени герои могут в любом порядке тратить свое СВГ и проходить проверки на местности для получения ресурсов, необходимых для отряда. Проверки на местности происходят по правилам обычных проверок, а сложность проверки зависит от клетки карты Златоземья, где находится на данный момент отряд. Эти значения лучше запомнить для комфортной игры, но на всякий случай они указаны на памятках героев.

Таблица сложности проверки на местности

Охота -3	Охота -8	Охота -
Мастерство -6	Мастерство -5	Мастерство -6
Магия -5	Магия -5	Магия -3

Ресурсы, получаемые в результате проверок на местности в фазе свободное время:

1) **Охота**. В результате охоты отряд получает провизию, которую ответственный за провизию распределяет для хранения по инвентарям героев отряда.

Чтобы понять, какое количество провизии раздобыл герой при проверке **Охоты**, сложите значение охоты героя с его карточки и значение выпавшее на кубике, и вычтите из получившегося сложность проверки на местности клетки, где находится ваш отряд. Число, которое получилось в результате, является количеством провизии (не карт провизии), которое должен получить ответственный за провизию.

Пример. У героя, который решил отправиться на охоту, значение особой характеристики Охоты на карточке героя 2. Охота происходит на клетке дороги, берем из таблицы сложности проверки на местности значение -3.

Игрок бросает кубик и выпадает 4.

Количество провизии, которое получит отряд = $2 + 4 - 3 = 3$. Ответственный за провизию берет одну карту провизии с номиналом 2 и одну карту провизии с номиналом 1.

2) **Мастерство**. Если вы успешно прошли проверку мастерства на местности, то казначей группы должен взять случайную карту мастерства из колоды. Если отряд находится в городе либо поселении, то казначей отряда берет количество златников, указанных на карте, и сбрасывает ее. Если же отряд находится на клетке дороги или в святилище, то герой получает карту мастерства как товар, который он может продать в городе. Данный товар, как и прочие товары, является грузом и занимает место в инвентаре.

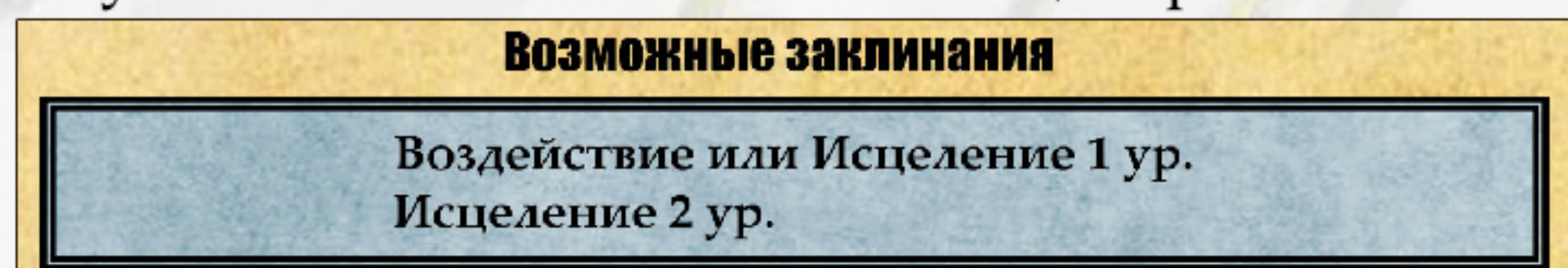
3) **Магия**. Если вы успешно прошли проверку магии - возьмите карту Энергии Высших Сфер. Вы можете сразу отдать ее другому герою либо оставить себе. Учтите, что передать другому герою Энергию Высших Сфер после этого уже будет нельзя.

Особые характеристики
Охота 2
Мастерство 1
Магия 3

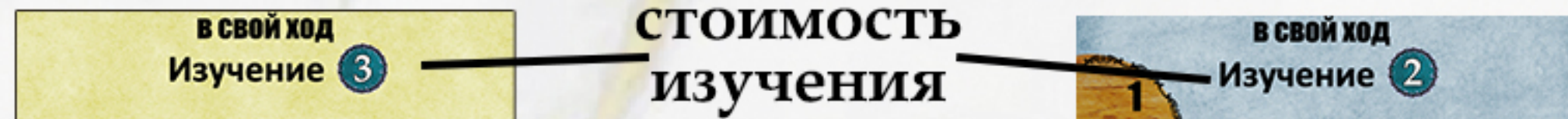
Изучение заклинаний и боевых способностей

Заклинания и боевые способности герой может изучить в **фазе торговли**, находясь в любой точке карты, однако для этого должны быть соблюдены следующие условия:

- 1 Количество изученных героем заклинаний и способностей с учетом того (той), что вы планируете изучить, не должно превышать значение текущей декады.
- 2 Количество изученных героем заклинаний не должно превышать число возможных ячеек заклинаний, которые указаны на карточке персонажа. К примеру на картинке ниже у героя 2-ве ячейки заклинаний и это значит, что он может изучить всего 2 заклинания за сценарий:



- 3 У героя должно быть достаточно Энергии Высших Сфер для изучения хотя бы одного доступного ему заклинания или способности. Количество Энергии Высших Сфер, необходимое для изучения, указано внизу карт:

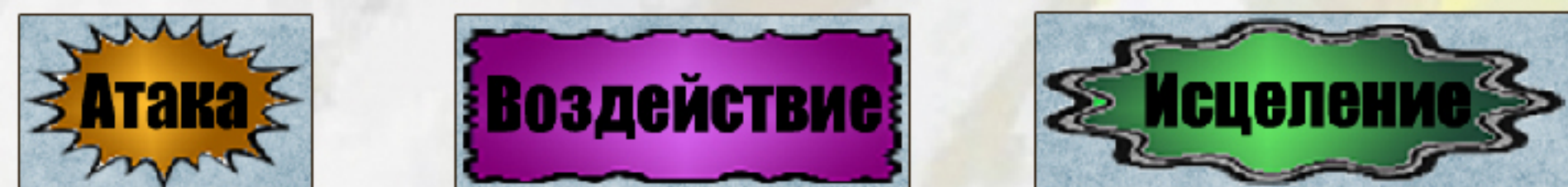


Изучение боевых способностей

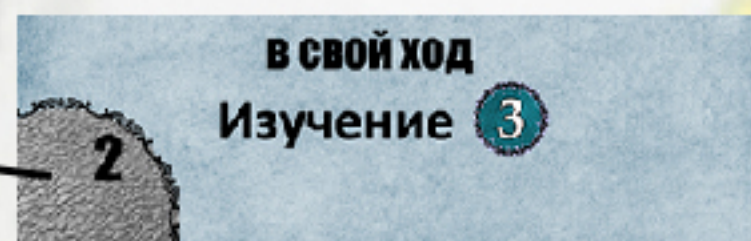
Если игрок принимает решение **изучить** герою боевую способность, то он должен найти ее в **колоде боевых способностей, требующих изучения**, составленной при подготовке к игре, и заплатить за нее **Энергию Высших сфер**. Герой может **изучить** только свою способность, на которой написано его имя.

Типы и уровень заклинаний

Всего в игре существует три типа заклинаний: атака, исцеление и воздействие. На картах заклинаний они помечены соответствующими символами:



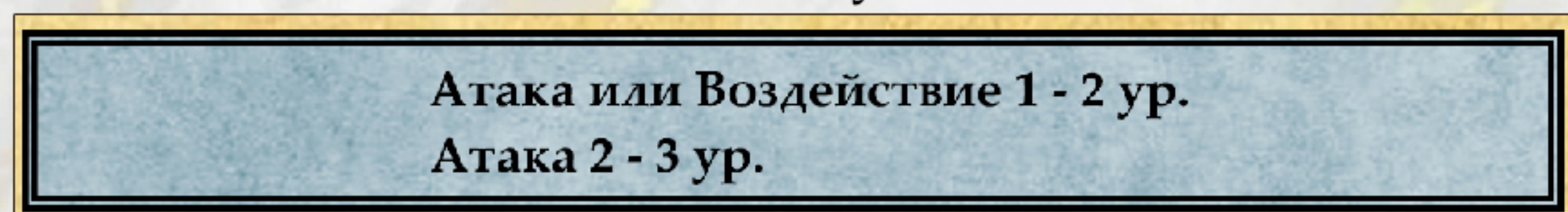
уровень заклинания на карте заклинания



Стоимость заклинания всегда на 1 больше его уровня. Таким образом перед изучением можно определить заклинания какого уровня вы сможете изучить исходя из количества имеющейся у вас **Энергии Высших Сфер**: **Уровень = ЭВС - 1**

Процесс изучения заклинания

Если вы решаете **изучить** заклинание герою и можете это сделать - то нужно выбрать ячейку заклинаний героя, которая еще не заполнена имеющимися у него заклинаниями.



На картинке выше герою доступны 2-ве ячейки заклинаний. Если, к примеру, у него уже изучено заклинание **Атака 2 ур.**, то можно выбрать для изучения как первую ячейку, так и вторую. А если изучено **Воздействие 1 ур.**, то можно выбрать только вторую ячейку - **Атака 2 - 3 ур.**

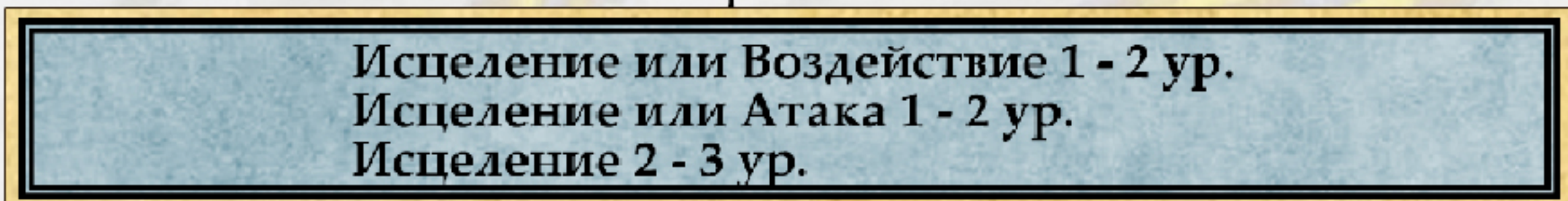
После выбора **ячейки заклинаний**, необходимо начать брать подходящие карты из **колоды заклинаний**, пока не **возьмете 3 заклинания**, одно из которых герой обязан **изучить**, заплатив его стоимость. Сбрасывайте при этом те карты, которые не подходят для **ячейки заклинаний** и на которые не хватает **Энергии Высших Сфер**. За один процесс изучения можно изучить только одно **заклинание**, после чего нужно замешать неизученные и сброшенные заклинания назад в **колоду заклинаний**.

Пример изучения заклинания.

Предположим текущая декада 2, у героя изучено только одно заклинание - **Атака 1-го ур** и у него есть 3-ри **Энергии Высших Сфер**.

Исходя из текущей декады герой может изучить на данный момент еще одно заклинание.

Список ячеек заклинаний героя:

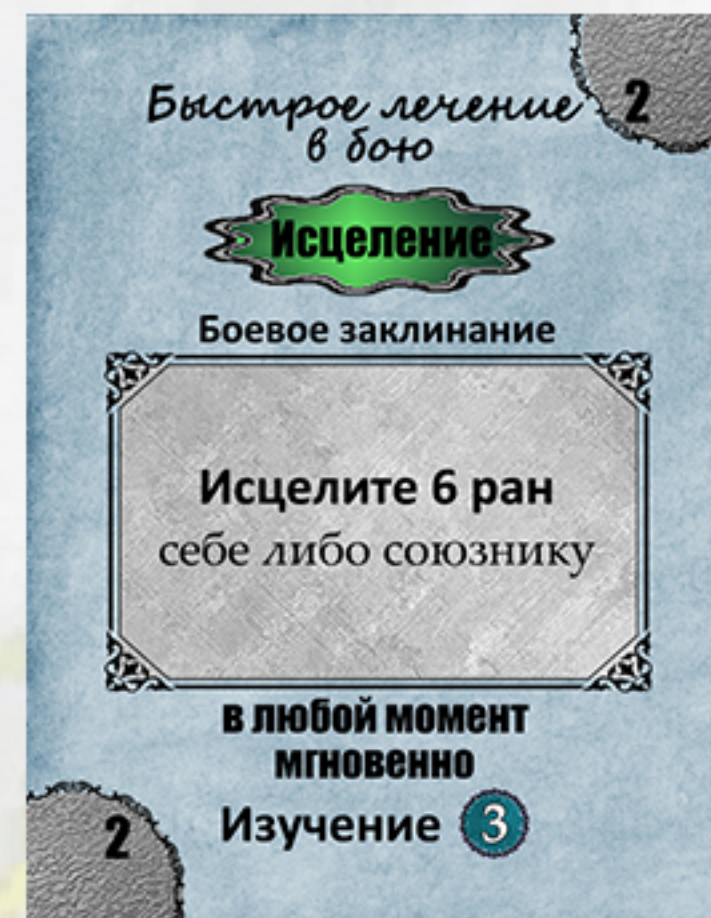
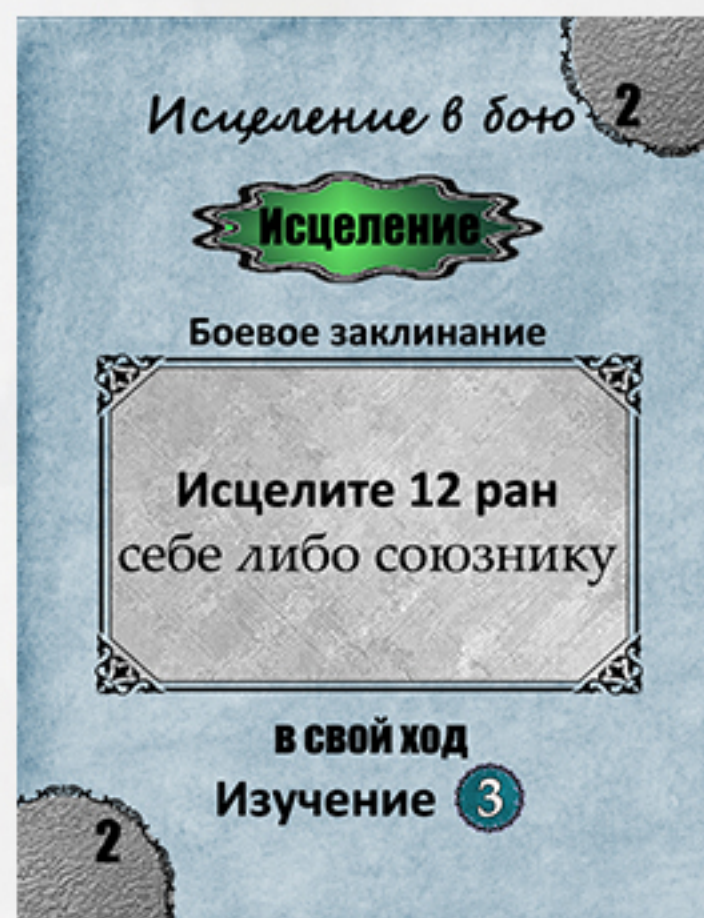


Исходя из списка ячеек заклинаний, герой может выбрать 2 заклинания: **Исцеление или Воздействие 1 - 2 ур.** и **Исцеление 2 - 3 ур.**, т.к. ячейка с заклинанием **Атака 1 - 2** уже занята.

(продолжение примера)

Исходя из наличия **Энергии Высших Сфер (3)**, герой может выучить только одно заклинание **2-го ур.:** $3 - 1 = 2$.

Игрок решает, что будет изучать заклинание из **ячейки Исцеление 2 - 3 ур.** для того, чтобы гарантированно изучить заклинание **исцеление 2-го уровня**. Сбрасывая с **колоды заклинаний** неподходящие ему карты, он в итоге находит три заклинания, которые может изучить:



Игрок решает выбрать для своего героя заклинание **"Общее исцеление"**, а два других вместе со сброшенными заклинаниями замешивает назад в **колоду заклинаний**.

Теперь у героя 2 заклинания: **Атака 2 ур.** и **Исцеление 2 ур.** При следующем **изучении заклинания** он может снова выбрать ячейку **Исцеление 2 - 3 ур.**, так как это не противоречит имеющимся у него заклинаниям.

Правила обмена грузами между героями

Если герои **не находятся в битве**, то они могут в любой момент совершить между собой **обмен грузами**, в том числе **экипированными**. В этом случае необходимо передать карту другому герою. Герой, **получающий груз**, может сразу **экипировать** его, если это возможно, либо оставить его в **инвентаре**.

Битва с врагом

Вступление в битву

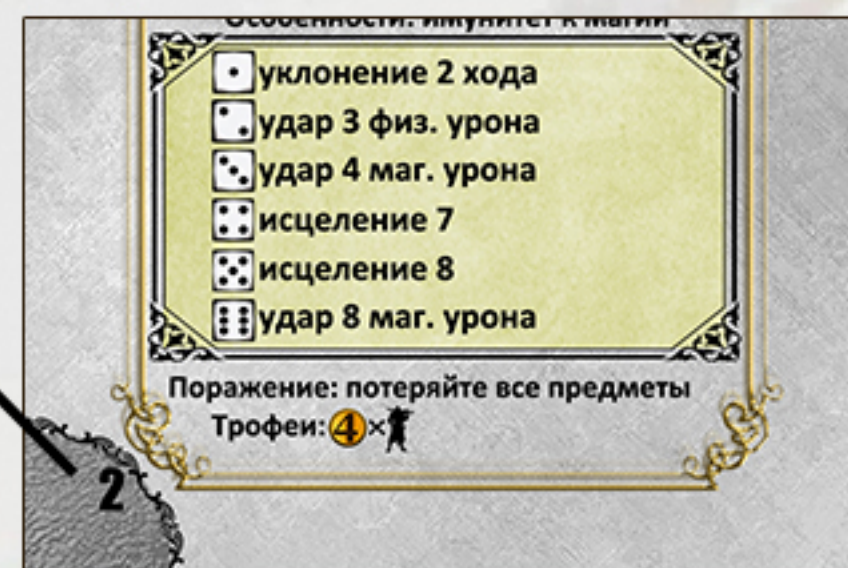
Если в тексте карт встречается фраза **"Возьмите карту врага"** (вместо слова **"враг"** будет указан один из 4-х вариантов: **зверь, разбойники, воины или колдун**), то лидер отряда должен **взять карту врага** из соответствующей колоды, и отряд **вступает с ним в битву**.

Рубашки карт врагов



В тексте, который говорит о том, что необходимо **взять карту врага** всегда упоминается **уровень карты врага**, которую необходимо выбрать из колоды. Если сказано **"возьмите карту врага согласно текущей декаде"**, то это означает, что нужно сбрасывать карты с верха колоды врагов в отдельную стопку, пока не найдется **карта врага** нужного уровня. Возьмите ее и замешайте назад в колоду все сброшенные карты.

уровень врага



1-му уровню врага соответствует **первая декада** месяца, **2-му** - **вторая декада** и **3-му** - **третья декада**.

Также, текст в сценария может требовать **взять карту врага** конкретного **уровня**, в этом случае слово **уровень** сокращается как **"ур."**.

*Примечание. С момента **взятия карты врага** и до конца битвы герои не могут **экипировать** предметы либо **менять положение** экипированных предметов.

Подготовка к битве и уход

После того, как лидер отряда взял карту врага, он должен постараться расположить ее на игровом пространстве так, чтобы каждый игрок мог видеть текст на ней.



Перед началом битвы отряд может решить попробовать уйти от врага, чтобы не сражаться с ним. Уйти от врага можно только в том случае, если напротив слова "Уход:" на карте врага не стоит прочерк "-", и он не является сюжетным.

Если в поле возможности уйти от врага указана характеристика, то это означает, что один из героев должен пройти разовую проверку. В случае неудачи этой проверки вы обязаны начать битву. Также возможностью уйти от врага может являться цена, которую должен заплатить отряд. Если уход от врага был совершен - сбросьте его карту не получая награду на ней и восстановите вашим героям СВО. Если вы ушли от врага, который был в карте задания, считайте, что задание было провалено, и сбросьте эту карту.

Если было принято решение начать битву, либо проверка ухода была неудачной - прочитайте особенность врага и все возможные эффекты в таблице действий врага. Встретив незнакомые термины - прочтите их расшифровку в памятке боя на обратной стороне планшета врага.

Определите базовое здоровье врага, умножив цифру в красном круте на число героев в игре, и поставьте на планшет противника маркер 1 на клетку, соответствующую результату. Если врагов несколько, то используйте также второй маркер 2.

Начиная с лидера отряда и далее против часовой стрелки каждый герой делает свой ход, а после каждого хода героя совершает свой ход противник (исключение составляют карты врагов с особенностью "быстрый", в этом случае враг ходит перед тем, как ходят герои). Если противника два, то после каждого хода героя ходят оба противника. Первым ходит тот враг, карту которого вы взяли первой (исключением является, если один из противников "быстрый").

Если в битве герой наносит раны врагу, то перемещайте жетон здоровья врага на планшете здоровья врага на количество нанесенных ран.

Если враг наносит герою раны, то положите на карточку героя жетоны ран, значение которых в сумме будет равняться числу нанесенных ран.

Если здоровье одного из героев опускается до нуля, то он должен бросить кубик и положить на своего героя жетоны травм, сумма цифр на которых будет равняться значению, выпавшему на кубике. При этом сумма ран и травм должна равняться здоровью героя с учетом экипированных доспехов. Такой герой не сможет дальше сражаться и его нельзя исцелять, он пропускает каждый свой следующий ход, а враг не делает свой ход после него.

В случае если здоровье всех героев опустилось до нуля - отряд терпит поражение в битве и платит цену, указанную на карточке врага после слова поражение.

Если же здоровье врага на планшете врага опускается до нуля, то герои одерживают победу. После победы отряд получает награду, указанную на карте врага, если иное не написано на карте, в результате которой была взята карта врага.

При любом исходе карта врага сбрасывается в конце битвы.

Ход героя в битве

Карты боевых способностей, боевых заклинаний и боевых предметов называются боевыми картами.

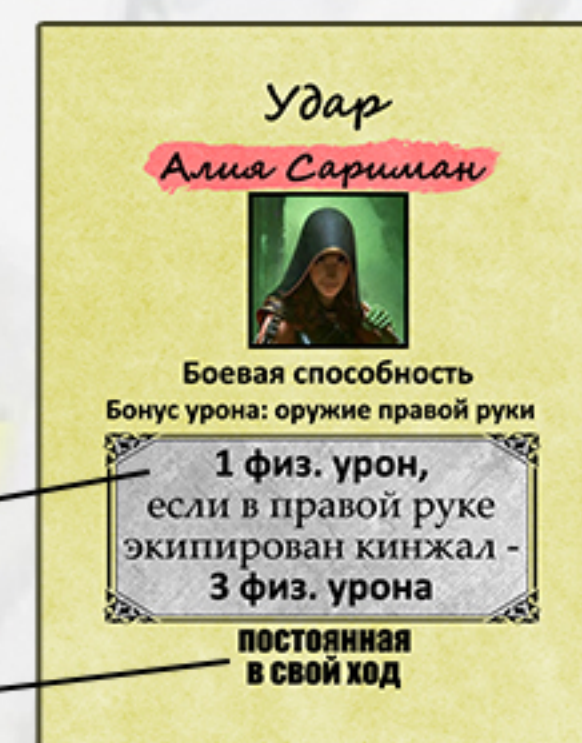
В свой ход каждый герой может разыграть только одну боевую карту, на которой в поле описание применения написано "в свой ход". Исключение составляют карты, в поле описания применения которых присутствует слово мгновенная. Одну такую карту можно разыграть помимо карты, которую вы будете разыгрывать в свой ход.

Боевые карты

Боевое заклинание



Боевая способность



описание эффекта

описание применения

Боевой предмет



Боевые предметы можно использовать в битве только в том случае, если они были экипированы до нее.

описание эффекта

описание применения

Описание применения боевых карт

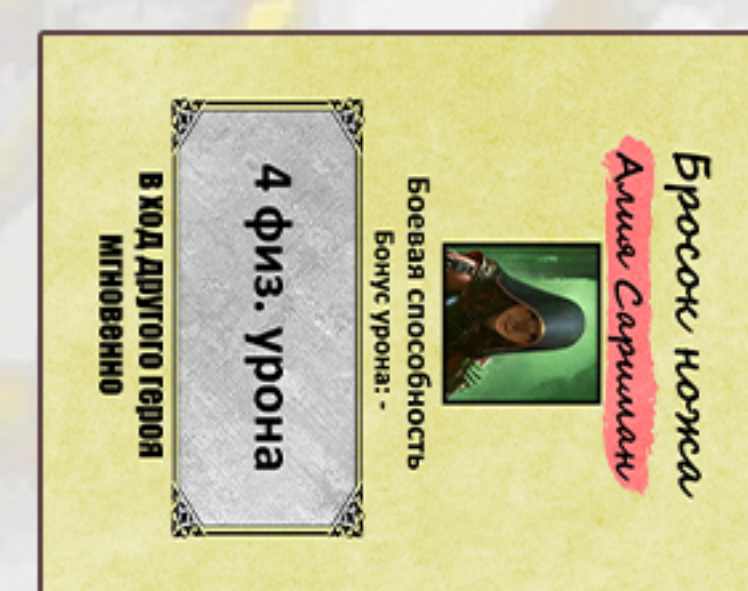
Если на боевых картах в поле описание применения отсутствует слово постоянная - это означает, что эту боевую карту можно применить только один раз.

Если применялось заклинание или боевая способность, то после применения необходимо повернуть использованную карту на 90 градусов. Повернутые карты использовать нельзя. Если же была использована карта предмета, то сразу после применения ее необходимо сбросить.

развернутая карта



повернутая карта



Карту, на которой указано постоянная, поворачивать после применения не требуется.

Вместо применения боевой карты в свой ход герой может объявить отдых, в этом случае он может развернуть все свои немгновенные боевые способности (заклинания не разворачиваются).

В описании применения боевых карт встречаются следующие ключевые слова:

- 1 В свой ход. Можно использовать только во время хода вашего героя.
- 2 В ход другого героя. Можно использовать только во время хода другого героя.
- 3 В любой момент. Можно использовать во время хода вашего героя, в хода другого героя и во время хода врага.
- 4 Во время атаки по вам. Можно использовать после того, как в ход врага был брошен кубик, и враг должен вас атаковать.
- 5 Во время физ. атаки по вам. Аналогично предыдущему пункту, но актуально только в случае, если враг должен нанести вашему герою раны физ. уроном.
- 6 Во время атаки врага по союзнику. Можно использовать только в момент, когда враг должен атаковать другого героя.
- 7 Перед началом битвы. Можно использовать только перед началом битвы до хода лидера отряда или врага.

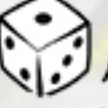
Описание эффектов боевых карт

В поле **описание эффекта** боевых карт описывается то, что произойдет, если вы используете **боевую карту**.

Эффекты, наносящие врагу раны

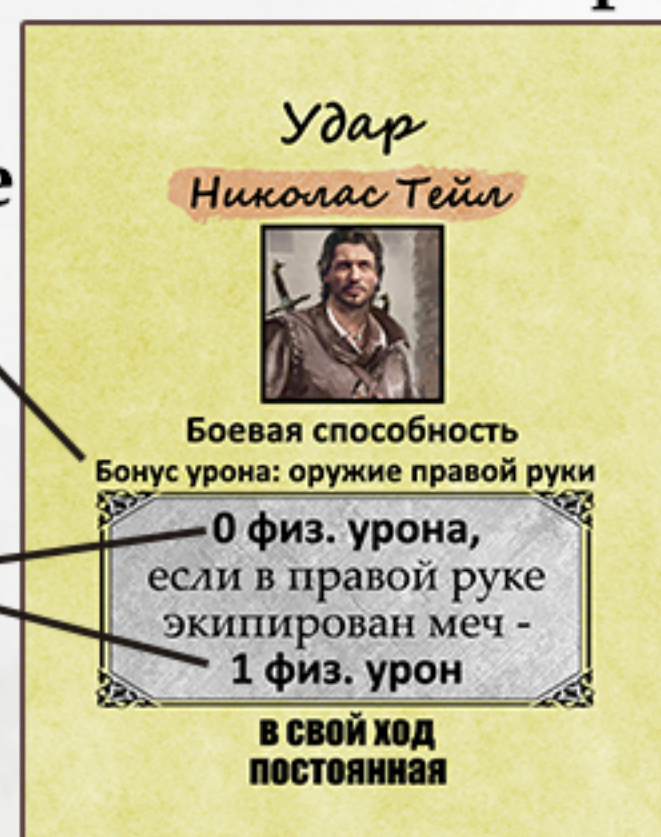
Эффекты, которые наносят врагу **раны**, всегда содержат текст: **физ. урон** (физический урон) либо **маг. урон**. (магический урон).

1 Физ. урон.

Физ. урон как правило наносят **карты боевых способности** героев. Чтобы определить сколько **ран** врагу нанесет ваш **физ. урон способности**, необходимо учесть **бонус от экипированного вами оружия**, бросить , чтобы определить **изменение урона по таблице физ. атаки**, а также учесть **защиту врага**.

Если герой может **экипировать 2 оружия**, то для расчета количества **ран** берется **физ. урон от оружия**, которое написано в поле **"Бонус урона:"**.

Карта боевой способности героя



оружие, дающее бонус урона

физ. урон способности

таблица физ. атаки (ТА)

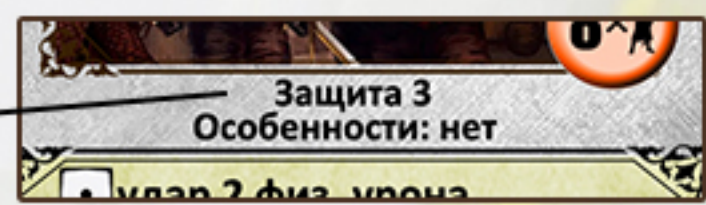
1	-3 физ. урон
2	-1 физ. урон
3	+0 физ. урон
4	+0 физ. урон
5	+2 физ. урон
6	Крит. удар

бонус от оружия



Таблица физ. атаки находится на карточке героя под его изображением. В **картах боевых способностей** героя встречается сокращенное название этой таблицы - **ТА**. Кроме увеличения либо уменьшения **физ урона** в таблице могут присутствовать **ключевые боевые слова**: **крит. удар**, **оглушение**, **рубящий удар** и т.д. Аналогичные **ключевые слова** встречаются в **описаниях эффектов способностей**. Подробнее о них будет рассказано далее.

Защита врага



Формула расчета количества ран от физ. урона:

Раны = ФУ+БО+ТА-3, где

ФУ - физ. урон способности

БО - бонус урона от оружия (если в поле **"Бонус урона"** стоит прочерк, то бонус урона = 0)

ТА - изменение урона способности по таблице атаки (если в карте боевой способности есть выражение:

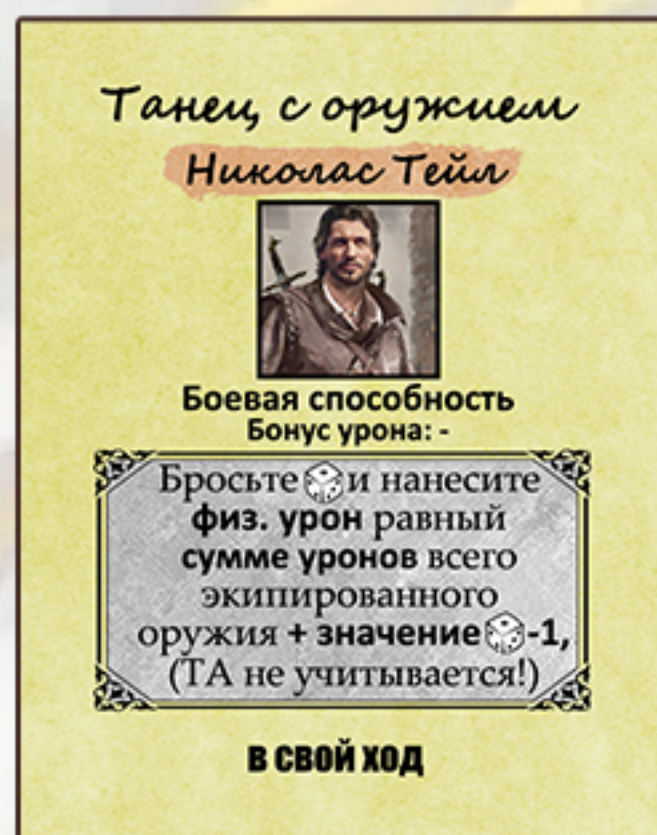
"ТА не учитывается", то изменение урона **ТА = 0**)

3 - защита врага

Важно! Если после расчета оказалось, что вы должны нанести 0 или менее ран, то нанесите врагу 1 рану.

***Примечание.** Если в **таблице атаки** при броске  выпала строка с **ключевыми словами**: **"+ маг. урон"**, то значение **маг. урона** не учитывается в формуле расчета **ран от физ. урона**, а рассчитывается отдельно, как **маг. урон**.

В данных способностях  бросается 1 раз для определения урона от способности, а **таблица атаки (ТА)** не учитывается:



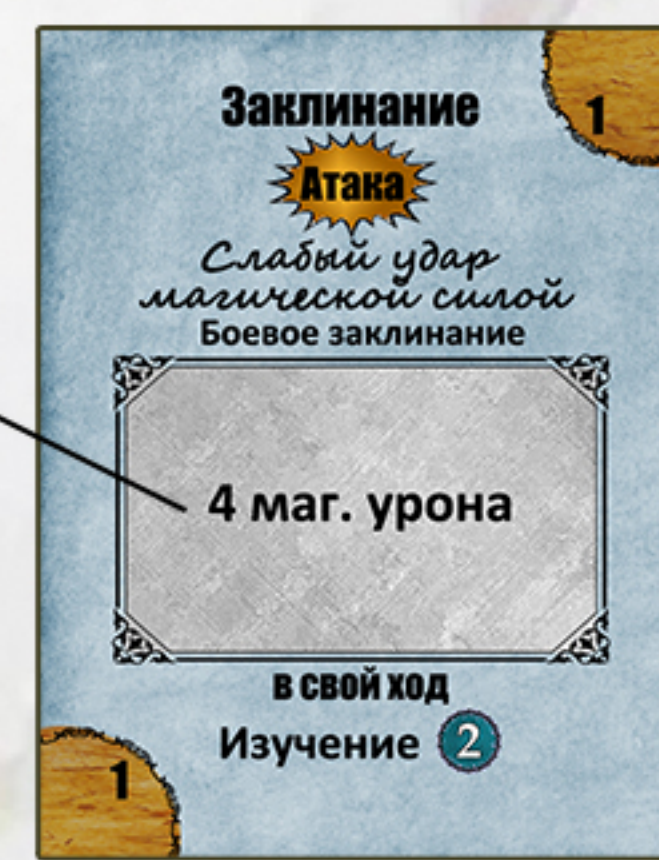
2 Маг. урон.

Маг. урон наносят **заклинания** и **боевые предметы**.

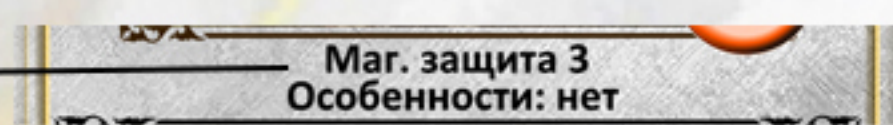
Чтобы определить, сколько **ран** врагу нанесет ваш **маг. урон**, необходимо из значения **маг. урона** вычесть значение **маг. защиты (магической защиты)** врага.



маг. урон



маг. защита врага



Формула расчета количества ран от маг. урона:

Раны = МУ-МЗ, где

МУ - маг. урон

МЗ - магическая защита врага

Важно! Если после расчета оказалось, что вы должны нанести 0 или менее ран, нанесите врагу 1 рану.

В случае если вы используете одну способность и наносите **физ. урон** и **маг. урон**, независимо от расчета числа ран вы всегда наносите минимум 1 рану от **физ. урона** и 1 рану от **маг. урона**.

Прочие боевые эффекты

Во многих **боевых картах** помимо информации о нанесенном уроне содержатся **ключевые боевые слова**, влияющие на расчет количества нанесенных **ран**, а также создающие дополнительные **боевые эффекты**. Такие **ключевые слова** также могут содержаться в **таблице физ. атаки**.

1	-1 физ. урон
2	+0 физ. урон
3	+0 физ. урон
4	Рубящий удар
5	Рубящий удар
6	Крит. удар

ключевые боевые слова в таблице физ. атаки

1 Крит. удар (критический удар). При нанесении **крит. удара** увеличьте количество **ран** от **физ. урона**, нанесенных врагу, в 2 раза. В случае, если при использовании одной карты способности фраза **крит. удар** вам встретится 2 раза - эффект **крит. удара** не суммируется.

2 Рубящий удар. При расчете количества **ран**, нанесенных врагу **физ. уроном**, считайте, что **защита врага** равняется нулю.

3 Оглушите на X ходов/Оглушение X. Положите **X жетонов оглушения** на карту врага. Когда враг должен совершить ход, он пропускает его. Вместо этого уберите с его карты **1 жетон оглушения** (исключение составляют враги с умением **уклонение**, **блокирование** и **парирование** в **таблице способностей врага**, подробнее об этом будет написано далее).

4 Заморозьте на X ходов/Заморозка X. Положите **X жетонов заморозки** на карту врага. Когда враг должен совершить ход, он пропускает его. Вместо этого уберите с его карты **1 жетон заморозки** (исключение составляют враги с умением **уклонение**, **блокирование** и **парирование** в **таблице способностей врага**, подробнее об этом будет написано далее).

***Примечание.** Уже **оглушенного** либо **замороженного** врага нельзя **оглушить** либо **заморозить**, не кладите на них дополнительные жетоны.

5 Исцеление X/Исцелите X ран. Уменьшите число ран на карточке героя на **X**. Если в тексте не указано кому именно можно исцелить раны, то это означает, что это может быть любой из героев, однако **побежденных** героев исцелять нельзя.

6 Неуязвимость X. Положите на героя X жетонов неуязвимости. Сбрасывайте каждый жетон неуязвимости в конце хода врага, целью которого вы являетесь. Игнорируйте раны от атаки врага по вам, а также заморозку и оглушение, если на героя есть жетон неуязвимости.

***Примечание.** Если на героя уже есть жетон неуязвимости, то эффект неуязвимости не прибавляет количество жетонов на героя.

7 Уклонение. Полностью игнорируйте раны от атаки врага (физ. и маг. урон), а также оглушение и заморозку.

8 Блокируйте удар. Полностью игнорируйте раны от физ. и маг. урона при атаке врага.

9 Парируйте удар. Полностью игнорируйте раны от физ. урона при атаке врага.

***Примечание.** В случае, если при парировании или блокировании вами были получены раны от оглушения либо заморозки, вы игнорируете эти раны, однако попадаете под действие оглушения либо заморозки.

Ход врага в битве

Если враг не оглушен и не заморожен, то ход врага начинается с того, что лидер отряда должен бросить за него кубик. В случае, если враг был оглушен либо заморожен в ход героя, проверьте, есть ли в таблице действий врага действия уклонения, блокирования или парирования. Если да, то бросьте за него кубик, чтобы проверить, не уклонился ли враг, и не блокировал/париовал ли он получение ран во время последнего хода героя.

таблица действий врага на его карте

УСЛОЖНЕНИЯ: НЕТ	
удар 2 физ. урона	
удар 3 физ. урона	
удар 3 физ. урона	
удар 4 физ. урона	
рубящий удар 4 физ. урона	
Крит. удар 6	

В зависимости от выпавшего значения на кубике примените действие врага. Целью действий врага всегда является герой, который ходил до его хода (исключение составляют враги с особенностью “цель” и “быстрый”).

Возможные действия врага по таблице действий

1 Удар X физ. урона. Цель получает раны в количестве, рассчитываемом по формуле:

Раны = X - Защита героя

2 Удар X маг. урона. Цель получает раны в количестве, рассчитываемом по формуле:

Раны = X - Магическая защита героя

Важно! Если в результате расчета физ. или маг. урона получился 0 или менее, то цель все равно получает одну рану.

3 Крит. удар X физ. урона. Цель получает раны в количестве, рассчитываемом по формуле:

Раны = X - (2 × Защита героя), если физ. урон врага увеличен, то +1 к физ. урону увеличивает значение X на 2.

4 Рубящий удар X физ. урона. Цель получает X ран.

5 Укус X физ. урона. Цель получает X ран. Укус нельзя блокировать и парировать.

6 Мас. удар(массовый удар) X маг. урона/X физ. урона. Все герои получают маг./физ. урон, рассчитываемый по формулам удара.

7 Оглушение X. Положите X жетонов оглушения на карточку героя, который является целью врага. Когда оглушенный герой должен совершить ход, вместо этого, он убирает со своей карточки 1 жетон оглушения.

8 Заморозка X. Положите X жетонов заморозки на карточку героя, который является целью врага. Когда замороженный герой должен совершить ход, вместо этого, он убирает со своей карточки 1 жетон заморозки.

***Примечание.** Если на героя есть жетон оглушения или заморозки, то он не может применять мгновенные боевые карты.

9 Точный удар X физ. урона. Рассчитывается аналогично “удар X физ. урона”, однако точный удар действует в том числе на героев, на которых лежит жетон неуязвимости.

10 Исцеление X. Увеличьте значение текущего здоровья врага на X, передвинув маркер 1 на планшете врага. При этом здоровье врага не может стать больше его базового значения.

11 Неуязвимость X. Положите на карту врага X жетонов неуязвимости. В свой ход герой не наносит раны своими способностями и заклинаниями врагу, на котором лежит жетон неуязвимости, а также не может его оглушить и заморозить. В начале хода врага сбросьте с его карты 1 жетон неуязвимости.

***Примечание.** Аналогично с героем, повторное оглушение и заморозка не добавляется количество жетонов оглушения и заморозки на врага, а неуязвимость не добавляет врагу жетоны неуязвимости в случае, если такие жетоны уже лежат на нем.

12 Уклонение X. Полностью отмените действия последней боевой карты, примененной на врага (в том числе оглушение и заморозку).

13 Блок. Полностью отмените полученные раны от физ. урона или маг. урона от последнего удара по врагу, который нанес раны, в прошлый ход героя (бомбы не учитываются).

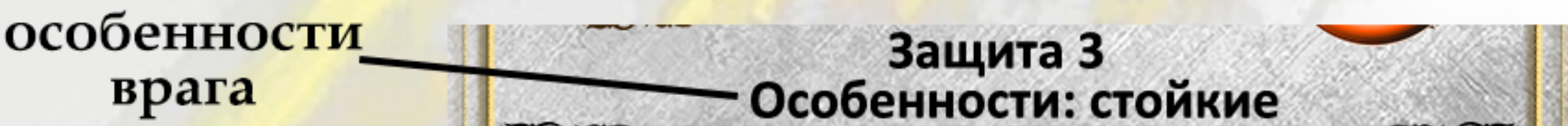
14 Париование. Полностью отмените полученные раны от физ. урона от последнего удара по врагу, который нанес раны, в прошлый ход героя (бомбы не учитываются).

15 Промех. Эта атака врага не совершает никаких боевых действий.

***Если ключевые слова X физ. урона. и X маг. урона.** содержатся в вариантах действия врага: оглушение, заморозка, исцеление, уклонение, блок, парирование, то рассчитайте количество нанесенных ран по цели как удар.

Особенности врага

Некоторые из врагов могут иметь особенности, которые влияют на процесс битвы. Особенность врага действует на протяжении всей битвы.



Список возможных особенностей врага

- 1 Быстрый.** В начале боя и далее враг ходит первый, а герой после него.
- 2 Стойкий.** Врага нельзя оглушить.
- 3 Морозостойкий.** Врага нельзя заморозить.
- 4 Стойкость к заклинаниям.** Врага нельзя оглушить или заморозить, используя заклинания.
- 5 Цель - низкая/высокая X.** Герой с самым низким/высоким значением характеристики X становится единственной целью атак врага. Любой другой герой может пропустить свой ход и стать новой единственной целью атак врага.
- 6 Ходит 2 раза.** В свой ход враг 2 раза бросает кубик и выполняет 2 действия. В случае если герой уклоняется, блокирует либо парирует удар - это распространяется только на одно из действий врага. Если на враге есть жетоны заморозки или оглушения, то враг пропускает оба свои действия и сбрасывает один жетон. Если враг атакует героя, на котором есть жетоны неуязвимости, обоими действиями враг не может нанести урон такому герою, в конце обоих действий врага сбросьте с героя один жетон неуязвимости.

Уникальные враги

Иногда текст сценария требует взять карту уникального врага.

Пример карты уникального врага

Сценарий, в котором используется эта карта

Описание дополнительных правил битвы с уникальной врагом

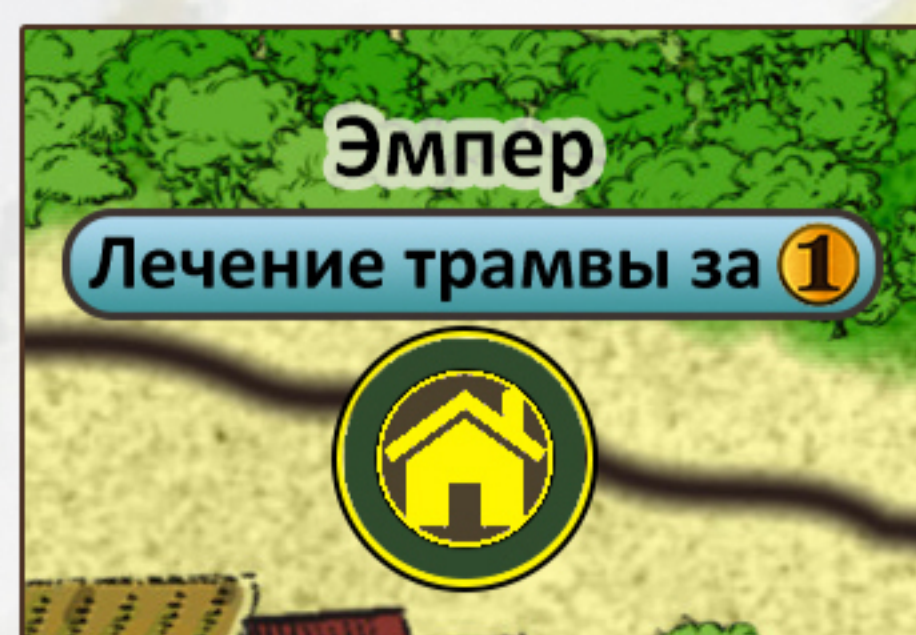
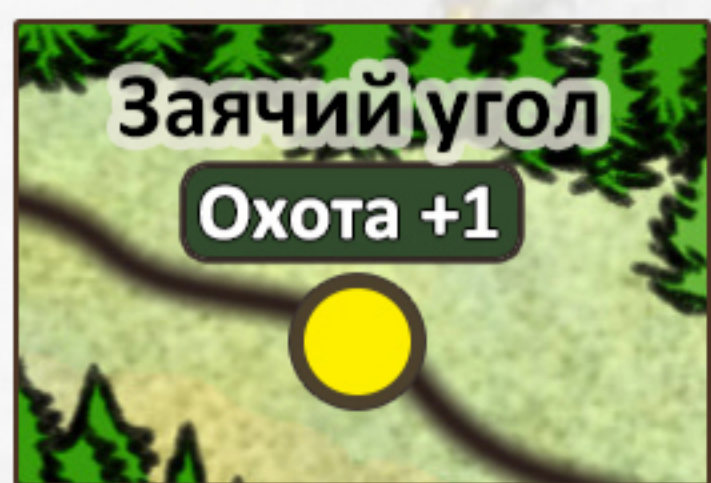


Битва с уникальным врагом происходит по тем же правилам, что и битва с обычным врагом. Однако в карте уникального врага могут быть описаны дополнительные правила либо способности врага, указанные под таблицей действий врага.

Особые места на карте Златоземья

На карте Златоземья имеются особые места, в которых могут иначе действовать правила проверки на местности или правила торговли. Над такими местами всегда содержится текст с описанием особенности места. Также, особые места на карте, которые находятся в дороге, обозначены желтым кружком и имеют собственные названия. На эти места может ссылаться текст сценария и карт заданий.

Примеры особенных мест



Описание особенных мест

Охота +2

Мастерство +2

Магия +1

Делая проверку на местности в этих местах, увеличьте значение броска кубика на указанную цифру.

Лечение травмы за 1

В этих местах в фазе торговли можно вылечить любое количество травм по цене 1 за 1 травму.

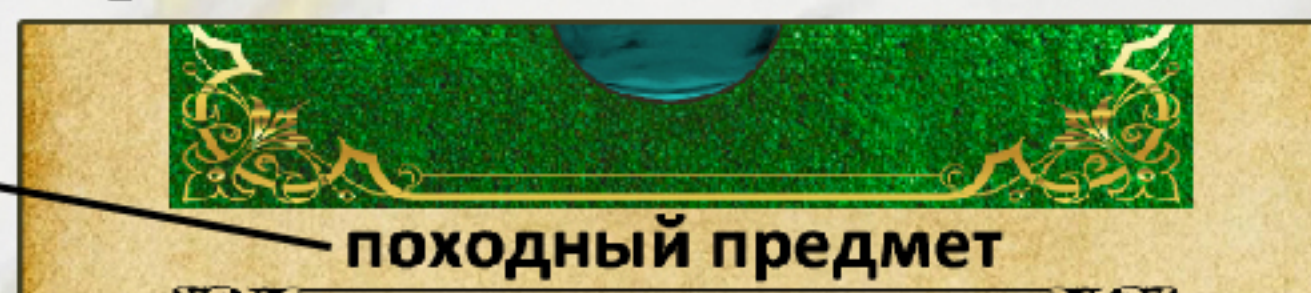
4 провизии за 1

В этих местах в фазе торговли можно приобрести любое количество провизии по цене 1 за 4 провизии.

Походные предметы

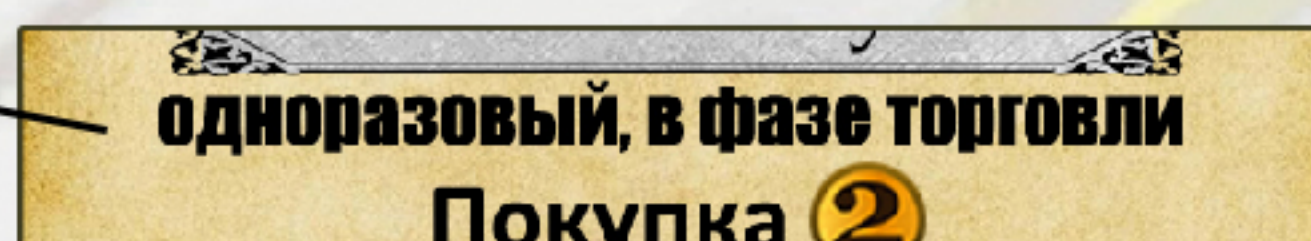
Некоторые из предметов в поле вид предмета имеют характеристику "походный предмет".

походный предмет



Данные предметы можно использовать в одну из фаз дня. В какую именно описано в поле описание применения.

описание применения



Если в поле описания применения предмета написано **одноразовый**, то после применения такой предмет необходимо сбросить. Некоторые походные предметы можно применять по несколько раз, в таком случае, в описании применения будет написано иное.

Аналогично с боевыми предметами походные предметы можно экипировать.

Предметы-улучшения

Некоторые из предметов в поле вид предмета имеют характеристику "предмет - улучшение".

предмет - улучшение



Аналогично с походными предметами предметы - улучшения используются в одну из фаз дня и могут быть экипированы.

Предметы - улучшения всегда одноразовые. После их применения необходимо положить карту такого предмета в зону улучшений карточки героя, чтобы получить постоянный бонус, указанный на карте. Если предмет попал в зону улучшения, то он перестает быть товаром, и его уже нельзя будет продать.



зона улучшения

Герой может использовать неограниченное количество предметов - улучшений. В случае отсутствия места в зоне улучшений, допустимо класть новые карты улучшений рядом с зоной улучшения.

Травмы героев

Жетоны травмы, которые получают герои в результате поражения в битве, а также прочих игровых ситуациях, уменьшают значение максимального здоровья героев.

Если во время битвы или путешествия по карте происходит ситуация, что здоровье героя опускается до 0 с учетом экипированных доспехов, то игрок, играющий за героя, должен бросить кубик и положить на героя столько травм, сколько выпало на кубике. При этом нужно убрать раны с героя таким образом, чтобы сумма значений ран и травм равнялась здоровью героя с учетом экипированных им доспехов.

Если значение максимального здоровья героя с учетом экипированных доспехов, станет равным количеству жетонов травм на карточке героя, то данный герой считается погибшим и выбывает из участия в сценарии и кампании.

Дополнительно

Если в процессе игры вас просят получить снаряжение, которое есть только в сбросе, то возьмите его из сброса. Если же эта карта имеется только на рынке одного из городов, то возьмите ее из рынка города. В основном это правило касается карт оружия.

Каждый из сценариев игры предполагает, что вы будете знать, что будет происходить, ведь герои Гильдии Сияющей Звезды обладают даром предвидения. Если при первом прохождении неожиданный поворот событий сценария привел ваш отряд к поражению, то не стоит отчаиваться, в будущем, переиграв сценарий, вы будете к этому готовы!

Если вы уже хорошо научились играть в игру и хотите ее усложнить, то вы можете воспользоваться картой уровня сложности. На ней описаны дополнительные правила, делающие игру более сложной.

Если вам кажется, что в фазе событий происходит слишком мало событий, то допускается заменить до 6 карт событий в каждой колоде событий с символом на такое же количество других случайных карт событий.

Если в процессе игры ваш отряд должен отдать то, чего у вас нет - то ничего не нужно отдавать.

Правила игры в кампанию

Если вы решаете играть не отдельный **сценарий**, а проходить **кампанию**, то нужно последовательно играть **сценарии кампании**: 1, 2, 3, 4 и читать текст, указанный в сценариях после символа **К**. Иногда в конце сценария вам могут предложить сыграть один из сценариев персонажей. В базовой версии игры имеется только один сценарий персонажа Николаса Тейла, однако в дополнениях к игре вы найдете сценарии других персонажей.

Помимо этого текст после победы в сценарии перед символом **К** может вам предложить сохранить для следующего сценария “нечто” добытое одним из героев. Здесь необходимо понимать, что ваш отряд состоит не только из героев, которыми вы играете. Каждый отряд Гильдии Сияющей Звезды - это 10-12 героев, т.е. есть персонажи помимо вас, но именно вы играете ключевую роль и именно от вас зависит победа отряда. По этой причине вы можете менять своих героев между сценариями. Однако, если вы сохранили своим героем “нечто” из предыдущего сценария согласно тексту после **К** и в следующей игре решаете играть другим персонажем - то получите в начале игры стоимость продажи оставленного вами предмета снаряжения либо возьмите Энергию Высших Сфер в количестве, равном стоимости изучения заклинания, которое вы сохранили. Если вы проигрываете в одном из сценариев **кампании**, не считая сценария героя, то вы можете переиграть этот сценарий еще один раз. Если вы повторно проигрываете в сценарии, то вы **проигрываете кампанию**.

Сложные и спорные моменты в правилах

Если возникает ситуация, что вы прочитали правила, но не понимаете, как поступить, то летописец вашего отряда должен принять решение, что делать. В первую очередь в выборе “как поступить” он должен следовать логике происходящего, а если это не помогло, то нужно выбрать вариант применения правил, который будет наилучшим для вашего отряда в текущей ситуации.

Далее будут разобраны ситуации, которые часто вызывают вопросы у игроков

Изучение заклинаний

Часто даже после прочтения правил у людей возникает вопрос: “как изучить заклинание?” Еще раз попробую объяснить это более простыми словами.

1 Проверьте, можете ли вы изучить заклинание?

- **Заклинания+изученные боевые способности** героя не могут превышать текущую декаду.

- Проверьте, есть ли у вас **свободные ячейки заклинаний**? Сколько у вас есть **ячеек заклинаний**, столько **заклинаний** вы можете **изучить**.

- Проверьте, хватает ли у вас **Энергии Высших Сфер** для **изучения** хотя бы одного **заклинания** из не занятой **ячейки заклинаний**?

2 **Изучение**. В любой фазе торговли посмотрите на заклинания, что у вас есть и исходя из этого выберите незанятую **ячейку заклинаний**. Возьмите 3 случайных карты, которые подходят для выбранной **ячейки заклинаний** и **изучите** одно из них, заплатив его стоимость. Отказаться от **изучения заклинания** нельзя, обязательно нужно **изучить** одно из выпавших вам **заклинаний**. Замешайте оставшихся 2 **заклинания** назад в колоду заклинаний.

(1)Атака или Воздействие 1 - 2 ур.

(2)Атака 2 - 3 ур.

Здесь две ячейки заклинаний. 1-ой ячейке соответствует: Атака 1 ур., Атака 2 ур., Воздействие 1 ур., Воздействие 2 ур.

Текст в картах и сценариях

Если в тексте карт или в описании уникальных умений на карточках героев жирным шрифтом написано слово “**город**”, то под ним подразумевается один из 9-ти крупных городов Златоземья (Сентрия, Уэстар, Телиос, ит.д.). Данное слово не относится к “**поселениям**”, обозначенных на карте символом . Однако в литературном тексте, который написан нежирным шрифтом, иногда поселения могут называть городами, но сделано это исключительно в целях более красочного повествования.

Если в тексте карт или сценария написано, что нужно взять снаряжение, но не указано количество, то нужно взять одну единицу снаряжения.

Ситуации в битве

1) “У меня на способности написано - “0 физ. урона”, это значит моя способность не нанесет урон?”

Ответ: чтобы узнать сколько урона вы нанесете, к **урону способности** нужно прибавить **бонус оружия** и отнять **защиту врага**. Даже если у вас получилось отрицательное значение, то вы все равно нанесете врагу **1 рану** (уменьшите здоровье врага на 1).

2) “Я атаковал врага, бросил кубик, и получилось, что я должен нанести отрицательный **урон -5**”

Ответ: удар по врагу всегда наносит минимум **1 рану**.

3) “Я атаковал врага, бросил кубик, и получилось, что я должен нанести отрицательный **урон -2**. Но у меня на **ТА** выпал **крит. удар**, сколько урона я нанесу?”

Ответ: **2 раны**, так как крит. удар увеличивает в 2 раза число **ран**.

4) “Мы отрядом атаковали врага и нанесли **3 урона**, нанесли еще **2 урона**, а потом **оглушили**. У врага есть уклонение. Нужно ли кидать за него кубик, он ведь оглушен!?”

Ответ: да, нужно бросить кубик и в случае, если враг уклонится - он не получит урон от последней атаки, т.е. **2 урона**.

5) “Мы отрядом атаковали врага и нанесли **3 урона**, а потом один герой бросил бомбу и нанес еще **5 урона**. Враг выбросил уклонение. Уклонится ли враг?”

Ответ: да, враг не уклонится от бомбы, но уклонится от атаки на **3 урона**.

6) “Играя за Алию Сариман/Николаса Тейла, после удара я применил “Удар второй рукой”, а враг уклонился. Он уклонился от второго удара или от обоих?”

Ответ: враг уклонился только от “Удара второй рукой”, в этом приятная особенность этих персонажей.

7) “Играя за Миэль Лаурис я использовал способность “Дух, вселившийся в меч”, а на следующих ход Миэль я ударил врага на **4 физ. урона** и при этом враг уклонился, какой урон получит враг?”

Ответ: в данном случае логика говорит, что “Дух, вселившийся в меч” не нанесет **урон**, если оружие не ударит противника. Т.е. противник уклоняется от **4 физ. урона** и от **2 маг. урона “духа”**. Однако, если бы противник парировал удар, то он бы получил **2 маг. урона**.

Для дополнения “Противостояние”

8) Если Арон Хаил использует на врага “Временное помешательство”, а враг бьет **мас. уроном X**, то враг наносит себе **X урона**, а ваши союзники не получают урон.

9) Если Арон Хаил использует способность “Удар, наполненный энергией”, и при броске **ТА** выпадает  или , то урон способности не уменьшается.

Для дополнения “Красный принц”

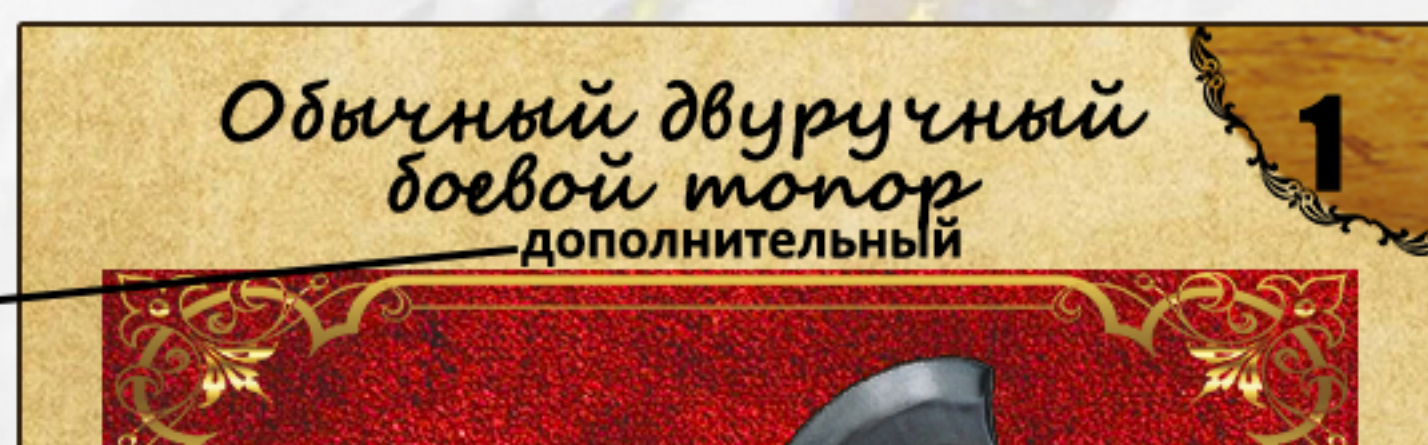
10) “Зачарованные стрелы” Руни Ингар при попадании по врагу, который уклонился, работают аналогично с “Дух, вселившийся в меч” у Миэль (см. пункт 7).

Новые правила в дополнениях

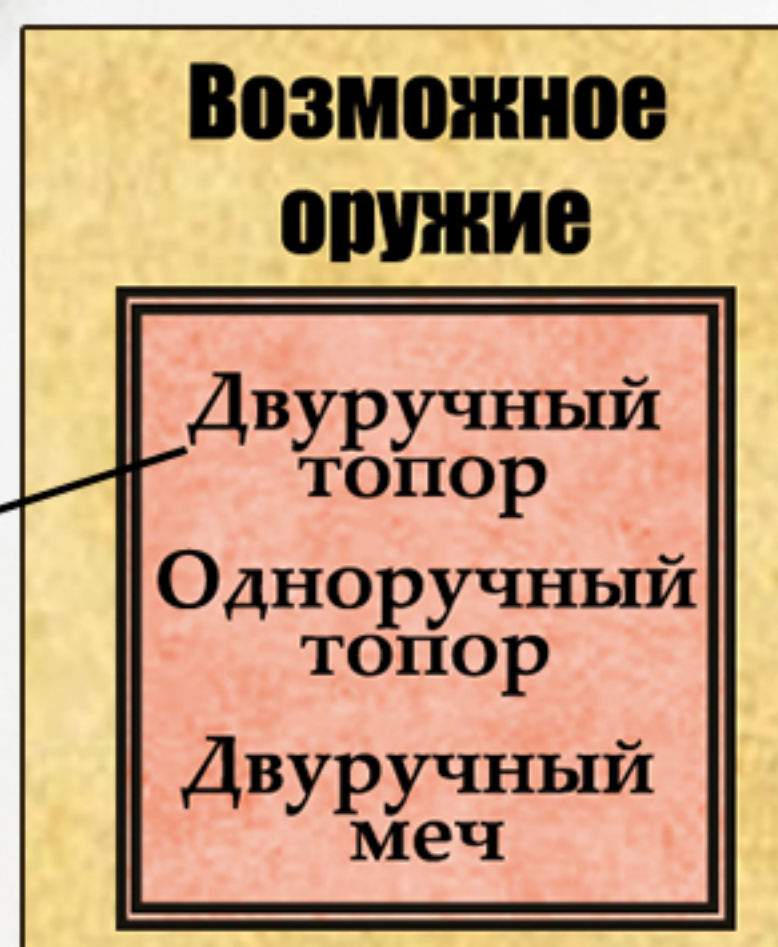
Противостояние

Начиная с дополнения “Противостояние” в комплектах карт появляются карты оружия, на которыми под названием мелким текстом написано “дополнительный”.

это дополнительное оружие



Дополнительное оружие нужно для того, чтобы могли одновременно играть несколько героев, у которых совпадает их **главное оружие** (предпочтительное оружие), т.е. оружие, которое указано первым на карточке персонажа в ячейке “Возможное оружие”.



Главное оружие героя

Если у нескольких ваших героев одинаковое **главное оружие**, то карты этого оружия должны быть в колоде оружия. Это повысит шанс выпадения нужного оружия и позволит обоим героям подготовиться к битвам.

Также допустимо навсегда замешать в колоду оружия карты **дополнительного оружия**, но сбрасывать их при торговле на **этапах наполнения и обмена** в том случае, если в игре нет двух героев, для которых данное оружие является **главным**.

Красный принц

В дополнении “Красный принц” появляются новые механики игры: **карты союзников** и **жетоны покупок** Телиоса и Олдбурга.

Карты союзников

Карту союзника должен взять лидер отряда, когда об этом говорится в сценарии. Находясь в битве, каждый раз перед своим ходом лидер должен кидать  за союзника. В зависимости от выпавшего на , он должен осуществить действие за союзника:

1 Удар - нанесите врагу удар.

2 Исцеление - исцелите любого из героев.

3 Неуязвимость - положите на любого из героев жетон неуязвимости.

4 Оглушение/заморозка - до следующего хода союзника вы можете один раз применить оглушение/заморозку в ход любого из героев.

Жетоны покупок

В дополнении “Красный принц” появляются **жетоны покупок**, которые вы можете использовать не только в сценариях дополнения, но и во всех других.



Положите жетон в начале игры на Олдбург. Один раз за игру, находясь в Олдбурге, вы можете сбросить этот жетон и купить любые книги по их стоимости + **1**.



Положите жетон в начале игры на Телиос. Один раз за игру, находясь в Телиосе, вы можете сбросить этот жетон и купить любые свитки по их стоимости покупки + **1**.

Благодарности

Благодарю любимую жену Ирину Кормушкину за поддержку и помощь на всех этапах создания игры, самого молодого тестера игры моего сына Влада Кормушкина за помощь в поиске ошибок и идею персонажа Влада Кормича, Илью Щербакова за поддержку в момент создания и помощь в продвижении игры, Антона Латышова за советы по созданию игры и дизайн коробки, Дарью Загоруйко и Екатерину Чиггур за помощь в редакции игровых текстов, клуб настольных игр “Башня мага” и всех участвующих в играх ребят за помощь в тестировании Златоземья.