

А

АРТЕФАКТ.....	9, 27
Кооперативный режим.....	31, 39
АТАКА.....	14, 15
Базовая.....	11, 15, 34
Основная.....	11, 15
Особая.....	11, 15
Аура босса.....	35
Аура героя (пассивная способность).....	11, 20

Б

Базовая атака.....	11, 15, 34
ПРЕПЯТСТВИЯ.....	25
Беззащитный (состояние).....	20
Берсерк (боевой класс).....	10
Благословлённый (состояние).....	23
БОЕВЫЕ КЛАССЫ.....	10, 11
Боец.....	5, 33
Бонус (карта атаки).....	17
БОСС.....	29
Битва с боссом.....	35
Заклинание босса.....	31, 36
Планшет босса.....	31

В

Видимость.....	19, 20
Лидер (злодей).....	33
Возрождение (эффект).....	24
Воин (злодей).....	33
Восстановление (эффект).....	24
ВРАГ.....	5, 18, 33
по прямой линии / выполнение атаки.....	19
Вредоносный.....	23
Временный эффект.....	23
Вы.....	5
Вынуждение (эффект).....	24
Высокая сложность.....	39

Г

Героическое действие.....	9, 14, 31
Герой.....	6, 10
Глава.....	5
Громила (боевой класс).....	10

Д

Дальность (карта атаки).....	16, 19
ДЕЙСТВИЕ.....	12
Действие перемещения.....	12, 13
Основное действие.....	14, 15
Длительность эффектов.....	23
Допустимость.....	18

Ж

ЖЕТОНЫ.....	36, 9, 30
Помощи.....	9, 14, 31
Жизни.....	30
Команды.....	31
Времени.....	31
ХР.....	31
Жетон алтаря.....	26

Жетон болота.....	26
Жетон времени.....	31
Жетон двери.....	25
Жетон жизни.....	30
Жетон команды.....	31
Жетон лавы.....	26
ЖЕТОН МЕСТНОСТИ.....	8, 25, 30
Жетон Опыта (ХР).....	31
Жетон помощи.....	9, 14, 31
Жетон портала.....	26
Жетон руин.....	26
Жетон рычага.....	25
Жетон стагуи.....	25
Жетон стены.....	25
Жетон сферы.....	25
Жетон сундука.....	25
Жетон шипов.....	26

З

Замедленный (состояние).....	23
Защита (характеристика).....	11
Защищённый (состояние).....	23
ЗЛОДЕИ.....	31, 33, 34
Воин.....	33
Лидер.....	33
Снайпер.....	33
Страж.....	33
Зона.....	19

И

Игра.....	6
Игровое поле.....	8, 30
Игрок.....	5
Иммунитет (эффект).....	24

К

Карта атаки.....	8, 16
Карта судьбы.....	31
Квест.....	6, 33
Ключевое слово.....	5
Книга кампании.....	6, 31, 37
Книга правил.....	5
Колба.....	31, 35
Команда.....	6, 7
КОМПОНЕНТЫ.....	2, 8
Кооперативный режим.....	30, 31
Конец хода.....	12
Контроль (эффект).....	24
Концентрация.....	20
Кооперативный режим.....	5, 29
Копирование (эффект).....	24
Критическое попадание.....	22

Л

ЛАНДШАФТ.....	25, 26
Лечение.....	11
Линия.....	19

М

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ.....	27
Артефакт.....	9, 27, 31, 39
Свиток.....	9, 27, 31, 38
Манипулятор (боевой класс).....	11
Мгновенный эффект.....	23

Миссия.....	29, 33
Модификатор.....	20, 21

Н

Награды за квест.....	37, 38, 39
Наём.....	7
Начало хода.....	12
Нескорушимый (состояние).....	23
Не может восстанавливать ОЗ (эффект).....	24
Не может выполнять особые атаки (эффект).....	24
Несмертельный урон.....	22
Низкая сложность.....	39

О

Обновление.....	35
Обычная сложность.....	39
ОБЪЕКТЫ.....	25
Объявление атаки.....	16, 17, 18
Объявление цели.....	18, 19, 20
ОЗ (характеристика).....	11
Окружение.....	21
Ослабленный (состояние).....	23
Основная атака.....	11, 15
Особая атака.....	11, 15
Особая способность.....	35
Отражение (эффект).....	15, 24
Ответная атака.....	15
Очередность ходов.....	7, 12
Очко опыта (ХР).....	6, 37, 38

П

Памятки игрока.....	8, 30
Пассивная способность.....	11
Первая помощь.....	14
Перемещение (характеристика).....	11
Планшет героя.....	8, 10, 30
Повышение уровня.....	31, 38
Подходящий.....	7, 18, 19
Полезный.....	23
Попадание (карта атаки).....	17, 22
Порядок атаки.....	17
Постоянный эффект.....	23
Правило.....	5
Предмет.....	14
ПРЕГРАДЫ.....	25, 26
Прерывание (особая атака).....	15
Проклятый (состояние).....	23
Промах.....	17, 22
Путеводитель по квестам.....	6, 31

Р

Раздел (книга правил).....	5
Рамка (карта атаки).....	16
Нейтрализация (эффект).....	24
Остаточный урон.....	22
Проведение (порядок атаки).....	17
Раунд.....	32

С

СВИТОК.....	9, 27
Кооперативный режим.....	31, 38

Силы зла.....	31, 34
Символ (книга правил).....	5
Событие.....	33
Смерть.....	11, 22
Снайпер (злодей).....	33
Соревновательный режим.....	6
СОСТОЯНИЯ.....	23
Союзник.....	5, 18
Страж (злодей).....	33
Стрелок (боевой класс).....	11

Т

Тактик (боевой класс).....	10
Танк (боевой класс).....	10
Телепорт.....	26
Тема (книга правил).....	5

У

Удар.....	20
Уклонение.....	13
Улучшенная первая помощь.....	38
Условие (пассивная способность).....	11
Урон.....	11
Усиленный (состояние).....	23
Ускоренный (состояние).....	23
Уязвимый (состояние).....	23

Ф

Фаза подготовки.....	17
Фаза нанесения ударов.....	20
Фазы хода.....	12
Фазы хода босса.....	35
Фигурка.....	9, 30

Х

ХАРАКТЕРИСТИКИ.....	10
Базовая атака.....	11
Защита.....	11
Очки здоровья/ОЗ.....	11
Перемещение.....	11
Ход.....	12

Ц

Целитель (боевой класс).....	11
Цель (карта атаки).....	17, 18, 19
Центральная клетка.....	19
Цветные подставки.....	34

Ш

Шкала ОЗ.....	8, 30
Штраф (карта атаки).....	17

Э

Экипировка.....	39
Эпическая кампания.....	6, 37
ЭФФЕКТЫ.....	17, 23, 24
Прочие эффекты.....	24
Состояния.....	23

Аббревиатуры (ENG)

PVE.....	6
PVP.....	6, 7

ARENA

THE CONTEST



Правила Угры

Авторы

Геймдизайн и проектирование, режиссура, менеджмент, продюсирование: Александр Абуд, Клейтон Мачадо, Данилу де Алкантра Магальянс

Иллюстрации: Гильерме Батиста (обложка и большинство работ), Брамаста Аджи, Карлос Риал, Иван Инагаки, Джеймс Колмер, Лучано Коморидзоно, Марио Вибисоно, Пабло Блейкер, Рафаэль Мадуреира

Художественный руководитель: Александр Абуд

Разработка миниатюр: Ник Манчини, Сальвадор Гомес, Бруно Пешьера, Родриго Доменегетти, Алекс Руис, Фабио Нишиката, Джуниор Герхард

Графический дизайн: Игор Фрейтас, Кристиана Виана

Менеджер по дизайну и миниатюрам: Клейтон Машаду

Моделирование пластиковых ложементов: Ноа Адельман

Сценарий, редактура: Данилу де Алкантра Магальянс

Производитель: Dragori Games, Inc.

Техническая поддержка: Аманда Марли, Андре Альтемары, Бруно Макиони, Клебер Машаду, Дьего Фернандес, Джанкарло Силва, Ланни Нили, Маурисио Навате, Сузана Гонсалвес, Ванесса Гомес

Особая благодарность: Добровольным тестерам, корректорам, советникам, спонсорам и всем помогавшим нам, чьи имена сюда не поместились. Вы знаете, кто вы, и мы бесконечно благодарны. Все эти люди представлены здесь Чен Чен, Даниэль Насименто, Данило Кьяретто, Эдсон Аоки, Фредди, Густаво Баррето, Джеймсом Виндау, Жеферсоном Ланса, Луисом Фелипе Г. Байо, Мартином Йостом-Призраком, Оливером Хауартом, Рафаэлем Мелу, Родриго Бикальо, Виктором Валле и Витором Охи.

Отдельное СПАСИБО всем, кто активно участвовал в улучшении игры через 14 000+ комментариев во время кампании и после неё, тысячам людей, связавшихся с нами по email, сообщениями и всеми видами связи, и каждому спонсору с Kickstarter, участвовавшему в кампании с 27 марта по 26 апреля 2018 года, представленным здесь невероятными коллекционерами, перечисленными ниже:

Андерс «Ингольф» Сёггед, Брайан «Мех Запад» Диллс, Чёк Хэй, Кристофер Уилкинсон, Фернандо Коста, Гэри Ли, Жизель Ин, Грегори Уиттен, «Гуокамолё», Ингебригт Мегорд, Джефффри Р. Кук, Константин Дирр, Митчелл Фёрнесс, Патрик Бихмер, Ци Вань, Роберт Андерссон, «Саитан69», Теренс Сун, Тимоти М Ли, Тайлер Ли Хардинг, Зола Суваро

Опубликуйте крутое фото игры с историей вашей эпичной PvP-битвы, турнира или кооперативной кампании в Instagram, Facebook или Twitter с хештегом **#arenathecontest** - и вы можете попасть на наши веб-страницы или выиграть призы в будущих акциях!

Список Компонентов

12 листов персонажей (герои)

8 листов персонажей (боссы)

1 игровое поле

1 книга правил

1 путеводитель по квестам

1 книга кампании

1 краткое руководство

2 памятки игроков

2 кубика - d20

12 цветных подставок

48 карт атак героев

14 карт героических действий

20 карт повышения уровня

30 карт свитков

16 карт артефактов

11 карт злодеев

15 карт заклинаний боссов

20 карт сил зла

15 карт колб

5 карт судьбы

60 карт кампании

40 карт атаки боссов

1 карта умений владыки

2 жетона команды

16 жетонов героев

15 жетонов врагов

8 жетонов жизни

4 жетона помощи

6 жетонов дверей

1 жетон хр

1 жетон времени

3 жетона узников

2 жетона сферы

20 жетонов состояния

4 жетона эффектов

2 жетона стен

2 фигурки героев берсерков

2 фигурки героев тактиков

2 фигурки героев танков

2 фигурки героев целителей

2 фигурки героев стрелков

2 фигурки героев
манипуляторов

4 фигурки стражей

3 фигурки воинов

3 фигурки снайперов

1 фигурка лидера

1 фигурка дракона

3 фигурки сундуков

2 фигурки сферы

3 фигурки узников

5 жетонов местности
«стена» (5x1)

9 жетонов местности
«стена» (4x1)

4 жетонов местности
«стена» (3x1)

2 жетонов местности
«стена» (2x1)

2 жетонов местности
«большая дверь»

4 жетонов местности
«одиночная дверь»

2 жетонов местности «рычаг»

2 жетонов местности
«лава/шипы» (4x2)

2 жетонов местности
«лава/шипы» (3x3)

2 жетонов местности
«лава/шипы» (3x1)

4 жетонов местности
«лава/шипы» (2x2)

2 жетонов местности
«лава/шипы» (2x1)

4 жетона местности «алтарь»

4 жетона местности «портал»

2 жетона местности

«руины/болото» (4x2)

4 жетона местности
«руины/болото» (2x2)

2 жетона местности
«лестница»

4 жетона местности
«квестовый предмет»

*Визуальный список компонентов доступен на arena.st/

Оглавление

Вступление 5

I - Эта книга правил 5

I.I - Как пользоваться 5

I.II - Структура 5

I.II.I - Источники 5

I.II.II - Кооперативный режим 5

I.III - Язык и форматирование 5

I.IV - Специальные символы 5

II - Игра 6

II.I - Мир игры 6

II.II - Режимы игры 6

II.II.I - Введение в PvP (соревновательный режим) 6

II.II.II - Введение в PvE (кооперативный режим) 6

II.II.II.I - Эпическая кампания 6

Основные Правила и Соревновательный Режим . 7

1 - Подготовка. Начало PvP-игры 7

Шаг А) Определите команды 7

Шаг В) Соберите арену (разложите жетоны местности) 7

Шаг С) Наймите героев 7

Шаг D) Разместите героев 7

Шаг E) Возьмите героические действия 7

 Шаг F) Возьмите жетоны помощи 7

Обзор компонентов PvP-стола 8

2 - Герои 10

2.1 - Чтение планшета героя 10

В) Боевой класс 10

С) Очки здоровья (ОЗ) 11

D) Базовая атака 11

E) Защита 11

F) Перемещение 11

G) Основные атаки 11

H) Особые атаки 11

I) Пассивные способности 11

3 - Ход 12

 3.1 - Очередность ходов 12

3.2 - Фазы хода 12

А. Начало хода 12

В. Фаза действий 12

С. Конец хода 12

3.3 - Действие Перемещения 12

3.3.1 - Перемещение 13

 3.3.2 - Уклонение 13

3.3.3 - Подбор/передача предметов 14

 3.3.4 - Первая помощь 14

3.4 - Основное действие 14

А) Выполните еще одно действие Перемещения. 14

В) Героическое действие 14

С) Атака (базовая, основная, или особая) 14

4 - Атаки 15

4.1 - Типы атак 15

4.1.1 - Базовая атака 15

4.1.2 - Основная атака (серебряная рамка) 15

4.1.3 - Особая атака (золотая рамка) 15

4.1.3.1 - Прерывания  15

 4.1.4 - Ответная атака 15

4.2 - Чтение карты атаки 16

А) Рамка 16

В) Дальность 16

С) Цель  17

D) Преимущество / Изъян 17

E) Попадание  17

F) Эффекты 17

G) Проммах 17

4.3 - Выполнение атаки 17

4.3.1 - Объявление атаки 17

4.3.2 - Бонус / Штраф 18

4.3.3 - Объявление цели 18

4.3.3.1 - Допустимость 18

4.3.3.2 - Дальность 19

4.3.3.3 - Видимость 19

4.3.4 - Фаза нанесения ударов 20

4.3.4.1 - Аура героя 20

 4.3.4.2 - Концентрация 20

 4.3.4.3 - Окружение 21

4.3.4.4 - Прочие модификаторы результата 21

4.3.5 - Проммах (остаточный урон) 22

4.3.6 - Попадание 22

4.3.7 - Смерть 22

5 - Эффекты	23
5.1 - Цели	23
5.2 - Длительность	23
5.3 - Состояния	23
5.4 - Разъяснение особых эффектов	24
5.4.1 - Не может восстанавливать ОЗ	24
5.4.2 - Оживление мёртвого бойца	24
5.4.3 - Вынужденное перемещение	24
5.4.4 - Отражение атаки	24
5.4.5 - Копирование атаки	24
5.4.6 - Контроль над бойцом	24
5.4.7 - Удаление атак или эффектов	24
5.4.8 - Иммуниет к новым эффектам от врагов	24
5.4.9 - Не может выполнять особые атаки	24
5.4.10 - Восстановите 1 потраченную особую атаку	24
6 - Жетоны местности	25
6.1 - Преграды	25
6.1.1 - Стена	25
6.1.2 - Дверь	25
6.2 - Объекты	25
6.2.1 - Статуя	25
6.2.2 - Сундук	25
6.2.3 - Рычаг	25
6.2.4 - Сфера	26
6.3 - Ландшафт	26
6.3.1 - Лава/Шипы	26
6.3.2 - Алтарь	26
6.3.3 - Портал	26
6.3.4 - Болото/Руины	26
 7 - Магические предметы	27
7.1 - Артефакты	27
 Шаг G) Возьмите и экипируйте артефакты	27
7.2 - Свитки	27
 Шаг H) Возьмите свитки	27

Кооперативный Режим 29

8 - Подготовка стола. Начало PvE-игры	29
Шаг А) Определите режим игры	29
Шаг В) Соберите свою команду	29

Шаг С) Выполните стандартную подготовку	29
Шаг D) Выполните особую подготовку	29
D.1) Миссия	29
D.2) Босс	29
Шаг Е) Определите стартовые позиции героев	29
Обзор компонентов стола кооперативного режима	30

9 - Раунды 32

10 - Квесты 33

10.1 - Чтение квеста	33
10.2 - Миссии	33
10.2.1 - Злодеи	33
10.2.2 - Силы зла	34
10.2.3 - Поведение злодея	34
10.2.3.1 - Основная стратегия	34
10.2.3.2 - Принятие решений злодеем	34
10.2.4 - Колбы	35
10.2.4.1 - Получение колб	35
10.2.4.2 - Использование колб	35
10.2.4.3 - Потеря колб	35
10.3 - Битвы с боссами	35
10.3.1 - Ход босса	35
Фаза 1) Обновление	35
Фаза 2) Особая способность	35
Фаза 3) Аура босса	35
Фаза 4) Заклинание босса	36
Фаза 5) Фаза действий	36

11 - Эпическая кампания 37

11.1 - Структура	37
11.2 - Награды за квест	37
11.2.1 - Особые награды	37
11.2.2 - Очки опыта: получение	38
11.2.3 - Очки опыта: трата	38
11.2.3.1 - Повышение уровня	38
11.2.3.2 - Карта основной атаки (постоянная)	38
11.2.3.3 - Карта особой атаки (расходуемая)	38
11.2.3.4 - Улучшенная первая помощь (расходуемая)	38
11.2.3.5 - Свитки (расходуемая)	38
11.2.3.6 - Артефакты (постоянная)	39
11.3 - Настройка сложности	39

Вступление

I - Эта книга

I.I - Как пользоваться

Arena: the Contest (ATC) - это игра с простой концепцией и интуитивно понятной механикой. Вам не нужно запоминать все правила или читать всю книгу правил, чтобы начать играть.

Для начала игры вам потребуется прочесть лишь **Краткое руководство** - короткий документ с необходимыми указаниями и достаточным описанием всех общих правил.

Однако игре также содержит различные *специальные* правила и множество героев - каждый со своим набором уникальных атак.

Если шахматный слон может двигаться только по диагонали и брать фигуры на своём пути, то герой *ATC* может прятаться за стеной, окружать или проклинать врагов, прерывать атаки, лечить союзников, атаковать зону и многое другое - не говоря уже о возможности двигаться прямо и по диагонали в любой комбинации.

С таким богатым разнообразием действий и тактических возможностей на игровом поле иногда возникают особые ситуации, и у вас могут появиться вопросы о том, как их разрешить.

Для ответа на эти вопросы и создана эта книга правил.

I.II - Структура

Эта книга правил разделена на конкретные сегменты, поскольку предназначена для выборочного чтения.

Каждому из двух полностью независимых режимов игры в *ATC* (соревновательный и кооперативный) отведена собственная **Глава**.

Раздел - это любой отдельный логический блок главы. Все разделы имеют уникальное название с ключевым словом и номер, по которому их можно найти в книге правил.

Темы дают более конкретную информацию. Обычно в них описано одно правило. Большинство разделов включает несколько тем и **подтем** (тесно связанных или производных от основного правила).

I.II.I - Источники

Иногда правила повторяются, поскольку они относятся к нескольким разделам, и эта книга правил предназначена для тематического изучения, а не последовательного чтения. В иных случаях мы рекомендуем ознакомиться с другими сводами правил для лучшего понимания темы.

Если тема связана с другим разделом или требует знания других правил, в скобках указывается номер страницы с нужным разделом (*например: «Вы должны бросить кубик для каждой атакованной вами цели (Фаза атаки — стр. 20)»*).

I.II.II - Кооперативный режим

Боевая система *ATC* едина для обоих режимов игры, поэтому большинство правил универсальны.

Однако в кооперативном режиме есть:

(i) **Особые правила.** Если раздел или правило помечено значком , оно действует только для PvP. Для кооперативного режима предусмотрены отдельные правила для таких ситуаций;

(ii) **Уникальные правила.** В кооперативном режиме появляются механики и ситуации, которых нет в PvP (*например, автоматизация врагов, очки опыта, повышение уровня, покупка предметов, карты кампании*). Их правила ищите в главе по кооперативному режиму.

Другими словами, все вопросы о правилах, не являющихся эксклюзивными для PvE или PvP и решаются по материалам **Главы I**, даже если вы играете в кооперативном режиме.

I.III - Язык и форматирование

Слова, написанные *тёмно-зелёным*, являются пояснениями, которые разъясняют название или концепцию, представленную в разделе, облегчая их понимание.

Слова, написанные *тёмно-синим*, являются примерами, всегда вводятся начинаются с «Например» и заключаются в круглые скобки.

Когда концепция или ключевое слово упоминаются в разделе впервые, их первая буква пишется Заглавной. Если вы не понимаете значение термина, написанного с заглавной буквы, следует найти и прочесть соответствующий раздел в книге правил.

Когда правила ссылаются не на игрока, а на другие объекты, для обозначения героев, злодеев, союзников и т.д. используется бесполое местоимение «оно», поскольку использование «они» в единственном числе в некоторых случаях создавало бы неоднозначность правил.

Вы: боец, который использует карту атаки.

Боец: любой персонаж (герой или враг), сражающийся на игровом поле.

Враг: любой боец из команды соперника.

Союзник: любой боец из вашей команды, кроме вас самих.

I.IV - Специальные символы

 - **правила для PvP.** В кооперативном режиме не действуют.

 - **продвинутые правила**, которые можно игнорировать при знакомстве с игрой. Их добавление раскроет игру по полной, но их можно не использовать в первых партиях.

 - **дополнительные** элементы игры. В игру можно играть полноценно и без них. Используйте их, чтобы обогатить игровой опыт, особенно когда хорошо освоите основные правила.

 - этот символ встречается только в посвященном кооперативу разделе данной книги правил и в путеводителе по квестам. Помогает быстро опознать компоненты, правила и разделы, эксклюзивные для **Эпической кампании**, в которой вы последовательно проходите квесты, следуя истории.

II - Угра

II.I - Мир игры

Танарес - это фэнтезийный мир, отмеченный божественным проклятием. Много веков назад боги провозгласили: *за массовым кровопролитием последуют кары в виде природных катаклизмов.*

Человечество ослушалось и развязало войну. Каждый крупный конфликт заканчивался катаклизмом, уничтожавшим все вовлечённые армии и навсегда менявшим ландшафт мира.

Самая значимая в истории Танареса кара создала вакуум власти, которым воспользовался император. Его беспрецедентные союзы как с танарской знатью, так и с церковью проложили путь новому «Закону земель»: *собирать крупные вооружённые группы запрещено! Войнам больше не бывать!*

Но конфликты неизбежны. Народы переходят дорогу друг другу, города и расы претендуют на скудные ресурсы. Иногда только насилие может разрешить ситуацию.

В этих обстоятельствах Империя создала *АРЕНУ* - место, где малая кровь разрешает крупнейшие конфликты.

Именно на арене решаются судьбы народов - одно сражение сопоставимо с целой войной, а ценность каждого бойца сравнима с силой целой армии. Поэтому сражаются только избранные: сильнейшие, яростнейшие, самые надёжные и высокооплачиваемые воины. Неудивительно, что таких воинов величают *ГЕРОЯМИ*.



II.II - Режимы игры

II.II.I - Введение в PvP (соревновательный режим)

В *соревновательном режиме АТС* две команды нанимают по 3-4 героя и сражаются насмерть на арене. Для победы потребуется слаженная командная работа и продуманная стратегия.

Условие победы: все герои противостоящей команды мертвы.

Количество игроков: минимум 2 (каждый управляет всей командой), максимум 8 (каждый управляет одним героем).

Длительность одной игры: ~45-90 минут.

Примечание: В путеводителе по квестам есть специальные сценарии, позволяющие играть в PvP-битвы по слегка изменённым правилам. Смотри «Захват сферы» (стр. 34) и PvP-битву «Золотой дракон против всех» (стр. 36).

II.II.II - Введение в PvE (кооперативный режим)

В *кооперативном режиме АТС* вы собираете единую слаженную команду из четырёх героев и выберите приключение (квест) с автоматизированными врагами в путеводителе по квестам. Каждый квест содержит несколько испытаний и требует сложных стратегических решений - ошибок лучше не допускать.

Условие победы: выполните основную цель квеста.

Количество игроков: минимум 1 (управляет всей командой), максимум 4 (каждый управляет одним героем).

Длительность одного квеста: ~45-90 минут.

II.II.III - Эпическая кампания

Кооперативные квесты можно проходить как отдельные сценарии с разными командами в соответствии с желаниями игроков.

Но для максимально полного кооперативного опыта вы можете играть в **эпическую кампанию**, где одна команда путешествует по миру пытаясь достичь великой цели, следуя захватывающей истории, раскрывающейся между последовательными миссиями.

Подсказки, улики и элементы головоломок в книге кампании помогают группе определить путь, который они хотят пройти в истории с множеством ответвлений и концовок.

Успешное выполнение квестов (оцениваемое по достижению вторичных целей) даёт группе дополнительные очки опыта, которые можно потратить на покупку карт повышения уровня и других особых предметов для использования в будущих квестах.

Условие победы: Достигните одной из концовок.



Основные правила и соревновательный режим

1 - Подготовка стола. Начало РоР-игры.

Шаг А) Определим команды

- Разделите игроков на две команды.
- Способ распределения не регламентируется. Если играют четыре человека, стандартный формат - 2×2, но по желанию игроков возможен вариант 3×1.
- Определите, сколько героев будет в каждой команде: 3 или 4.
 - Обе команды играют с одинаковым количеством героев.

Шаг В) Соберите арену (разложите жетоны местности)

Примечание: Вы можете пропустить этот шаг, используя обратную сторону поля с готовой иллюстрированной ареной.

- Обе команды берут любое количество жетонов местности (стр. 25) и свободно размещают их на арене (при «свободном размещении» жетоны можно располагать смежно друг с другом).
 - При «свободном размещении» жетоны местности можно ставить в любом месте поля (включая смежные позиции), но итоговый расклад должен быть согласован всеми игроками.

Если соглашение не достигнуто, любой игрок может потребовать «Соревновательное размещение»:

- 1) Обе команды бросают кубик (повторите бросок при ничьей).
- 2) Команда с наивысшим значением берёт любой жетон местности и размещает его в любой клетке поля.
- 3) Затем противоположная команда выбирает любой жетон местности и размещает его в любом месте (с учётом шага 4).
- 4) Запрещается размещать новый жетон на клетках, которые пересекаются или примыкают к другим жетонам местности.
- 5) Повторяйте шаги 2 и 3, пока каждая команда не разместит по **пять** жетонов местности (всего десять жетонов на поле боя).

Шаг С) Наймите героев

- Обе команды бросают кубик (при ничьей бросок повторяется).
- Если у вашей команды результат броска выше, наймите любого героя. Возьмите жетон, планшет и карты атак этого героя.
- Затем противоположная команда делает то же самое. Команды действуют по очереди, пока не будет нанято 6 (или 8) героев.

- Ваша команда не может нанимать двух героев одного боевого класса (стр. 10).

Шаг D) Разместите героев

- Обе команды бросают кубик (при ничьей бросок повторяется).
- Команда с наибольшим значением броска, выбирает левую или правую половину поля боя, где её герои начнут игру.
- Затем разместите любого из нанятых героев, поставив его фигурку на любую допустимую клетку выбранной половины.
 - Любая свободная клетка (кроме занятых другими бойцами или жетонами местности, за исключением ландшафтов, стр. 26) подходит для размещения.
- Поместите жетон и планшет этого героя на стол.
- Порядок размещения определяет очередность ходов в игре. Первый размещённый герой будет действовать первым в начале игры и так далее (Очередность ходов, стр. 12).
- Затем команда оппонента размещает своего первого героя (второго по общему счёту) на любой допустимой клетке противоположной половины поля боя.
- Обе команды кладут свои жетоны команды (вверх стороной «Готовность») рядом с планшетом первого героя, обозначая первого действующего героя команды.
- Обе команды раскладывают планшеты своих героев на противоположных сторонах поля боя слева направо в порядке размещения для визуализации очередности ходов.
- Команды по очереди размещают героев на своей половине поля, пока все фигурки и компоненты не будут расставлены.

Шаг E) Возьмите героические действия (стр. 14)

- Разделите карты героических действий на две равные колоды и раздайте по одной каждой команде.
- Каждая команда тайно выбирает две карты.
 - Открывайте карты только в момент использования.

Шаг F) Возьмите жетоны помощи

- Команды берут по два жетона помощи (Первая помощь, стр. 14).

 Шаги G (Свитки) и H (Артефакты) относятся к дополнительным элементам игры. Если хотите их использовать, перейдите к разделам 7.1-7.2 (стр. 27).

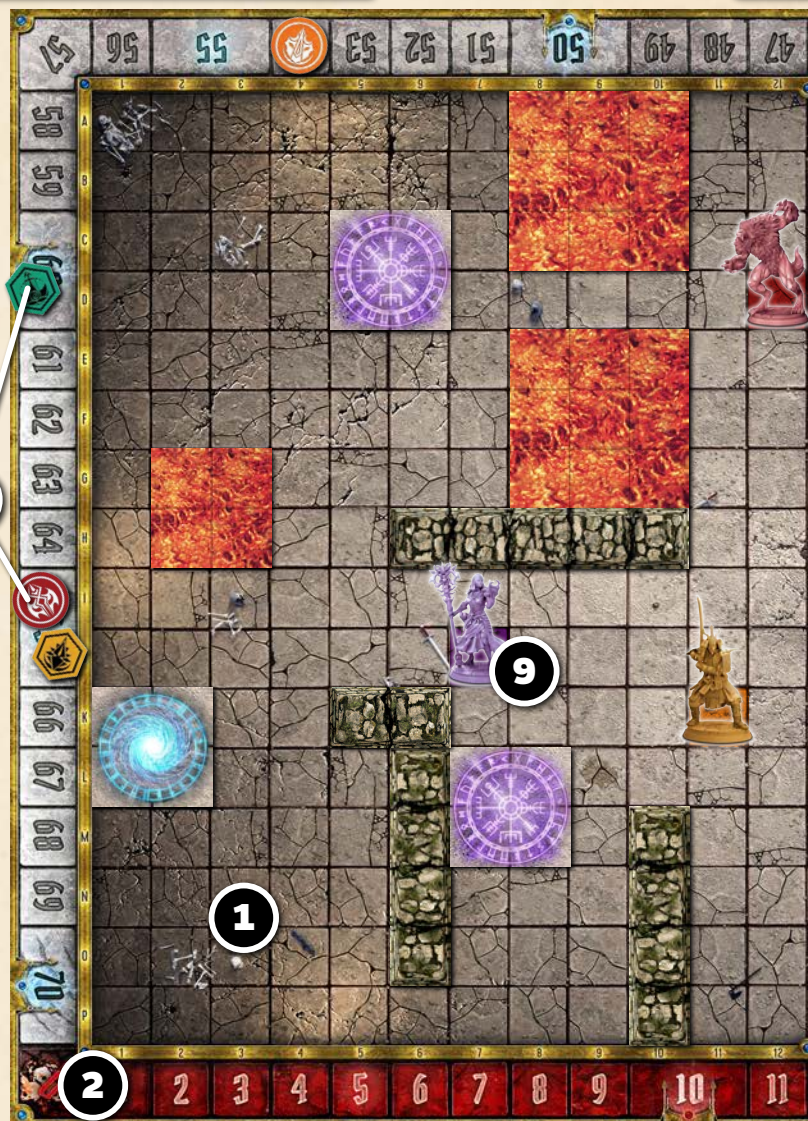
Уберите с стола все невыбранные карты, а также всё, что не будете использовать (например, фигурки и карты ненятых героев).

После выполнения всех шагов можно начинать игру. Первым ходит герой, который был размещён первым.

Обзор компонентов РОР-стола

○ Небольшая точка в углу клетки означает, что на неё распространяется эффект ближайшего «тематического жетона» (например: лава, алтарь и т.д.). Это очень важно на полях с иллюстрациями, где границы жетонов не всегда чётко видны.

- Игровое поле:** местность, в которой происходит бой. Размещайте миниатюры и жетоны местности. Размер: 24x16 клеток.
- Шкала ОЗ:** с помощью жетонов отслеживает текущие значения ОЗ героев.
- Центр:** этот небольшой круг обозначает середину игрового поля по горизонтали, чтобы упростить размещение героев (см. Шаг D выше).
- Жетоны местности** (см. стр. 25): разнообразят поле и меняют динамику боя. Делятся на преграды (стена и раскрытая дверь), объекты (статуя, сундук, рычаг, сфера) и ландшафт (лава, алтарь, портал, руины).
- 2 памятки игроков:** содержат основные правила: состояния, действия и ходы, ответные атаки и жетоны местности.
- 2 кубика d20:** нужны для определения инициативы при подготовке (настройка поля) и проверке попадания атак (фаза нанесения ударов, стр. 20).
- Планшет героя:** содержит ключевую информацию о герое: имя, боевой класс, пассивная способность, атаки и характеристики (ОЗ, защита, базовая атака и перемещение). Команды размещают карты героев по противоположным сторонам игрового поля слева направо в порядке расстановки (см. Шаг D).
- Карты атаки (4 на героя):** содержат детальное описание одной из атак героя. Если атака создает продолжительный эффект, ее кладут поверх планшета затронутого героя для отслеживания активного эффекта.
- Фигурка героя:** уникальная миниатюра, обозначающая



5



10

6



12



14

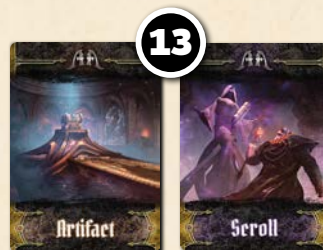
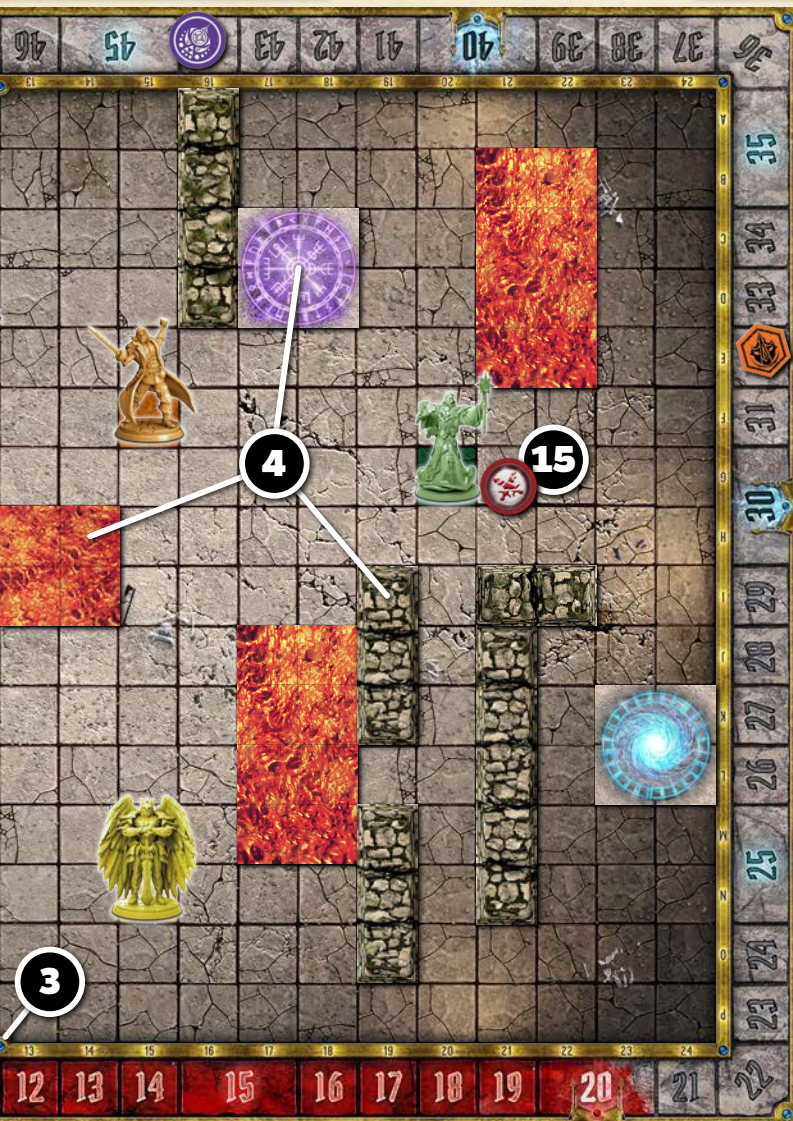


7



8





персонажа и его позицию на поле. Цвет соответствует боевой роли героя.

- Жетон героя:** жетоны с цветами и символами, соответствующими боевой роли. Размещаются на шкале ОЗ и отслеживают текущее здоровье. Одна команда использует круглые жетоны с белыми символами, а вторая - шестигранные с чёрными.



- Жетон команды:** по 1 на команду. Их позиция на столе указывает, чей ход следующий. Доступность особых действий героя (первая помощь, свиток, особая атака, героическое действие) команды зависит от того, какой стороной вверх лежит жетон. Форма должна совпадать с жетонами героев на шкале ОЗ (см. п. 10).



- Героические действия:** 2 секретных карты на команду. Каждую можно использовать 1 раз за игру, чтобы вызвать мощный боевой эффект.

- Карты свитков и артефактов:** эти карты расширяют игровые возможности, описывая свойства артефактов и свитков (см. стр. 27).

- Жетоны помощи (2 на команду):** для больших команд. герой тратит 1 жетон и передает свои ОЗ, чтобы оживить павшего союзника (Первая помощь, стр. 14).

- Жетон состояния:** эти жетоны помогают игрокам визуально отслеживать влияющие на бойцов состояния.

2 – Герои

Игроки управляют героями, у каждого из которых есть свой уникальный **планшет героя** со всей необходимой информацией.

2.1 – Чтение планшета героя

На планшете вы найдете всю связанную с героем информацию:

- Характеристики: очки здоровья (ОЗ), базовая атака, защита и перемещение;
- 4 атаки (2 основных и 2 особых);
- Пассивная способность.



- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| A) Имя и боевой класс | F) Перемещение |
| B) Значок боевого класса | G) Основные атаки |
| C) Очки здоровья (ОЗ) | H) Особые атаки |
| D) Базовая атака | I) Пассивная способность |
| E) Защита | |
| B) Боевой класс | |

Боевой класс определяет склонности бойца, его характеристики и атаки, а также указывает на оптимальную роль героя в бою.

Существует семь боевых классов, каждый со своим цветом и символом. Герои одного класса имеют схожие характеристики и пассивные способности.

Хотя боевой класс даёт представление о том, как сражается герой, помните: все атаки в игре уникальны, поэтому герои чрезвычайно разнообразны.

- Ваша команда не может нанимать более одного героя одного боевого класса.

Ближний бой

Берсерк

По сути...	Характеристики показывают...
класс ближнего боя с высоким уроном, но малой гибкостью	что ему легко нанести урон, но у него большой запас ОЗ.
Стремится...	Идеален для группы, желающей...
наносить дополнительный урон целям вдали от союзников.	получить мощный источник урона в ближнем бою.

Тактик

По сути...	Характеристики показывают...
гибкий класс ближнего боя, ослабляющий своих врагов.	что он имеет средние показатели ОЗ и защиты.
Стремится...	Идеален для группы, желающей...
наносить дополнительный урон целям рядом с союзниками.	тактически контролировать игру в условиях ближнего боя.

Громила

По сути...	Характеристики показывают...
живучий боец ближнего боя, часто сохраняющий жизнь до конца сражения.	что он имеет много ОЗ, среднюю защиту, но слаб в атаке.
Стремится...	Идеален для группы, желающей...
отклонять вражеские атаки и дольше оставаться в живых.	сеять долговременный хаос на передовой.

Танк

По сути...	Характеристики показывают...
сверхстойкий класс ближнего боя.	что он имеет высокую защиту и много ОЗ, но слабую силу атаки.
Стремится...	Идеален для группы, желающей...
провоцировать атаки на себя, карая тех, кто игнорирует его и бьёт по другим целям.	иметь идеальную приманку для защиты стратегически важных героев.

Дальний бой

Целитель

По сути...	Характеристики показывают...
класс дальнего боя с упором на лечение и баффы союзников.	что он имеет средние показатели защиты и ОЗ, а также низкую силу атаки.
Стремится...	Идеален для группы, желающей...
восстанавливать ОЗ союзников при каждой успешной атаке.	повысить выживаемость и улучшить боевые условия для своих героев.

Стрелок

По сути...	Характеристики показывают...
класс дальнего боя: смертоносный, но самый уязвимый.	что он очень силен в атаке, но имеет низкие показатели защиты и ОЗ.
Стремится...	Идеален для группы, желающей...
легко увеличивать урон по врагам на большой дистанции.	иметь мощный источник урона с дистанции.

Манипулятор

По сути...	Характеристики показывают...
гибкий класс дальнего боя, накладывающий опасные эффекты на вражескую команду.	что его легко поразить и он имеет средний показатель ОЗ.
Стремится...	Идеален для группы, желающей...
наносить дополнительный урон второстепенным целям в зоне поражения.	тактически контролировать игру с помощью дальнего боя.

С) Очки здоровья (ОЗ)

Ваши **очки здоровья (ОЗ)** показывают, сколько урона вы можете выдержать. Если ваши ОЗ опускаются до нуля - вы умираете.

- Положите жетон героя на шкалу ОЗ в соответствии с этим значением.
- Полученный урон уменьшает ОЗ на соответствующее значение. При получении урона сдвиньте жетон на более низкое значение.
- При получении эффекта лечения передвиньте жетон на более высокое значение, но не превышая исходный показатель ОЗ героя (любые избыточные очки лечения теряются).
- Если ваши ОЗ опускаются до нуля (или ниже), вы считаетесь мёртвым после полного завершения атаки, которая вас убила (Смерть, стр. 22).

Д) Базовая Атака (стр. 15)

Число у этой характеристики указывает урон, который вы наносите при базовой атаке или ответной атаке (стр. 15).

Значок рядом с значением урона указывает **дальность** (стр. 16) базовой атаки:

✂ 1 клетка (атака ближнего боя). | 🏹 8 клеток (атака дальнего боя).

Е) Защита

Значение **Защиты** показывает, насколько вероятно, что атака врага по вам промахнётся. Высокая защита означает, что ваш герой хорошо уворачивается или блокирует.

- Вы должны бросить кубик для каждого удара вашей атаки.
- Атака считается попаданием (стр. 22) только если результат броска равен или превышает значение защиты цели.

Ф) Перемещение

Сколько очков перемещения (ОП) вы можете потратить за действие перемещения (стр. 12).

Г) Основные атаки (стр. 15)

Имеют серебристую рамку и являются основным ресурсом в бою, так как используются без специальных условий и без ограничений по количеству применений за игру. У каждого героя есть две основные атаки.

Н) Особые атаки (стр. 15)

Имеют золотую рамку и являются самым мощным ресурсом. Используйте их с умом, так как каждую из них можно применить только один раз за игру и только если ваш жетон команды находится в положении «Готовность» (то есть ваша команда потратила своё последнее основное действие как обычное действие). У каждого героя есть две особые атаки.

И) Пассивная способность

Особая способность, напрямую связанная с боевым классом вашего героя. Она автоматически активирует эффект при выполнении условия в бою.

Условие: что необходимо выполнить для активации эффекта пассивной способности.

Эффект: автоматическое боевое последствие выполнения условия.

- Даже при многократном выполнении условия эффект пассивной способности применяется только один раз за ход, сразу после первого выполнения условия.

Аура героев: пассивная способность танков и берсерков. Они подчиняются особым правилам, которые не применяются к другим пассивным способностям (стр. 20).

Особый



Особая категория персонажей с уникальными характеристиками, включая новые параметры и пассивные способности.

3 - Foddy

Ход - это момент, когда герой (и, следовательно, его владелец) может выполнить основные действия, такие как перемещение и атака. **Arena: the Contest** - пошаговая игра, и именно совершая ходы, команды приближаются к победе.

❌ 3.1 - Очередность кодов

Приведённые ниже правила **очерёдности ходов** позволяют предугадать, какой герой будет ходить следующим, какой - после него, а также кто будет ходить, если один из них погибнет до своего хода.

- Для каждой команды существует своя очерёдность ходов, определяемая независимо. Она соответствует порядку, в котором команды размещали героев на игровом поле.
 - Разложите планшеты героев в соответствии с очерёдностью ходов вашей команды и используйте жетон команды для отслеживания очереди (подготовка стола, шаг 1D).
- Ничто не может изменить очерёдность ходов в игре, включая прерывающие атаки (дополнительные действия вне очереди атакующего, стр. 15).
- **Команды всегда ходят по очереди.** Два героя из одной команды не могут действовать подряд.



Если герой умирает, команды продолжают ходить по очереди, каждая в соответствии со своей очерёдностью ходов. Например, если **В** умирает:



3.2 - Ҳази коди

Каждый ход делится на три фазы, которые разыгрываются в строгой последовательности:

- А) Начало хода;
В) Фаза действий;
С) Конец хода.

А. Начало хода

- Завершаются временные эффекты, наложенные вами в предыдущем ходу (заберите карту основной атаки, которая их наложила - она должна была лежать на планшете пораженного героя для отслеживания длительности эффекта).
- Проверьте, действуют ли на вас эффекты (стр. 23) или ауры (стр. 20).
- Проверьте, находится ли ваш жетон команды в положении «Готовность» или «Ожидание». Если он в положении «Ожидание», вы не можете использовать в этот ход особую атаку (стр. 15), героическое действие (стр. 14), первую помощь (стр. 14) или свиток (стр. 27).

В. Фаза действий

В фазе действий вы можете совершить одно действие перемещения и одно основное действие в любом порядке. Вы также можете пропустить ход, отказавшись от одного или обоих действий:

- Выполните основное действие, а затем перемещайтесь;
- Перемещайтесь, а затем выполните основное действие;
- Выполните только основное действие и пропустите перемещение;
- Только перемещайтесь и пропустите действие; или
- Ничего не делайте и пропустите ход.

Действие перемещения	Основное действие
Тратьте очки перемещения на: • Перемещение • Уклонение • Оказание первой помощи • Подбор или (передачу) предметов	• Доп. действие перемещения • Героическое действие • Базовая атака • Основная атака • Особая атака

С. Конец хода

- Если в начале хода жетон команды показывал «Ожидание», переверните его на «Готовность».
- Поместите жетон команды рядом с планшетом следующего героя вашей команды. Это действие означает, что вы передаёте ход.



3.3 - Действие Перетяжения

Действие перемещения - ключевой способ смены позиции бойцами во время игры. От него зависит эффективность атак: все они требуют дальности и видимости (стр. 19) цели.

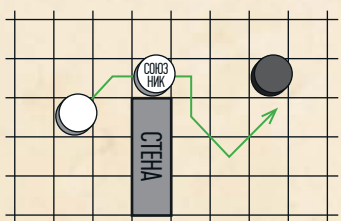
- Посмотрите значение перемещения на планшете героя. Это количество очков перемещения (ОП), которые можно потратить за ход.
- Начав действие перемещения, вы можете потратить ОП на любое количество действий, описанных в подразделах ниже

(например: переместиться, оказать первую помощь, передать свиток союзнику в соседней клетке и снова переместиться).

- По завершении действия перемещения, все не потраченные ОП сгорают (например: если вы переместились лишь на одну клетку и завершили перемещение для атаки (основное действие), вы не сможете переместиться снова или совершить иное действие, требующее затрат очков перемещения).

3.3.1 - Перемещение

- За каждое очко перемещения ваша фигурка может покинуть текущую клетку и войти в любую смежную допустимую клетку.
 - Смежными считаются клетки по диагонали или сторонам. Все центральные клетки поля имеют восемь смежных клеток.
 - Ваше перемещение может сочетать в себе движение по прямой и по диагонали (по 1 ОП за каждую клетку).



- Вы можете проходить через клетки, занятые союзниками, но не можете завершить на них действие перемещения.
- Выходя со смежной с врагом клетки, вы провоцируете ответную атаку (стр. 15).

3.3.2 - Отскок

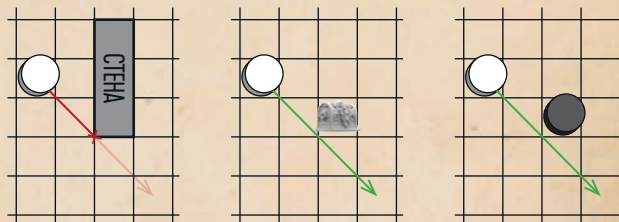
Отскок - это особое перемещение, при котором боец быстро входит в смежную клетку, чтобы не провоцировать ответные атаки.

- Вы можете потратить количество ОП, равное характеристике вашего перемещения, чтобы отскочить на одну смежную клетку.
- Вы можете отскочить на клетку, занятую союзником. В этом случае вы меняетесь с ним местами.**
- Отскок никогда не провоцирует ответные атаки (стр. 15).
- Вы не можете выполнить отскок, если вы **Замедлены**.

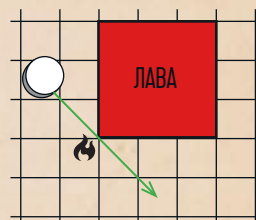
- За одно действие перемещения вы не можете поднять предмет или оказать первую помощь, а затем выполнить отскок, так как у вас не останется достаточно ОП для уклонения.

Ограничения перемещения

- Перемещение по диагонали запрещено через углы преград (например, стен), но разрешено через объекты и бойцов (Жетоны местности, стр. 25).



- Вы можете отскочить только на клетку, достичь которую можно за 1 ОП (например, нельзя отскочить через углы преград или на клетки руин/болот).
- При диагональном перемещении через угол, смежный с клеткой с ландшафтом (стр. 26), вы подвергнетесь его эффектам, как если бы вы вошли и сразу покинули её (например, получите урон, проходя через угол лавовой клетки, или потратите дополнительное ОП для прохода через угол руин).



- Вы не можете завершить перемещение на клетке, уже занятой другим бойцом, преградой или объектом.
- Вы не можете войти на клетки, занятые врагами, преградами или объектами, но можете свободно перемещаться через клетки, занятые союзниками и ландшафтом.

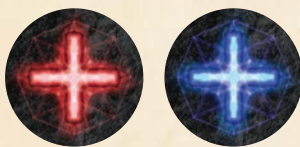


3.3.3 - Подбор / передача предметов

- Чтобы поднять предмет с земли (*например: артефакт, брошенный мёртвым союзником*), вы должны находиться на смежной или на самой клетке с предметом.
 - Жетон бойца, бросившего предмет, отмечает эту клетку на игровом поле.
- Чтобы передать предмет союзнику, вы должны находиться на смежной с ним клетке.
- Поднятие или передача каждого предмета тратит 1 ОП.
- Эти действия не провоцируют ответные атаки.

3.3.4 - Первая помощь

Первая помощь - это передача 20 ОЗ от героя мёртвому союзнику на смежной клетке. Мы рекомендуем её для больших групп (3-4 игрока в команде), чтобы исключить ситуацию, когда игроки надолго выбывают из игры после смерти своих героев. Это не атака (не требует броска кубика) и не влияет на основное действие. Она обязательна в кооперативном режиме и опциональна в PvP.



- Чтобы оказать первую помощь, вы должны:
 - Быть на смежной с мёртвым союзником клетке;
 - Потратить 1 очко передвижения;
 - Иметь жетон команды в положении «Готовность» и перевернуть его при объявлении этого действия;
 - Потратить 1 жетон помощи;
 - Иметь 21 ОЗ или более, после чего получить 20 урона.
- Цель первой помощи воскресает:
 - На клетке смерти (или ближайшей доступной клетке по выбору, если клетка смерти занята);
 - С 20 ОЗ;
 - Со всеми неизрасходованными особыми атаками.
- Это действие не провоцирует ответные атаки.

3.4 - Основное действие

Вы можете потратить основное действие на одно из трёх действий ниже:

- A) Второе действие перемещения
- B) Героическое действие
- C) Атаку (базовую, основную или особую) — стр. 15

A) Выполните еще одно действие перемещения

Этот выбор позволяет вам переместиться дважды за один ход, покрывая значительные расстояния. Хотя это полезно для избегания невыгодных ситуаций (например, опасных клеток ландшафта или ответных атак), помните, что в этот ход вы не сможете атаковать. Ознакомьтесь с правилами действия перемещения в разделе 3.3.

B) Героическое действие

Истинным Героям иногда необходимо совершить экстремальное действие, выходящее за рамки их обычных навыков, удивляя очевидцев и меняя ход боя. Героические действия - это скрытые командные карты, позволяющие любому герою команды совершить такое действие в свой ход.



- Использовать карту героического поступка можно только один раз за игру.
 - Карта не возвращается вам в руку. Если она создаёт временный эффект, положите её на планшет затронутого героя для учёта. По окончании эффекта удалите карту из игры.
- Вы можете выполнять героические поступки можно только во время своего хода, вместо основного действия.
- Героические поступки не являются атаками. Их эффекты происходят автоматически (не требуют броска кубика).
- Вы должны иметь жетон команды в положении «Готовность» и перевернуть его при объявлении этого действия.

C) Атака (Базовая, основная, или особая)

Атака - это самое частое действие, которое вы будете совершать во время хода. Она наносит урон команде врага и помогает вашей, являясь прямым путём к победе.



Существует четыре типа атак (базовая, ответная, основная, особая), и три из них вы совершаете во время своего хода, вместо основного действия (базовая, основная, особая). В следующем разделе будут перечислены правила, регулирующие атаки.

4 - Атака

Атаки отличаются от героических поступков, эффектов пассивных способностей и прочего одним правилом: чтобы поразить цель, они требуют успешного броска кубика против её защиты. Именно наличие броска кубика отличает атаку от прочих действий.

4.1 - Типы атак

Существует 4 типа атак:

4.1.1 - Базовая атака

Базовая Атака — простейшая форма агрессии героя. Редко является основным действием (стр. 14), поскольку более мощные основные атаки не имеют ограничения на использование.

- Тратит основное действие.
- Сверьтесь с показателем характеристики урона на планшете героя. Символ рядом обозначает дальность атаки:

 1 клетка

 8 клеток

Базовая атака		
 1 клетка	/  8 клеток	 1 враг
Бонус: Получите +1 к вашему броску.		
 Наносит урон, равный характеристике базовой атаки		
Промак: Без остаточного урона.		

4.1.2 - Основная атака (серебрянная рамка)

- Тратит основное действие.
- Нет ограничений на количество использований одной и той же основной атаки во время игры (с учётом лимита в одно основное действие за ход).
- При промахе цель получает 5 единиц остаточного урона, если на карте атаки не указано иное (стр. 22).
 - Если атака наносит несколько ударов, остаточный урон наносится только при промахе всех бросков.

4.1.3 - Особая атака (золотая рамка)

- Тратит основное действие (за исключением прерываний).
- Каждую из ваших особых атак можно использовать только один раз за игру.
 - Чтобы отслеживать использованные особые атаки, удаляйте их карты из игры или ложите их поверх планшета героя, если атака вызывает эффекты, требующие учёта. Не возвращайте карты в руку после завершения таких эффектов.

- Для особой атаки жетон вашей команды должен быть на стороне «Готовность». Переверните его на сторону «Ожидание» при объявлении особой атаки (стр. 17).
 - Следующий герой вашей команды не сможет использовать особую атаку. После завершения его хода жетон команды возвращается на сторону «Готовность» (стр. 12).
- При промахе цель получает 15 единиц остаточного урона, если на карте атаки не указано иное.
 - Если целей несколько, остаточный урон наносится цели, указанной на карте атаки (обычно последней, по которой промахнулись), только если вы промахнулись всеми ударами.

4.1.3.1 - Прерывания

Прерывание - уникальная категория особых атак со своими правилами. Главное отличие от других атак: её используют во время хода противника в ответ на объявление атаки (стр. 17).

- Вы можете совершать их только тогда, когда другой боец объявляет атаку (до применения её преимуществ и бросков кубика) (Порядок атаки, стр. 17).
 - Это означает, что если вы отражаете особую атаку, такая атака считается потраченной, а вражеский жетон команды остаётся на стороне «Ожидание».
- Как и любая атака, она требует броска кубика для определения попадания по цели.
- Она полностью разрешается до того, как вражеская атака может продолжиться.
 - Если ваше прерывание убивает атакующего врага или меняет обстоятельства боя так, что объявленная атака становится невозможной, враг более не может атаковать в этом ходу, так как с объявлением атаки основное действие врага было потрачено (Объявление атаки, стр. 17).
- Как и любая особая атака, прерывание требует, чтобы жетон команды был на стороне «Готовность», после чего он переворачивается на сторону «Ожидание».
 - Это действие не меняет порядок хода вашей команды (жетон лишь переворачивают, не перекладывая его на планшет другого героя).
- Прерывание никогда не провоцирует ответные атаки (поскольку ответные атаки могут быть спровоцированы только во время вашего хода, а прерывания выполняются во время хода противника).

4.1.4 - Ответная атака

Все бойцы постоянно сохраняют бдительность, даже в ожидании своего хода. Если вы совершаете неосторожное действие в свой ход, находясь рядом с врагом, вы провоцируете **ответную атаку**.

Условия для выполнения вами ответной атаки:

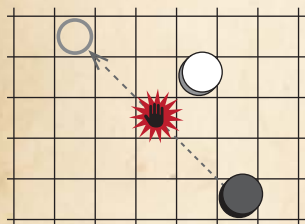
- A) Нахождение в смежной клетке с врагом; **И**
- B) Сейчас ход этого врага; **И**
- C) Этот враг совершает провоцирующее действие:

Провоцирующие действия:

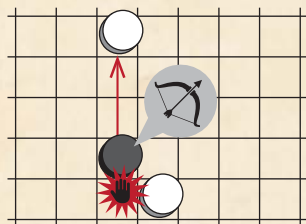
C.1) Объявление перемещения (не отскока) на другую клетку в рамках действия перемещения (даже если эта клетка также смежна с вами); **ИЛИ**

C.2) Объявление цели атаки дальнего боя .

Важно: все условия уже должны выполняться непосредственно в момент совершения врагом провоцирующего действия (например: реакцию провоцирует выход из смежной клетки, но не вход в неё).



C.1



C.2

Ответная атака

Выполняется во время хода цели.

 1 клетка  1 враг, провоцирующий ответную атаку

 Наносит урон, равный характеристике базовой атаки + эффект

Эффект:  Цель теряет 1 очко перемещения в этот ход.

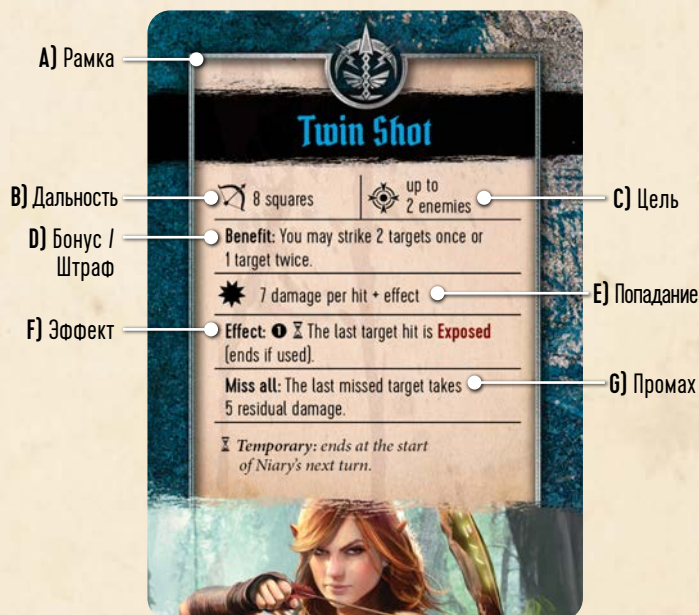
Промак: Без остаточного урона.

- Вы можете спровоцировать и пострадать от ответных атак от разных врагов за один ход (например: если вы находитесь рядом с врагами 1 и 2 и объявляете допустимую цель для дальней атаки, вы провоцируете ответные атаки обоих).
- Каждый боец может выполнить только одну ответную атаку за ход (например: в ситуации выше, если вы решите отойти от врагов 1 и 2 после атаки, они не смогут атаковать повторно - их лимит ответных атак уже исчерпан).
- Ответная атака не является обязательной - вас могут спровоцировать, но вы можете не атаковать (например: в той же ситуации враг 2 может отказаться атаковать при объявлении вашей цели; затем, когда вы покидаете клетку, враг 2 снова получает возможность атаковать и может опять отказаться).
- Целью ответной атаки может быть **только враг**.
- Как и при любой атаке, вы должны бросить кубик на попадание с учётом модификаторов (например: окружение, эффекты, состояния). Подробности указаны на страницах 20-21.
- Даже если ваша базовая атака - дальнего боя, ответная атака имеет дальность 1 клетку и применяется стандартно при провокации врага.

- Ответные атаки разрешаются до атаки или перемещения, которые их спровоцировали.
 - Если враг погибает в результате вашей атаки, все его запланированные действия отменяются.
 - Объявление, спровоцировавшее атаку, сбрасывается (например: если враг объявил перемещение на клетку C12, после вашей ответной атаки он может выбрать перемещение на C13 или вообще прекратить перемещение; **ИЛИ** после вашей ответной атаки цель, объявленная врагом, может быть изменена).

4.2 - Чтение карты атаки

Карта атаки содержит всю информацию о каждой атаке на планшете героя. С ней можно сверяться (как вам, так и команде противника), а также отслеживать длительность эффектов, созданных действием атаки, и фиксация цели воздействия (путём размещения карты на соответствующем планшете героя). Каждая атака имеет уникальное название и символ боевого класса героя.



A) Рамка

Основные атаки имеют серебряную рамку, а особые - золотую. Это различие важно, поскольку карты особых атак не возвращаются в руку владельца, а удаляются из игры после использования (см. Особые атаки, стр. 15).

B) Дальность (стр. 19)

В верхней части карты определены два важных требования к каждой атаке, начиная с дальности. **Дальность** - это максимальное расстояние (в клетках), на котором вы можете находиться от цели, чтобы иметь возможность атаковать.

С) Цель (стр. 18)

Цели атаки - это бойцы, которых вы хотите поразить своей атакой. Они должны соответствовать описанию допустимых целей, указанному в этом разделе карты атаки, которое сообщает, сколько и каких бойцов вы можете поразить.

Д) Бонус / Штраф (стр. 18)

Некоторые карты атак содержат это поле, в котором описаны дополнительные правила проведения атаки и её последствий. Прочитайте и следуйте инструкциям (если таковые имеются).

Е) Попадание (стр. 22)

Поле **попадание** показывает эффект при успешной атаке цели (если результат броска равен или превышает защиту цели).

Одни атаки наносят только урон, другие наносят не только урон, но и накладывают эффекты (описаны в следующем разделе), а третьи не наносят урона, но накладывают эффекты.

Ф) Эффекты (стр. 23)

Эффекты - это дополнительные последствия успешных атак. Применяйте их в указанном порядке. Из-за их разнообразия эффектам посвящён отдельный раздел.

Г) Промаях (стр. 22)

Если результат броска ниже показателя защиты цели, вы **промахиваетесь**. Если вы промахнулись всеми ударами, разрешёнными атакой, пропустите разделы «Попадание» и «Эффекты» и вместо этого выполните инструкции этого раздела.

4.3 - Выполнение атаки

Чтобы победить врагов, атакуйте их как можно сильнее, точнее и быстрее. Планируйте заранее! Предугадывайте действия противников, ведь они сделают то же самое!

В большинстве случаев основное действие тратится просто:

А) Выберите атаку из досье героя.

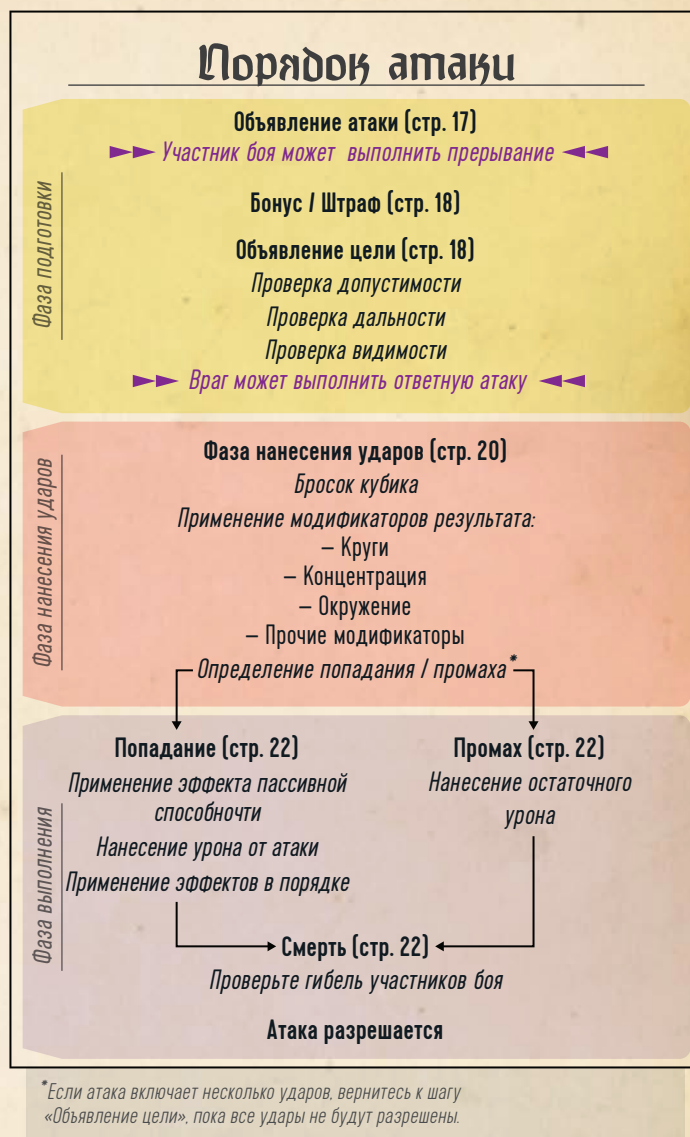
В) Выберите подходящую цель в пределах дальности.

С) Бросьте кубик и сравните результат с защитой цели.

С1) Меньше: вы промахиваетесь и наносите остаточный урон (если это основная или особая атака). «Чистая 1» на кубике всегда считается за промах (стр. 22).

С2) Равно или больше: попадание с нанесением урона цели и применением всех эффектов, указанных на карте атаки. «Чистая 20» - всегда **критическое попадание** (стр. 22).

Однако иногда могут возникать сложные ситуации, требующие точного знания порядка действий, которые вам и вашим противникам следует выполнять при атаке. Для этого следуйте порядку и разделам ниже:



4.3.1 - Объявление атаки

Объявите название атаки - оппоненту предоставляется возможность совершить прерывающую атаку (стр. 15).

- При объявлении особой атаки, переверните ваш жетон команды на сторону «Ожидание».
- Объявление тратит ваше основное действие (например: даже если враг предотвратит атаку прерыванием, вы не можете объявить другую атаку).
- Объявление атаки дальнего боя не провоцирует ответные атаки (стр. 15). Ответную атаку провоцирует только объявление цели для атаки дальнего боя (например: если бонус от вашей атаки позволяет вам переместиться в другую клетку при объявлении атаки, и вы оказываетесь рядом с новым врагом - вы провоцируете только второго врага, а не первого).

4.3.2 - Бонус / Штраф

Некоторые атаки имеют особый способ выполнения, дающий атакующему **бонус** или **штраф**. Изучите инструкцию на карте атаки. Это не считается эффектом.

Примеры:

«Вы можете переместиться до X клеток»

- Во время этого перемещения вы можете проходить через клетки, занятые союзниками, но не занятые врагами. Прочие ограничения перемещения действуют как обычно.
- Так как это происходит до объявления цели, вы можете использовать бонус, даже если у атаки нет допустимых целей до или после перемещения (например, если атака имеет дальность 1 клетку, вы можете активировать бонус, находясь в 3 клетках от всех врагов, чтобы отдалиться от них. Вы не сможете нанести удар, так как этап проверки цели провален, но это не отменяет использование бонуса).
 - Вы не можете завершить это перемещение на занятой клетке.
- Данное перемещение происходит независимо от действия перемещения, которое можно потратить до или после атаки.
- Так как вы находитесь в рамках основного действия, это перемещение не провоцирует ответные атаки. Ответные атаки провоцирует только объявление перемещения в рамках действия перемещения (стр. 15).



«Тем временем, вы можете нанести удар по каждой цели в любой момент»

- Разрешите атаку до конца фазы нанесения ударов, определив, попадает ли она по цели или нет, а затем вернитесь к шагу «Бонус», пока не выполните все удары.

«Игнорирует все эффекты, наложенные на цель врагами»

- Эффекты от вражеских атак (включая наложенные на себя) и действующие в данный момент на цель, игнорируются, как если бы их не существовало.
- Игнорируемые эффекты не теряются в результате данного бонуса и продолжают воздействовать на цель после разрешения атаки, даже если текст эффекта подразумевает его завершение после следующей атаки (например: «Уменьшает урон следующей атаки до нуля» или «Завершается после использования»)

«Получите 10 несмертельного урона перед нанесением удара»

- Так как это применяется до фазы нанесения ударов, будущий результат броска кубика не имеет значения (вы получаете урон, даже если промахнётесь);
- Вы не можете избежать его с помощью снижающих или отражающих урон эффектов;
- Этот урон не может убить вас (например, если на момент получения этого штрафа у вас 1 ОЗ, вы останетесь с 1 ОЗ и всё ещё сможете атаковать).



4.3.3 - Объявление цели

После объявления атаки и выполнения её бонуса (или штрафа) вы должны объявить цель атаки и проверить её допустимость.

Цель считается допустимой, если вы видите её (видимость), она находится в пределах допустимой дистанции (дальность) и соответствует описанию на карте атаки (допустимость).

- Если вы объявите недопустимую цель, вы теряете этот удар.
 - Если атака может иметь только одну цель, вы теряете все последующие действия в порядке атаки.
- Спровоцированные враги могут совершить ответную атаку (стр. 15) до того, как вы перейдёте к фазе нанесения удара.
- Проверка цели происходит до ответной атаки (например: если вы выполняете атаку дальнего боя и находитесь рядом с врагом, вы можете намеренно объявить недопустимые цели, прерывая всё действие, чтобы избежать ответной атаки).

4.3.3.1 - Допустимость

Цель считается допустимой, если она соответствует описанию на карте объявленной атаки. Например, вы не можете выбрать союзника, если в описании цели атаки указано «1 враг». Это одно из трёх условий допустимой цели наряду с корректной дальностью и видимостью.

Примеры:

1 враг: выберите любого врага.

1 союзник: выберите любого бойца в вашей команде, кроме себя.

До 2 врагов: выберите одного или двух врагов. Вы можете нанести по одному удару по каждому.

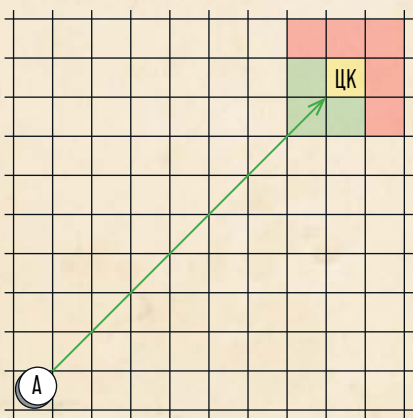
До 3 врагов: выберите одного, двух или трёх врагов.

- Невозможно атаковать одну и ту же цель три раза; если доступна только одна цель, вы можете атаковать её только один раз.

- Перед броском вы должны объявить порядок, в котором будете атаковать ваши цели.
 - Сделайте все броски и определите результаты попаданий для всех целей до перехода к следующим шагам.

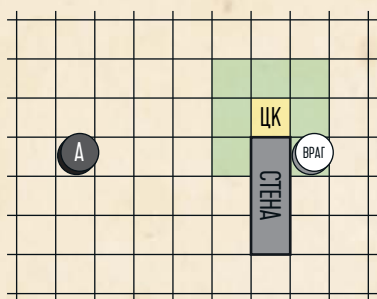
Все бойцы в зоне 3x3 клетки: все бойцы, находящиеся в указанной зоне атаки, включая вас и союзников.

- Чтобы определить зону атаки, вы должны указать на любую клетку сетки в пределах дальности и видимости (даже клетки стен или углов). Это центральная клетка (**ЦК**). Вы атакуете все фигурки в пределах дальности, расположенные на этой и на смежных с ней клетках.
 - Запрещается атаковать цели вне зоны досягаемости.



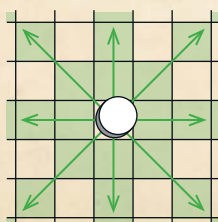
«А» имеет **видимость** центральной клетки, и она находится в пределах дальности. Атака в этой области **попадает** во все зелёные клетки (и центральную клетку). Красные клетки **не поражаются**, так как находятся на расстоянии 9 клеток, что превышает дальность атаки.

- Все удары по целям в пределах дальности наносятся так, как если бы они находились на центральной клетке (*например, если боец в зоне атаки находится вне вашей видимости, но вы видите центральную клетку, вы обязаны нанести по нему удар*).



Несмотря на отсутствие **видимости** врага, атакующий имеет видимость центральной клетки. Враг **подвергается атаке**, как если бы он находился на центральной клетке.

Враги по прямой линии: все враги, находящиеся на одной прямой или диагональной линии от клетки, которую вы занимаете (движение как у ладьи или слона в шахматах).



Вы можете выбрать **одну** любую (но не все) из линий, показанных выше.

- Как и при любой другой атаке по нескольким целям, вы должны бросить кубик за каждый удар и выбрать порядок поражения целей.
- Точка происхождения атаки - атакующий боец. Все враги в пределах дальности, находящиеся на прямой линии, начинающейся от клетки атакующего, являются целями.

Враг, совершающий атаку: относится к прерывающим атакам (стр. 15) 

4.3.3.2 - Дальность

Дальность определяет, как далеко может достать ваша атака. Если количество клеток между вами и целью меньше или равно дальности вашей атаки, цель удовлетворяет требованию по дальности.

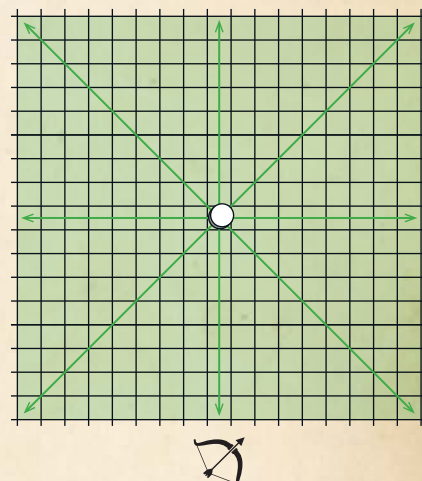
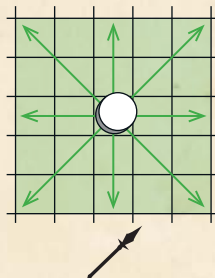
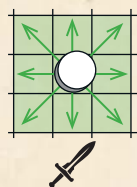
- При подсчёте клеток исключите клетку, которую вы занимаете, и включите клетку, которую занимает цель (*например: если две фигурки находятся на смежных клетках, расстояние между ними - 1 клетка. Если между ними 1 пустая клетка, то расстояние - 2 клетки*).



Дальность 1  : Ближний бой. Вы должны быть рядом с целью.

Дальность 2  : Ближний бой (не провоцирует ответные атаки).

Дальность 8  : Дальний бой. Спровоцирует ответную атаку, если вы атакуете, будучи на смежной с врагом клетке (стр. 15).



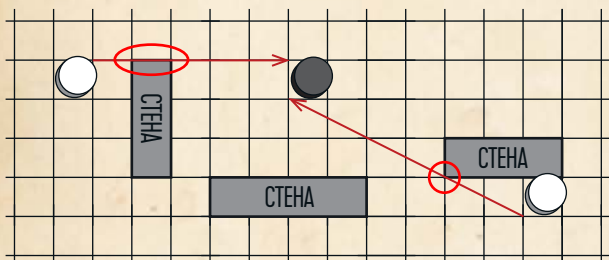
4.3.3.3 - Видимость

Третье условие для проверки цели (наряду с допустимостью и дистанцией) - **видимость**. Видимость означает, что вы можете видеть цель на поле боя, проведя беспрепятственную прямую линию между вашей клеткой и клеткой цели.

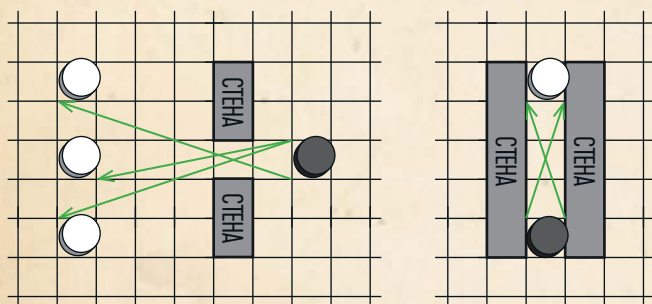
- Проверьте, не блокируют ли препятствия путь между вашей клеткой и клеткой цели. Если нет - видимость есть.
 - Объекты, ландшафт и бойцы не блокируют видимость.

Зачастую определить видимость просто:

- А) Проведите воображаемые прямые линии от углов клетки цели.
- В) Если хотя бы одна линия достигает любого угла клетки, которую вы занимаете (без преград на пути), видимость есть (если сложно определить видимость, используйте линейку, нить или другой прямой предмет для соединения углов).
- Если линия пересекает (не начинается и не заканчивается) вершину или грань клетки с преградой, видимость блокируется.



Нет видимости, так как линии пересекают вершины/края клеток, занятых преградами.



У всех есть видимость друг друга, так как по крайней мере один угол занимаемой клетки может достичь угла клетки цели без помех со стороны преград.

4.3.4 - Фаза нанесения ударов

Удар - это попытка поразить цель атакой. Его характеризует бросок кубика, который сравнивается с показателем защиты цели.

Зачастую число на кубике (высокое или низкое) поможет понять попала ли атака или промахнулась. Тем не менее, важно помнить о модификаторах броска, которые применяются на этой фазе.

- Все атаки в игре требуют броска кубика, даже если вы целитесь в союзника или мёртвого бойца.
- Бросьте кубик после проверки цели (стр. 18) и предоставления оппоненту возможности выполнить ответные атаки (стр. 15), если вы их спровоцировали.
 - Затем примените все модификаторы результата (если есть), перечисленные в следующих разделах.
- Если итоговый результат броска равен или превышает защиту цели, удар успешен, и атака наносит урон и эффекты. Выпадение «чистой 20» является **критическим попаданием** (стр. 22).
- Если итоговый результат броска ниже защиты цели, удар промахивается. Выпадение «чистой 1» всегда является промахом.
 - Если это был единственный удар основной или особой атаки, или если вы промахнулись всеми ударами атаки, вы

не наносите урон и эффекты атаки, но можете применить остаточный урон (стр. 22).

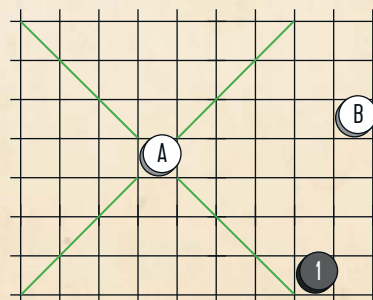
4.3.4.1 - Ауры героев

- Ауры героев - это пассивные способности, активация которых происходит только во фазе нанесения ударов, после проверки цели.
- Ауры активируются только если враг начинает свой ход в соседней с вашим танком и/или берсерком (Боевой класс, стр. 10) клетке.
 - Как и любые другие пассивные способности, эффекты ауры срабатывают как только впервые будет выполнено условие (стр. 11).
- Ауры не требуют видимости (стр. 19) для воздействия на цели (например: вы контролируете танка, и враг начинает свой ход, находясь рядом с вами. Он подвергается воздействию защитной ауры, если первой целью его атаки являетесь не вы. Допустим, этот враг перемещается за стену и атакует одного из ваших союзников. Перед тем как враг бросит кубик на попадание, вы применяете пассивную способность танка, даже если он больше не видит врага).

4.3.4.2 - Концентрация

Задействуя **концентрацию**, боец дальнего боя может совершить особо точную атаку с повышенным шансом попадания.

- Цели сконцентрированных атак считаются **беззащитными**.
- Для использования концентрации вы **должны**:
 - Начать ход без других бойцов (союзников или врагов) в радиусе 3 клеток;
 - Потратить действие перемещения на концентрацию; и
 - Бросить кубик, оставаясь на исходной клетке (например: даже если бонус атаки разрешает движение перед броском - он отменяется. Также, если после попадания эффект атаки позволяет вам переместиться - это разрешено, так как концентрация уже применена. Но отдельное действие перемещения после атаки невозможно, так как уже потрачено на концентрацию).
- Вы теряете концентрацию, если стали целью прерывающей атаки, даже если она промахнулась.
- Концентрация недоступна для прерывающих атак, так как во время хода других участников у вас нет действия перемещения для концентрации.
- Концентрация распространяется на все цели атаки дальнего боя (включая союзников).



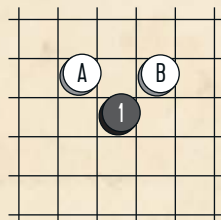
1 и B - потенциальные цели для сконцентрированной атаки.

4.3.4.3 - Окружение

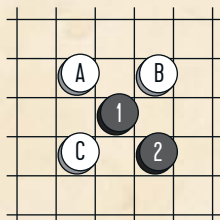
Вы попадаете в **окружение**, когда группа из двух или более врагов окружает вас с разных сторон. В этом случае ваша способность защищаться ослаблена, так как вы вынуждены распределять внимание между множеством угроз.

Вы избежите окружения, держась рядом с союзником - так вы уравниваете силы.

- Бойцы в окружении считаются **беззащитными**.
 - Это состояние применяется только к атакам окружающих врагов.
- Вы в окружении, когда:
 - Рядом с вами нет союзников;
 - Как минимум два врага находятся на смежных клетках; и
 - Эти враги не соседствуют друг с другом.

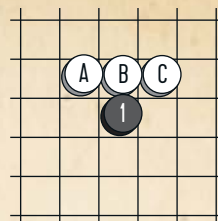


В окружении



Не в окружении

Вы **никогда** не попадете в окружение, будучи рядом с союзником.



Не находится в оружии (B)

В приведённом примере клетка разделяет союзников А и С, что означает, что они **окружают** врага 1. Однако нет клетки, разделяющей союзника В с другим союзником, смежным с врагом 1, поэтому В **не считается участвующим в окружении**. Другими словами, враг 1 является **беззащитным** перед атаками от А и С, но **не** к атакам от В.

- Вы не можете взять **окружение** союзников.



4.3.4.4 - Прочие модификаторы результата

Внимательно следите и за другими - более редкими - игровыми элементами, которые могут изменить результат вашего удара с попадания на промах или наоборот. Некоторые состояния (стр. 23) увеличивают или уменьшают защиту цели, либо заставляют вас бросить кубик дважды и применить лучший (или худший) результат. Учитывайте бонус вашей атаки. Свитки и артефакты также могут повлиять на итоговый результат броска.



4.3.5 - Промах (Остаточный урон)

Полный **промах** происходит, если все удары атаки неудачны (выпала «чистая 1» или итог броска с модификаторами ниже защиты цели). В этом случае вы наносите **остаточный урон** согласно инструкции на карте атаки.

- Остаточный урон наносится только к одной цели за ход.
- Если атака имеет несколько целей, остаточный урон наносится последней цели и **только** при промахе по всем целям.
- Базовые и ответные атаки (стр. 15) не наносят остаточный урон.
- Остаточный урон считается **несмертельным уроном** и не может снизить здоровье цели ниже 1.
- Игнорирует все эффекты на атакующем и цели, кроме случаев прямого указания в тексте эффекта (например: если вы **усилены** и ваша атака **промахивается по беззащитной** цели, ваш **остаточный урон не получит** бонус +3 урона от вашего состояния **усиленный**, а ваша цель не получит +3 остаточного урона, будучи **беззащитной**).
- Некоторые атаки не наносят остаточный урон - всегда следуйте тексту карты атаки.

Несмертельный урон: любой урон, не способный снизить здоровье цели ниже 1.

4.3.6 - Попадание

Попадание происходит, если результат удара успешен (сумма броска и модификаторов равна или превышает защиту цели). В этом случае вы применяете урон и эффекты атаки.

А) При попадании по цели может сработать пассивная способность вашего героя. Если да, примените ее эффект (стр. 11).

- Вы должны иметь видимость цели для эффекта вашей пассивной способности (за исключением ауры, стр. 20).

В) Затем цель вашего удара получает урон; переместите ее жетон на новую позицию на шкале ОЗ.

С) Наконец, примените эффекты атаки в том порядке, в котором они указаны в описании карты атаки;

- Если один из эффектов будет действовать после окончания этого хода, поместите карту атаки на планшет пораженного героя.

Д) Критическое попадание: происходит, когда вам выпадает «чистая 20» (то есть игнорируя все модификаторы).

- Эффект: цель может получить +5 урона.
- Вы можете отказаться от нанесения этого урона.
- Вы можете нанести урон до или после разрешения эффектов атаки.
- Критическое попадание применяется не более одного раза за ход.

4.3.7 - Смерть

После того, как в порядке атаки будут применены последствия **промахов** или **попаданий**, атака считается разрешенной. Герои с количеством ОЗ ниже 1 на этом этапе считаются **мёртвыми**.

- Боец считается мёртвым только после полного разрешения атаки (урон и эффекты) (например: ваша атака «Прилив клинков» наносит 11 урона цели с 2 ОЗ. После нанесения урона вы всё ещё можете применить эффект атаки на эту цель - переместите её, чтобы нанести урон другим ближайшим врагам).



- Мёртвые бойцы не могут получать лечение. Все активные эффекты на них завершаются.
 - Эффекты, наложенные мёртвым бойцом, продолжают действовать, как если бы он был жив (например: если вы **благословлены** и наложили временное **проклятие** на врага. Ваша смерть удалит состояние **благословленного**, но **проклятие** останется до начала хода, который был бы вашим, если бы вы жили. Длительность эффектов, стр. 23).

- Удалите фигурку мёртвого героя с игрового поля и поместите его жетон на клетку, которую занимала фигурка.

- Бойцы могут свободно занимать и перемещаться через эту клетку; жетон не влияет на правила боя.

- Атаки, нацеленные на «мёртвого бойца», должны учитывать, что мёртвый боец занимает эту клетку для целей дальности и видимости (стр. 19).

- Переверните планшет мёртвого героя лицом вниз и игнорируйте его в очередности хода (стр. 12).

- Помните о чередовании команд: два члена одной команды не могут ходить подряд (например: если герой №2 в порядке хода вашей команды мёртв, после хода героя №1 передайте жетон команды герою №3, который будет следующим (после хода команды противника). Однако если герой №3 умирает во время хода вражеской команды, следующим в матче будет герой №1 вашей команды (снова). Одна команда никогда не может сделать два хода подряд в PvP-игре).



- Если герой воскрешён, переверните планшет обратно лицом вверх. Порядок хода не меняется (например: в ситуации выше, если герой №3 воскрешает героя №2, следующим ходом в вашей команде будет герой №1, так как жетон команды не может двигаться назад в порядке хода).

- Когда все вражеские герои будут мертвы одновременно, вы одерживаете победу в игре.

5 - Эффекты

Разрушительные. Спасительные. Меняющие игру. Эффекты по особому меняют обстоятельства игры. Не всегда напрямую связанные с потерей или восстановлением здоровья, они выводят бой на новый уровень стратегической глубины и насыщенности.

5.1 - Цели

Большинство эффектов - результат успешных атак (стр. 22). Они могут воздействовать на цель вашей атаки, других бойцов или даже на вас самих - в соответствии с описанием эффекта.

- Не путайте цель атаки с целью эффекта. Цель атаки указана в отдельном поле на карте атаки и должна быть проверена до броска против её защиты. Но для применения эффектов бросок кубика не требуется - независимо от того, на кого они направлены.
- Так как бросок не нужен, игнорируйте все боевые ситуации, связанные с фазой нанесения ударов (например: концентрация).
- Вы можете воздействовать только на допустимые цели, для чего необходимо проверить:
 - Соответствие цели описанию в поле «Эффект» (Допустимость, стр. 18);
 - Корректная дистанция до цели (Дальность, стр. 19);
 - Видимость цели (стр. 19).
- Если допустимых целей нет - эффект теряется, и действие, которое должно было его создать, продолжается, как если бы эффекта не существовало.

5.2 - Длительность

Эффекты создаются, воздействуют на цель и завершаются. Их длительность поможет определить вашу тактику в бою.

А) Мгновенные: полностью разрешаются в тот же ход, когда они были активированы (например: лечение, перемещение, воскрешение мёртвого союзника, удаление атаки или эффекта).

В) Временные ⏸ : длятся до начала следующего хода бойца, который их наложил.

- Карта атаки помещается на планшет пораженной цели, чтобы помнить и отслеживать описанный в ней эффект.
 - Верните карту (или удалите её из игры, если это не карта основной атаки), когда эффект завершится.
- Максимальная длительность временного эффекта - до начала следующего хода владельца карты. Некоторые могут завершиться раньше (например: эффект «уменьшает следующий полученный урон до нуля». При получении урона эффект игнорирует его и завершается. Если урон не получен, эффект завершится, когда герой, применивший его, начнёт свой ход).

- Эффект завершается, если умирает цель эффекта.
- Если владелец карты атаки умирает, эффект остаётся активным до начала хода, который принадлежал бы ему, будь он жив.

С) Постоянные: длятся до тех пор, пока поражённый боец не умрёт или другой эффект не удалит их.

- Отслеживается с помощью карты атаки, которая его применила.
- Количество эффектов, одновременно действующих на одного бойца (постоянных и/или временных) не ограничено.

5.3 - Состояния

Состояние - это боевой статус бойца, вызванный эффектом. Существует пять **вредоносных** и **полезных** состояний, которые снижают/улучшают характеристики бойцов в равной мере.

- Если на бойца воздействуют противоположные состояния, они нейтрализуют друг друга до окончания одного из них (например **одно проклятие** и **два благословения** нейтрализуют друг друга).
- Состояния одного типа не суммируются. Дополнительные состояния игнорируются (например: два состояния **защищённый** дают бонус +3 к защите врагу с характеристикой защиты 6 и теперь его защита равна 9, а не 12).
- Состояния применяются при первой возможности (например, если атака имеет три цели, состояния влияют только на первый удар).
- Фраза «завершается при использовании» означает, что состояние теряется после первого учёта в расчётах (например: вы **защищены**, а **ослабленный** враг бросает кубик и выпадает «2» при ударе по вам (оба состояния «завершаются при использовании»). Ваша защита получила необходимый бонус «+3» для этого удара, поэтому вы теряете свое состояние, даже если это не повлияло на результат броска. Однако враг не попал по вам, поэтому его штраф «-3 к урону» не был учтен. Его состояние **ослабленный** сохраняется).
- **Жетон состояния** можно положить рядом с фигуркой затронутого бойца для визуального напоминания. Для быстрого ознакомления с символами состояний используйте памятку игрока, а жетон звезды - для отслеживания прочих эффектов.

ВРЕДОНОСНЫЕ

Проклятый

Выберите худший результат из двух бросков

Применяется только к основным атакам.
Применяется раз за ход, даже если атака включает несколько ударов.

Беззащитный

Получите -3 к защите против вражеских атак

Не применяется при атаках союзников.
Применяется раз за ход, даже если атака включает несколько ударов.

Замедленный

Вы не можете уклоняться/перемещаться благодаря бонусам.

Применяется к действиям перемещения (уклонение) и основным действиям (бонусы, позволяющие перемещаться).
Вы можете перемещаться благодаря эффектам от любого бойца.

Уязвимый

Получите +3 урона при попадании по вам вражеской атаки

Не применяется при атаках союзников.
Применяется раз за ход, даже если атака включает несколько ударов.

Ослабленный

Нанесите -3 урона при попадании вашей атаки по врагу

Не применяется, если вы атакуете союзников.
Применяется раз за ход, даже если атака включает несколько ударов.

ПОЛЕЗНЫЕ

Благословлённый

Выберите лучший результат из двух бросков

Применяется только к основным атакам.
Применяется раз за ход, даже если атака включает несколько ударов.

Защищённый

Получите +3 к защите против вражеских атак

Не применяется при атаках союзников.
Применяется раз за ход, даже если атака включает несколько ударов.

Ускоренный

Вы не провоцируете ответные атаки

Применяется при покидании клетки или объявлении цели атаки дальнего боя, если вы находитесь рядом с врагами.

Несокрушимый

Получите -3 урона при попадании по вам вражеской атаки

Не применяется при атаках союзников.
Применяется раз за ход, даже если атака включает несколько ударов.

Усиленный

Нанесите +3 урона при попадании вашей атаки по врагу

Не применяется, если вы атакуете союзников.
Применяется раз за ход, даже если атака включает несколько ударов.



Жетоны эффектов используют для отслеживания хороших и плохих эффектов, которые не являются состояниями (например: ⏸ цель не может восстанавливать ОЗ).

5.4 – Разъяснение особых эффектов

5.4.1 – Не может восстанавливать ОЗ

- Вы все еще можете быть целью эффектов лечения, но они не восстановят ваши ОЗ.

5.4.2 – Оживление мёртвого бойца

- Если данный эффект вызван атакой, вы должны бросить кубик против показателя защиты мёртвой цели и учесть все применимые модификаторы результата, как если бы цель была жива (стр. 20).
- Фигурка воскрешаемой цели должна быть размещена в пределах 5 клеток от вас и на клетке в пределах видимости.
- Цель воскрешается без каких-либо эффектов (все эффекты завершаются со смертью бойца – стр. 22).
- Если цель обладала любыми предметами (*например: артефакты, свитки*), они все возвращаются к ней, за исключением случаев, когда союзник подобрал такие предметы с земли.
- Это не эффект лечения.



5.4.3 – Вынужденное перемещение

- Вынужденные перемещения игнорируют состояние **замедления** цели (стр. 23).
 - Это означает, что вы можете свободно принудить бойцов перемещаться по жетонам местности болот/руин (стр. 26).
- Они не провоцируют ответные атаки (стр. 15), так как происходят вне действия перемещения цели.
- Цель не может перемещаться через клетки, занятые врагом, который вынуждает перемещаться.
- Перемещение не может завершиться на клетке, занятой преградами, бойцами или объектами.

5.4.4 – Отражение атаки

- Производится только прерывающими атаками (стр. 15).
- Если ваша цель не может подвергнуться применяемым врагами эффектам (*например, «Убежищу»*), вы не можете отразить ее атаку.

5.4.5 – Копирование атаки

- Скопированная атака должна быть повторена в точности как в оригинальном описании.
- Для отслеживания временных или постоянных эффектов используйте карту атаки, которая совершила копирование (не карту атаки скопированного героя).

5.4.6 – Контроль над бойцом

- Контроль осуществляется во время хода управляющего. Управляющий и контролируемый не теряют свои ходы из-за этого эффекта.
- Так как ответные атаки могут нацеливаться только на того, чей сейчас ход, действия контролируемого участника не провоцируют их (стр. 15).
- Если вы контролируете врага, инвертируйте для него понятия «враги» и «союзники» при применении правил (*например: «Окружение», стр. 21*) или использовании его карт атак (*например: эффект: «Один союзник в пределах дальности восстанавливает 6 ОЗ»*).
- Все эффекты на контролируемом бойце остаются активными.
- Контролируемый боец может выполнить особую атаку только если она доступна и если его жетон команды в положении «Готовность».
 - Жетон команды не переворачивается на «Ожидание» при совершении особой атаки, находясь под контролем.

5.4.7 – Удаление атак или эффектов

- Это мгновенный эффект, то есть удалённое не восстанавливается автоматически (эффект не «истекает»)
 - Воскрешённые герои восстанавливают утраченные основные атаки.

5.4.8 – Иммуниет к новым эффектам от врагов

- Враги не могут накладывать на вас эффекты. Если вы – их цель, эффекты теряются.
 - Включает эффекты, удаляющие другие эффекты, и «Отмену атаки» (стр. 24).
- Этот эффект защищает только от **новых** эффектов.
 - Не удаляет вражеские эффекты, уже активные на вас к моменту получения иммунитета – они работают нормально.

5.4.9 – Не может выполнять особые атаки

- Пока эффект активен, вы не можете объявлять особые атаки.
- Вы не теряете свои особые атаки – после окончания эффекта они снова становятся доступными.

5.4.10 – Восстановите 1 потраченную особую атаку

- Восстановите одну из ваших особых атак, даже если она была отменена или удалена.
- Постоянные эффекты от одной и той же особой атаки не складываются (*например: двойное применение постоянного эффекта «Божественной благодати» даст герою +4 ОЗ при атаке, а не +8*).
- Для учёта постоянных эффектов восстановленной атаки используйте карту или сундук, которые применялись для её восстановления.

6 - Жетоны местности

Жетоны местности - нейтральные элементы, представляющие окружение, в котором происходит бой. С момента выбора начальной позиции ваших героев они напрямую влияют на стратегию игры, взаимодействуя с бойцами (наноса урон, блокируя видимость, затрудняя перемещение и другое).

Существует три категории жетонов местности:

- **Препятствия:** стена, закрытая дверь (стр. 25)
- **Объекты:** статуя, сундук, рычаг, сфера (стр. 26)
- **Ландшафт:** лава/шипы, алтарь, портал, болото/руины, лестницы (стр. 26)

6.1 - Препятствия

Препятствие на игровом поле полностью лишает возможности переместиться через или занять клетку, на которой находится этот жетон. Препятствия блокируют видимость (стр. 19).

6.1.1 - Стена

Стена - это жетон, который разделяет комнаты и лишает бойцов видимости того, что находится за стеной.



- Вы не можете перемещаться через клетки, занятые стенами.
- Вы не можете двигаться по диагонали через края клеток, занятых стенами.
- Вы не можете атаковать или перемещать стены.
- Стены блокируют видимость.

6.1.2 - Дверь

Дверь - это удаляемый жетон, разделяющий комнаты. При открытии или уничтожении двери, эти комнаты становятся доступными.

Двери бывают разных цветов, каждый со своим жетоном. Края жетонов соответствуют цветам жетонов местности, что позволяет отслеживать и различать их ОЗ.



- Вы можете размещать запертые или открытые двери на поле в соответствии с типом жетона местности.
- Чтобы открыть незапертую дверь, вы должны находиться смежно с ней, потратить 1 ОП и объявить, что открываете её.
 - После этого вы можете продолжить действие перемещения и потратить оставшиеся очки перемещения (если они есть).

- Чтобы открыть закрытые двери, вы должны уничтожить их.
 - На двери могут нацеливаться только базовые атаки;
 - Двери не могут получать эффекты (кроме пассивных способностей);
 - Жетоны 1x1 имеют 15 ОЗ; жетоны 2x1 имеют 25 ОЗ;
 - Двери иммунны к эффектам концентрации и окружения.
- После открытия или уничтожения двери, удалите её жетон местности. Вы не можете закрыть дверь снова.

6.2 - Объекты

Объекты - это жетоны местности размером 1x1, которые играют важную роль в кооперативном режиме, где рычаги, сундуки, статуи и сферы, помимо своих специфических правил, могут получать дополнительное значение в описании квеста.

- В отношении позиционирования и видимости объекты работают как вражеский боец:
 - Вы не можете занимать или перемещаться через их клетки;
 - Они не блокируют видимость.

6.2.1 - Статуя



Жетоны **статуй** представляют собой антропоморфные фигуры (пленники, статуи и т.д.). Как и двери, они имеют разные цвета и жетоны на шкале ОЗ. Их обратная сторона изображает пленника с цветом, соответствующим статуе

- Они могут представлять разрушаемый объект, кого-то, кого нужно освободить, или нечто иное.
 - Чтобы освободить пленников, потратьте основное действие.

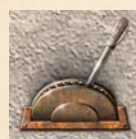
6.2.2 - Сундук



Сундуки содержат что-то, что появляется сразу после их открытия.

- Чтобы открыть сундук, вам нужно находиться на смежной клетке, потратить 1 ОП и объявить, что вы открываете его.
 - После этого вы немедленно получаете содержащийся в нём предмет. Удалите жетон сундука с игрового поля.
- Вы не можете атаковать сундуки (если в квесте указано, что он заперт, вы не можете разрушить сундук, чтобы завладеть его содержимым).

6.2.3 - Рычаг



Рычаги - это жетоны, которые могут активировать события.

- Для активации рычага вы должны находиться на смежной клетке и потратить основное действие (стр. 14);
 - Если рычаг активирован, удалите его с игрового поля;
- Вы не можете атаковать рычаги.

6.2.4 - Сфера



Сферы - это жетоны местности, которые могут быть активированы для создания специальных эффектов во время боя или событий в соответствии с квестом. Сферы бывают красными или синими.

- Чтобы активировать сферу, вам нужно находиться на смежной клетке и потратить основное действие (стр. 14).
- При активации сфера произведет различные эффекты в соответствии с квестом.
- Сферы могут быть удалены или остаться на поле после активации (следуйте инструкциям квеста).
- В режиме игры «Захват сферы» действуют другие правила для сфер. Подробнее смотрите в путеводителе по квестам на стр. 34.

6.3 - Ландшафт

Ландшафт - это жетоны, представляющие особые особенности местности, на которой находятся бойцы. Это единственные жетоны, которые могут находиться на одной клетке с бойцом. Перемещение по ним и через них возможно, и они не блокируют видимость.

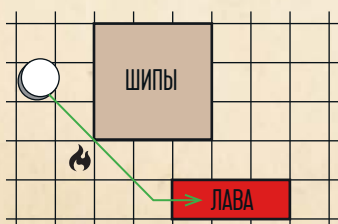
- На одной клетке не может быть более одного жетона ландшафта, и они не блокируют видимость.
- Смежные жетоны одного типа считаются одним целым.

6.3.1 - Лава/Шипы

Эти типы ландшафта представляют опасные клетки на поле боя. Они наносят урон героям, которые вступают на них или заканчивают на них ход. НИКОГДА не обращайтесь с лавой и шипами по-разному, если только квест не предписывает иного.



- Вы получаете 4 урона, ступая на клетку с лавой (добровольно или вынужденно - от эффекта).
 - Если вы уже находитесь на клетке с лавой, переход на другую клетку с лавой не имеет последствий (например, если вы можете переместить врага на 2 клетки, и этот враг находится на клетке с лавой, перемещение его на смежную клетку с шипами не наносит урона, но если вывести его за пределы клетки с лавой и затем заставить снова вступить на неё, будет нанесено 4 урона).
- Если вы заканчиваете ход на лаве, вы получаете 4 урона.
- Если вы перемещаетесь по диагонали через клетку с лавой, вы получаете 4 урона, как если бы вступили на неё.
- Вы можете получить урон от лавы только один раз за ход (например, если вы перемещаетесь по диагонали через вершину клетки с шипами (1), затем, дальше, полностью ступаете на клетку с лавой (2) и заканчиваете ход на этой клетке (3), то даже несмотря на выполнение вами условия для получения урона от лавы три раза, вы теряете только 4 ОЗ).



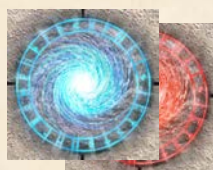
6.3.2 - Алтарь



Алтари - это жетоны ландшафта размером 2x2, которые предоставляют боевое преимущество тому, кто находится на них. Они также являются неотъемлемой частью различных кооперативных квестов.

- Если вы находитесь на алтаре во время фазы нанесения ударов (стр. 20) вашей атаки, вы считаетесь **Благословленным** (**полезное** состояние: при основных атаках бросайте кубик дважды и выбирайте лучший результат).
 - Если вы начинаете ход на алтаре, но затем покидаете его, вы немедленно теряете состояние **Благословленный**.
- Если ваша основная атака попадает, вы получаете 3 единицы несмертельного урона.

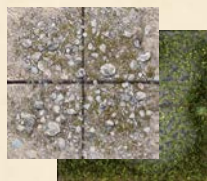
6.3.3 - Портал



Порталы - это жетоны размером 2x2, которые позволяют телепортировать вашу фигурку к другому portalу на игровом поле.

- Когда ваша фигурка находится на клетке портала, вы можете потратить 1 очко перемещения для телепортации на любую клетку другого портала.
- Объявление телепортации провоцирует ответную атаку смежных врагов (стр. 15).
- Вы не можете телепортироваться через уклонение (стр. 13).
- Вы не можете телепортировать бойца с помощью эффекта, принуждающего к перемещению.
- Вы не можете телепортироваться, если все возможные клетки назначения заняты.

6.3.4 - Руины/Болото



Эти жетоны представляют собой труднопроходимую местность, вынуждая тратить 2 очка перемещения, чтобы войти на одну из этих клеток. НИКОГДА не обращайтесь с руинами и болотом по-разному, если только квест не предписывает иного.

- Герои на клетках болота считаются **Замедленными** (вредоносное состояние, стр. 23).
 - Вынужденное перемещение игнорирует болото (стр. 24).
- Вы должны тратить два очка перемещения каждый раз при вступлении на клетку болота, независимо от типа предыдущей клетки.
- Если у вас осталось только одно очко перемещения и вы хотите войти на болото, вы можете объявить использование основного действия для повторного перемещения (стр. 14). В этом случае последнее очко первого действия перемещения объединяется с первым очком второго действия (то есть ОП не теряется).
- Вы должны тратить два очка перемещения для диагонального перемещения между двумя "обычными" клетками, если движение пересекает угол клетки болота.
 - Вы также не можете сделать это через уклонение, используя одно действие перемещения.

7 – Магические предметы

Существует два типа магических предметов: свитки и артефакты. Их можно приобрести в кооперативном режиме эпической кампании для настройки героев и команд. Они также являются опциональной функцией в PvP-режиме, особенно для опытных игроков, которые хотят обогатить свою игру.

7.1 – Артефакты

Артефакт – это магический предмет, который герои могут экипировать, чтобы получить силу. В зависимости от мощности они классифицируются как артефакты 1, 2 или 3 уровня.



Если вы хотите использовать артефакты в своем PvP-игре, выполните шаг G при подготовке PvP-стола (стр. 7):

Шаг G) Возьмите и экипируйте артефакты

- Обе команды бросают кубик (повторите бросок при совпадении результатов).
- Если ваша команда выбросила большее число, выберите любой доступный артефакт и экипируйте его на героя, положив карту на его планшет поверх изображения.
- Команды выбирают артефакты по очереди. Вы не можете взять артефакт, если сумма уровней всех ваших артефактов превысит 6.
- Прекратите выбор, когда сумма ваших уровней достигнет 6. Команда оппонентов может продолжать выбор, пока их сумма уровней не достигнет 6 (*например: вы начинаете и берете артефакт 3 уровня. Ваш оппонент берет артефакт 3 уровня. Вы берете еще один артефакт 3 уровня. Сумма ваших артефактов равна шести, поэтому вы должны остановиться. Ваш оппонент может затем взять три артефакта 1 уровня подряд. Очередь не переходит к вам, так как вы больше не можете брать артефакты*).
- Каждый герой может экипировать только один артефакт.
- Снять артефакт можно только в конце игры или после смерти экипированного этим артефактом героя.
 - Если вы умираете, артефакт падает на последнюю клетку, которую вы занимали. Поднять его могут только те члены вашей команды, у кого нет артефакта;
- Чтобы поднять и экипировать артефакт, необходимо потратить 1 очко перемещения. Это действие не провоцирует ответные атаки;
 - Артефакт экипируется и активирует свои силы сразу после подбора (стр. 14).
 - Силы артефактов не являются эффектами (*например: если враг игнорирует эффекты на носителе, это не распространяется на силы самого артефакта*).

7.2 – Свитки

Свиток – это магический предмет, создающий мгновенные эффекты (стр. 23). Свитки являются элементом неожиданности, использующим блеф, и могут быть раскрыты противнику только в момент использования.



Если вы хотите использовать свитки в своем PvP-игре, выполните шаг H при подготовке PvP-стола (стр. 7):

Шаг H) Возьмите свитки

- Выложите все карты свитков на стол рубашкой вниз.
- Каждая команда бросает кубик (перебросьте при ничьей). Победитель (большее число) выбирает карту.
- Команды выбирают карты по очереди, пока у каждой не будет по 12 карт.
- Обе команды замешивают свои колоды из 12 карт и кладут их рубашкой вверх.
- Обе команды берут по три карты свитков и распределяют их между одним или несколькими героями в команде.
 - Вы должны хранить карты в секрете, раскрывая их только при использовании.
-  При каждой смерти героя, его команда может взять две дополнительные карты свитков из своей колоды и распределить их между героями в любом сочетании.
- Ваша команда может иметь на руках максимум три свитка.
 - Если у вашей команды уже есть три свитка и вы берете еще, вы должны сбросить карты свитков, пока у вас снова не будет три. Затем игра продолжается.
 - Если носитель свитков умирает, выпавшие свитки не учитываются в лимите команды, пока союзник не поднимет их с земли.
- Свитки не ограничены дальностью или видимостью. Они не требуют броска кубика. Их эффекты автоматически воздействуют на выбранные цели.
- Свитки не привязаны к конкретному ходу или моменту. Чтобы использовать их, вам нужно лишь следовать тексту на карте и следующему правилу жетона команды:
 - Чтобы использовать свиток, ваш жетон команды должен быть на стороне «Готовность»; когда вы используете его, переверните его на «Ожидание».
- Эффекты свитков никогда не являются временными или постоянными;
- Удалите любой свиток из игры сразу после использования. Больше его нельзя использовать в игре.



Кооперативный Режим

8 - Подготовка стола. Начало РоЕ-игры

Шаг А) Определим режим игры

- Если вы хотите играть в *квест*, выберите любую отдельную миссию или босса в путеводителе по квестам.
- Если вы хотите играть в *кампанию*, возьмите книгу кампании и начните его читать. Книга определит, в какие квесты вы должны играть.

Шаг В) Собираем свою команду

- Свободно выберите героев из всех доступных вам. Ограничения:
 - В отряде должно быть ровно четыре героя;
 - Не может быть двух героев с одинаковым боевым классом (стр. 10).

Шаг С) Выполните стандартную подготовку

Независимо от вашего выбора на шаге А, выполните следующее:

- Положите поле на стол пустой стороной вверх.
- Возьмите планшет героя, карты атак, жетоны и фигурки героев и разместите их перед собой.
 -  Экипируйте имеющиеся у вас артефакты (макс. уровень: 6), разместив их на досье (макс. артефактов на героя: 1), и распределите имеющиеся у вас свитки.
 -  Возьмите другие предметы, которые есть у вашей команды, такие как синие (улучшенные) жетоны помощи и дополнительные карты атак.
- Возьмите два красных жетона помощи, жетон команды и кубик.
- Выберите две разные карты героических поступков для вашей команды.

 В зависимости от выбранного уровня сложности некоторые из вышеперечисленных пунктов могут измениться (см. стр. 39).

Шаг D) Выполните особую подготовку

- Этот шаг зависит от квеста, в которое вы собираетесь играть. Следуйте инструкциям в путеводителе по квестам.

D.1) Миссия

- Возьмите и разложите все компоненты, перечисленные в инструкции к миссии.
- Собирайте поле в соответствии с картой миссии в путеводителе по квестам (*например, жетоны, жетоны местности, фигурки*).

- Отложите все, что не будет использоваться сразу, но может появиться во время миссии (*например, карты, жетоны и фигурки злодеев*).
- Возьмите все карты сил зла, замешайте их в колоду лицом вниз.
 - То же самое сделайте с картами колб и судьбы, если они есть в квесте.

- Поместите жетон ХР на «нулевое» деление шкалы ОЗ.

-  Миссии после первой, могут начинаться с этого жетона на другом числе, так как вы должны перемещать его в соответствии с получением и тратами очками опыта.

D.2) Босс

- Возьмите и разместите все компоненты, перечисленные в инструкции к квесту (*например, сферы*).
- Возьмите планшет босса, карты атак босса, жетоны и миниатюру.
 - Боссы обычно начинают бой с 280 ОЗ. Положите жетон босса на деление «70» шкалы ОЗ и три жетона жизни на деление «0» в начале битвы для отслеживания. Когда босс теряет 70 ОЗ, переложите жетон с деления «1» обратно на деление «70», уберите один жетон жизни со шкалы и продолжайте отслеживать остальной урон как обычно (*например, если жетон босса находится на «5» и он получает 15 урона, уберите один жетон жизни и положите жетон босса на «60»*). Повторяйте это каждый раз, когда жетон босса совершает полный круг по шкале ОЗ. Когда на шкале ОЗ не останется жетонов жизни и жетон босса переместится ниже 1 ОЗ, это означает, что босс потерял 280 ОЗ (70x4), и вы выиграли бой.
 - Некоторые боссы могут иметь другое количество ОЗ. Измените количество жетонов жизни соответствующим образом.
- Возьмите соответствующие карты заклинаний босса, перетасуйте их и сложите в колоду лицом вниз (они являются эквивалентом карт сил зла для квестов с боссами).

Шаг E) Определим стартовые позиции героев

- Вы должны разместить фигурки героев на любой клетке «жетона лестницы».
 - Если на поле есть несколько жетонов такого типа, свободно распределите фигурки между ними, разместив своих героев на любых клетках существующих жетонов лестницы.



Лестницы никак не влияют на бой.

- Поместите все жетоны героев на соответствующие деления шкалы ОЗ.
 - Переверните все жетоны бойцов на шкале ОЗ на сторону с белой рамкой. Вы можете использовать их, чтобы отслеживать, кто уже действовал в раунде (стр. 32).

После выполнения этих шагов, вы можете начинать квест. Начинается ход первого героя.

Обзор компонентов стола кооперативного режима

1. **Игровое поле:** местность, в которой происходит бой. Размещайте миниатюры и жетоны местности. Размер: 24x16 клеток.

2. **Шкала ОЗ:** в кооперативном режиме отслеживает не только ОЗ бойцов, но и ОЗ дверей, пленников и иных элементов. Также она отслеживает течение времени и полученных или потраченных очков опыта.



3. **Координаты:** помогают определить расположение элементов на поле, что требуется не только при сборке, но и во время событий в миссиях (например: *вампир появляется в смежной клетке с героем на самой высокой координате*).

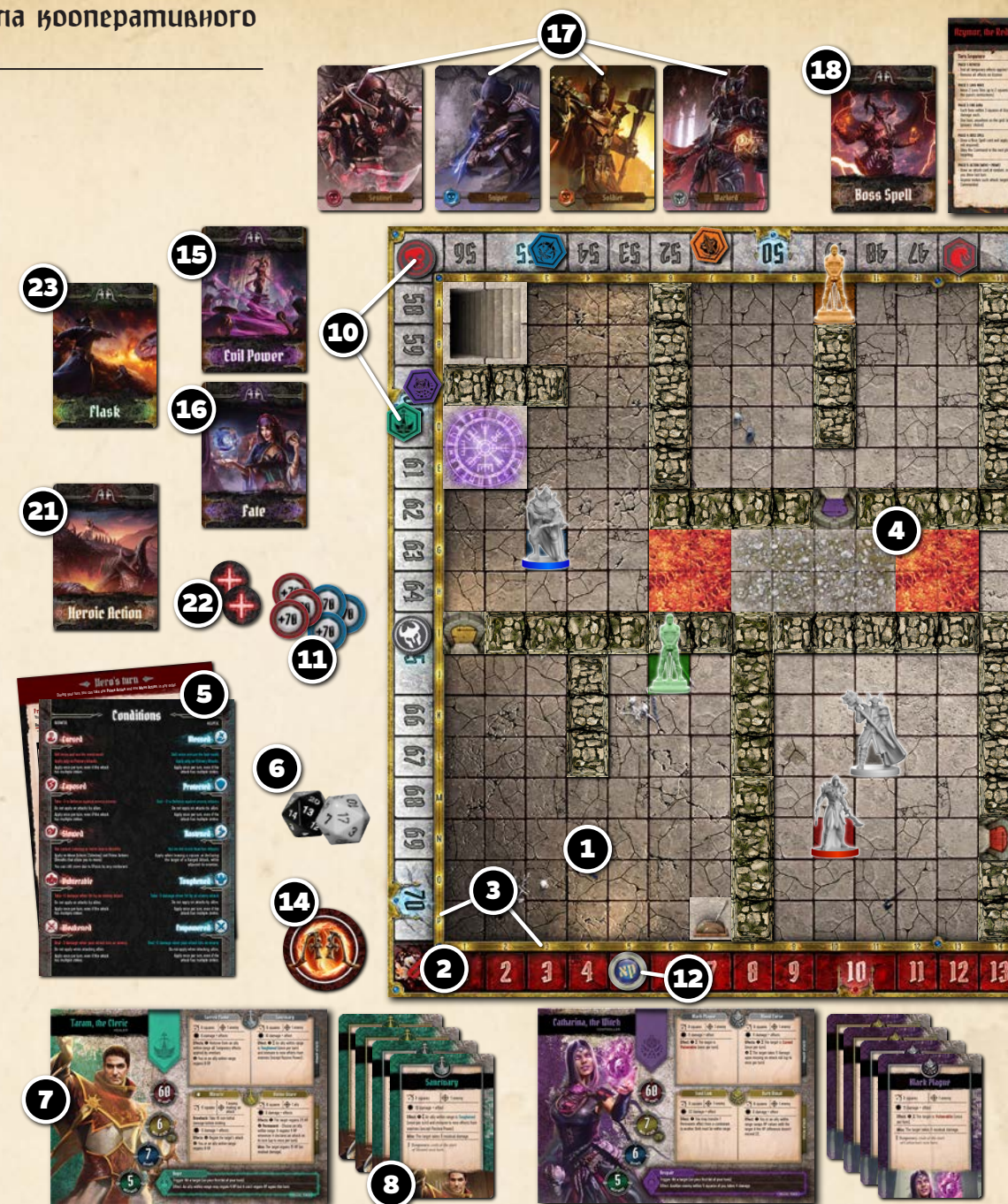
4. **Жетоны местности:** размещают в позициях, указанных на карте квеста. Согласно инструкциям квеста, жетоны статуй, сфер и дверей могут иметь собственные жетоны ОЗ, так как их можно атаковать и уничтожить.

5. **2 памятки игроков:** содержат основные правила: состояния, действия и ходы, ответные атаки и жетоны местности.

6. **Кубик d20:** его бросают для определения попадания атаки (фаза нанесения ударов, стр. 20).

7. **Планшет героя (стр. 10):** содержит ключевую информацию о герое. Располагайте планшет в соответствии с вашим героем и вашим местом за столом. В РvЕ нет строгого порядка хода (стр. 32).

8. **Карты атаки (4 на героя):** содержат детальное описание одной из атак героя. Если



атака создает продолжительный эффект, ее кладут поверх планшета затронутого героя/босса или карты врага для отслеживания активного эффекта.

9. **Фигурки:** миниатюры, указывающие позицию и принадлежность бойца на поле. Цветные подставки на фигурках злодеев используются для определения их цвета при отслеживании ОЗ и эффектов.



10. **Жетоны бойцов:** размещаются на шкале ОЗ для контроля текущих ОЗ героя/босса/злодея;

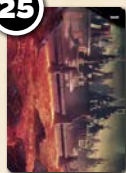
11. **Жетоны жизни:** иногда максимальные ОЗ бойца превышают размер шкалы ОЗ (например, у боссов 280 ОЗ, требуется три жетона жизни +70). Размещайте эти жетоны на «нулевом» делении, чтобы указать расширение шкалы ОЗ (например, если герой с макс. 70 ОЗ получает уровень и теперь имеет 80 ОЗ, положите его жетон на 10 деление и жетон +70 под ним, указывая, что у него не 10, а 80 ОЗ. Когда герой получит урон до 70 ОЗ или меньше, уберите со шкалы жетон жизни).



19



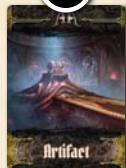
25



26



27



20



24



18. Карты заклинаний босса (стр. 36): эквивалент карт сил зла, используются только в битвах с боссами.

19. Планшет босса (стр. 35): содержит всю информацию о боссе (атаки, характеристики и прочее), эквивалент планшета героя.

20. Путеводитель по квестам: буклет со всеми указаниями для прохождения квеста (например: размещение жетонов местности и врагов, события, характеристики врагов и т.д.).

21. Карты героических действий: по 2 на команду. Каждую можно использовать 1 раз за игру, чтобы вызвать мощный боевой эффект.

22. Жетоны помощи: отслеживают, сколько действий первой помощи (стр. 14) может выполнить ваша команда.

23. Карты колб (р. 35): когда враг умирает, выбранный командой герой получает случайную колбу с одноразовой способностью.

24. Книга кампании: буклет с сюжетом кампании, который нужно читать до и после прохождения квестов. Помогает вашим выборам по сюжету.

25. Карты кампании: могут храниться вне стола, так как читаются только между квестами. Ваши выборы при чтении определяют события на вашем пути.

26. Карты повышения уровня: должны находиться на планшете героя, повысившего уровень, указывая на полученную силу. Покупаются за XP между квестами.

27. Карты свитков / артефактов: предметы, покупаемые за очки опыта, получаемые в событиях кампании или во время квестов.

12. Жетон опыта (XP): отслеживает количество опыта у команды. Перемещайте его по мере выполнения задач и покупки предметов.

13. Жетон времени: порой используется согласно инструкции квеста для отсчета времени (например: вам нужно выжить в течение 6 раундов. Сдвигайте жетон на одно деление по окончании каждого раунда).

14. Жетон команды: так как в PvE нет фиксированного порядка хода, отслеживает только доступность особых атак (стр. 15). Используйте жетоны красной команды для отслеживания состояния «Готовность», а синей - на планшетах героев для отслеживания

эффектов, наложенных врагами без карт атак.

15. Карты сил зла (стр. 34): определяют силы и поведение злодеев в миссии. Держите перемешанную колоду лицом вниз и берите новую карту каждый раз, когда злодей впервые совершает ход в раунде (стр. 32).

16. Карты судьбы: перемешайте необходимое по квесту количество перед началом и оставьте лицом вниз. Берите одну из них для определения случайного события, когда это требуется.

17. Карты злодеев (стр. 33): представляют фигурки злодеев на поле. Можно использовать для отслеживания ходов и эффектов.

9 - Раунды

Раунд - это один цикл ходов бойцов в квесте. Он начинается с выполнения каждым героем по одному ходу, и заканчивается после того, как тоже самое сделает каждый враг.

- В кооперативных квестах раунды определяют порядок действий. Здесь **нет фиксированного порядка хода** (стр. 12). Это единственное существенное отличие правил боя PvP и PvE.
- В раунде герои всегда действуют первыми.
 - После того как все живые герои совершат по одному ходу, все живые противники совершают по одному ходу. Затем раунд заканчивается и начинается следующий.
- В каждом раунде игроки могут выбирать любой порядок действий при условии, что герои ходят первыми, а враги - вторыми (например: в первом раунде ваш танк может действовать первым, а целитель - четвертым; во втором раунде целитель может действовать первым, а танк - третьим, по желанию игроков).
 - Порядок не нужно определять до начала раунда. Игроки могут выбирать, кто будет действовать следующим, после завершения хода каждого бойца.
 - Враги также действуют в порядке, выбранном игроками.



- Из-за возможности мгновенно выбирать очередность хода каждый раунд может отличаться от предыдущего. Если вы приостановите игру, есть риск забыть, кто уже совершил ход в раунде, поскольку жетон команды более не отслеживает порядок хода. Поэтому мы рекомендуем отслеживать, кто уже действовал.

- Самый простой, но неточный способ - назначить одного игрока ответственным за это.
- Если вы хотите быть точными, поворачивайте карту бойца на 45° после его хода: для героев - планшет, для злодеев - их карту. Возвращайте все карты в исходное положение по окончании раунда.



- Несмотря на изменяемую последовательность ходов, правила жетонов команды, особых атак (стр. 15) и временных эффектов (стр. 23) остаются неизменными.



10 - Известия

Квест - это общее название для PvE-игры. Квесты разделены на миссии и битвы с боссами. В основном они различаются только целями и типом врагов..

Квест немедленно заканчивается, если:

- Все герои мертвы - отряд **ПРОИГРЫВАЕТ**.
- Герои выполнили основную цель квеста - отряд **ПОБЕЖДАЕТ**.

Все квесты также имеют *вторичные цели*, которые вы можете (но не обязаны) выполнить для достижения большего успеха и получения дополнительных ХР. Поскольку квест немедленно завершается при выполнении одного из основных условий, вам следует балансировать между выполнением как можно большего числа второстепенных целей **до достижения** основной цели (но и до того, как все ваши герои погибнут!).

Вы можете пройти любое квест из **путеводителя по квестам** как отдельное приключение или начать эпическую кампанию с погружением в историю из **книги кампании**, который определяет последовательность квестов.

Враг - это общее название любого противника героев в квестах. Его разновидностями являются **злодеи** (обычные враги, встречающиеся в каждой миссии) и **боссы** (главные враги в битвах с боссами).

Боец - любая фигурка, способная совершать ход. В PvP это только герои, но в кооперативном режиме это понятие включает и врагов, поэтому правила часто используют этот общий термин.

10.1 - Чтение квеста



A) Вступление

Краткое описание предыстории и цели квеста. Содержит список различных задач, а также количество очков опыта за каждую. Квест немедленно завершается при выполнении основной цели.

B) Описание квеста

Детальное объяснение особенностей сценария: комнаты, злодеи, жетоны местности и/или события.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО КВЕСТА:

Всякий раз, когда в рамках правил возможно более одного варианта поведения врага или развития ситуации в квесте, игроки должны сами выбрать, что именно должно произойти.

B.1) События

Для продвижения по миссии, вам иногда нужно активировать события. Если вы считаете себя ценителем жанра dungeon crawler, и любите сюрпризы и атмосферу, читайте этот раздел только при наступлении события. Но учтите, что не прочитав этот раздел заранее, вам будет труднее успешно выполнить квест.

B.2) Злодеи

Характеристики, атаки и особенности врагов в этом квесте.

C) Модификатор эпической кампании

Краткий текст с правилами, которые вы должны добавить или изменить при прохождении квеста в рамках кампании. Учитывает усиление отряда за счёт очков опыта, полученных в предыдущих квестах.

D) Список компонентов

Перечень всех игровых элементов, необходимых для квеста. Используйте его при подготовке стола (стр. 29).

E) Карта

Схема сборки игрового поля с расстановкой жетонов местности и врагов. Используйте ее вместе со списком компонентов для быстрой подготовки стола.

10.2 - Миссии

Миссия - это квест с несколькими целями, в которой героям противостоят злодеи.

10.2.1 - Злодеи

Во время квестов вы встретите четыре типа злодеев:

- **Стражи:** бойцы ближнего боя.
- **Воины:** бойцы ближнего боя с увеличенной дальностью.
- **Снайперы:** бойцы дальнего боя.
- **Лидер:** сильнейший злодей в миссии.



Умения Владыки

Боссы и другие уникальные злодеи обладают этой особенностью. Применяйте следующие правила при битвах с владыками:

- Когда владыка **атакует**, игнорируйте все эффекты, наложенные героями или свитками (на себя и свои цели). **Боссы не могут игнорировать талисманы.**
- Если какая-либо сила или эффект пытаются подчинить их, скопировать, отменить или удалить одну из их атак, вместо этого они получают 12 урона (применяется снижение урона).
- Они имеют иммунитет к эффектам окружения и концентрации.
- Первый раз за ход, когда их удар промахивается, перебросьте кубик. Если удар теперь попадает, он наносит -3 урона.

(например: карта силы зла предписывает, что злодеи атакуют ближайшего героя с наименьшим запасом здоровья. Если два героя находятся на смежных клетках с злодеем, и у обоих ровно 10 ОЗ, игроки должны выбрать, какой герой будет атакован, так как оба в равной степени соответствуют критериям)

Вы должны использовать следующие компоненты, когда в бою присутствует злодей:

- Карта злодея: каждая представляет живого злодея.
 - На картах злодеев нет информации, потому что их силы варьируются в зависимости от миссии (стр. 33).
 - В инструкциях также указано, какому типу злодея соответствует враг в миссии (*например: орки из лавовой цитадели являются стражами*).
 - Вы можете повернуть её на 90°, чтобы отслеживать, совершил ли соответствующий злодей ход в этом раунде.
 - Размещайте карты атак героев с длительными эффектами рядом с картой поражённого злодея, чтобы отслеживать длительность эффекта.
- Цветные подставки:** крепятся к каждому злодею перед размещением на поле. Сопоставьте цвета подставки, карты и жетона.
- Фигурка злодея: используется для обозначения позиции злодея на поле.
 - Существует четыре различных миниатюры - по одной для каждого типа злодея.
- Жетон злодея: положите его на шкалу ОЗ для отслеживания текущих ОЗ злодея.



- Вы должны сопоставлять цвета вышеуказанных компонентов, чтобы отслеживать разных злодеев (*например, если вы атакуете зелёного стража, переместите зелёный жетон по шкале ОЗ. Если зелёный жетон достигает «0» ОЗ на шкале, уберите зелёную фигурку стража и зелёную карту злодея со стола. Если позже, в ходе миссии, в инструкциях будет сказано, что появляется другой страж, вы можете повторно использовать эти зелёные компоненты*).
- Новые злодеи всегда появляются с полными ОЗ и могут совершить свой ход в том же раунде, если не указано иное. Если в инструкциях не определены клетки их появления, вы не можете размещать их на смежных клетках.

10.2.2 - Силы зла

Карты сил зла автоматизируют действия и усиливают злодеев. Каждая карта содержит поле **силы**, которое предоставляет определенный бонус всем живым злодеям (или дает штраф всем героям), и поле **команды**, которое определяет их поведение.



- Перед началом миссии перемешайте все карты сил зла и сложите их в колоду лицом вниз.
- Возьмите и разыграйте верхнюю карту из колоды каждый раз, когда первый злодей, действующий в раунде, начинает свой ход.
 - Если вы уже взяли все карты в колоде, замешайте их все заново, создайте новую колоду и берите новую карту, когда первый злодей в раунде начинает свой ход.
 - Если нет живых злодеев, в начале нового раунда карта не берется.

10.2.3 - Поведение злодея

10.2.3.1 - Основная стратегия

Если на карте не указано иное, злодеи действуют согласно **основной стратегии**:

- Атакуют ближайшего достижимого героя.
 - Если таких несколько - атакуют героя с меньшим запасом ОЗ.
- Если все герои недостижимы, тратят основное действие этого хода на второе действие перемещения и перемещаются как можно ближе и безопаснее к ближайшему герою, отдавая приоритет безопасности (*например: злодей предпочтёт переместиться на 10 клеток и остановиться в 3 клетках от цели, чем переместиться на 12 клеток и встать на лаву, остановившись рядом с целью*).

10.2.3.2 - Принятие решений злодеем

1) Определите цель атаки, проверив, достижим ли герой, наиболее соответствующий описанию на карте сил зла. Если нет (*например, атака злодея имеет дальность 1 клетку, а все клетки вокруг этого героя заняты стенами или другими злодеями*), проверьте следующего по соответствию критериям, и так далее, пока цель не будет определена.

1.1) Если злодею с малым запасом ОЗ нужно войти на опасную клетку, чтобы добраться до потенциальной цели, но это вызовет его немедленную и неминуемую смерть, герой считается недостижимым. Злодей будет двигаться к другой достижимой цели, если это возможно (провокация ответных атак не попадает в эту категорию, так как урон не является гарантированным).

1.2) При ничьей злодей выберет самого безопасного для достижения героя (*например, чтобы добраться до одного из героев, нужно наступить на лаву*).

1.2.1) Если ничья сохраняется, злодей выберет героя, для достижения которого требуется меньше очков перемещения (*например, чтобы добраться до одного из героев, нужно обойти большое лавовое озеро*).

1.3) Если ни один герой недостижим, примените основную стратегию, касающуюся движения к ближайшему герою.

2) Выберите максимально безопасный путь, чтобы выбранная цель оказалась в пределах досягаемости (*например, если злодею нужно наступить на лаву, чтобы достичь героя в пределах 3 клеток, а другой герой в пределах 4 клеток достижим безопасно, злодей наступит на лаву, потому что цель уже была определена на первом шаге — за исключением правила номер три ниже*).

2.1) Если злодей дальнего боя находится на смежной клетке со своей целью, «максимально безопасный путь» может заключаться в уклонении в сторону, чтобы избежать провокации ответной атаки.

2.2) Злодей будет обходить опасные пути (*например, если для достижения героя на расстоянии 3 клеток требуется*

потратить 6 ОП на обход лавового озера, злодей сделает это. Другой герой на расстоянии 4 клеток, для достижения которого требуется всего 3 ОП безопасным путём, не становится целью, потому что она была определена на первом шаге).

3) Избегайте лишний урон, соблюдая правила выше (например, если злодей начал свой ход на лаве и ему не нужно двигаться, для достижения цели, он атакует, а затем выполнит уклонение или переместится по самому безопасному и короткому пути от лавы).

10.2.4 - Колбы

Колбы - это расходимые предметы, выпадающие из убитых врагов. Их носитель может совершить особую атаку, описанную на карте.



10.2.4.1 – Получение колб

- Перед началом игры перемешайте все карты колб и положите на стол их колоду лицом вниз.
- Когда злодей умирает, команда должна выбрать героя. Этот герой может взять верхнюю карту с колоды колб.
- Вы можете потратить 1 ОП, чтобы передать колбу смежному союзнику.

10.2.4.2 - Использование колб

- Каждый герой может носить до 2 колб одновременно.
 - Если вы хотите взять третью колбу, сначала удалите одну из двух уже имеющихся у вас карт.
- Чтобы использовать колбу, вы должны перевернуть жетон команды со стороны «Готовность».
- Рассматривайте колбу как любую другую атаку: вы должны потратить основное действие; бросить кубик для проверки попадания; применить урон и эффекты, как при обычной атаке.
- Считайте колбы основными атаками для бонусов и штрафов, влияющих на атаки (например, состояния, окружение, концентрация, отражение атаки).

10.2.4.3 – Потеря колб

- Колбы перестают выпадать из врагов, когда колода заканчивается.
- Когда квест заканчивается, герои теряют все карты колб. Новая колода составляется перед началом следующего квеста.

10.2.5 - Прочие взаимодействия

10.2.5.1 – Свойства объектов

- Объекты (двери, сферы) можно атаковать только базовыми атаками.
- Они иммунны ко всем эффектам, кроме пассивных способностей.
- Они иммунны к эффектам концентрации и окружения.

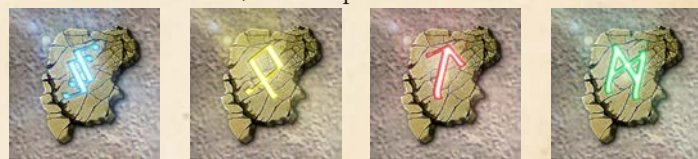
Характеристики дверей

Большие двери - 25 ОЗ и 4 Защиты, свойства объектов

Одиночные двери - 15 ОЗ и 4 Защиты, свойства объектов

10.2.5.2 – Квестовые предметы

- Порой по ходу квестов вы будете находить особые предметы. Все они имеют свой отличительный цвет и уникальные эффекты, описанные в инструкциях. Используйте эти жетоны, чтобы отслеживать, какой герой их несёт.



10.3 – Битвы с боссами

Битвы с боссами представляют из себя квесты с одним главным врагом (боссом) и одной целью (убийство босса).



10.3.1 - Ход босса

- Следуйте шагам по подготовке стола (особенно описанным на стр. 29, D2 - Босс).
- Правила, касающиеся раундов (стр. 32), не меняются, но обычно единственный враг, совершающий ход в раунде, - сам босс.

Ход босса состоит из 5 фаз:

Фаза 1) Обновление

- Завершаются все временные эффекты, наложенные боссом в прошлом раунде.
 - Возьмите карту атаки, которая отслеживала эффект, и верните её в стопку карт атак босса.
- Удалите с босса все эффекты, наложенные героями.
 - Босс получает 5 урона за каждый постоянный эффект, удалённый таким образом.

Фаза 2) Особая способность

- В зависимости от босса, события в этой фазе могут различаться. Обычно это связано с прочими элементами на поле боя, такими как жетоны местности и злодеи. Читайте и следуйте инструкциям в путеводителе по квестам и планшете босса.

Фаза 3) Аура

- Аура - это сила, которая влияет на героев, находящихся рядом с боссом. Прочитайте и примените то, что описано в этом поле, к героям в пределах досягаемости.

Фаза 4) Заклинение босса



- Возьмите верхнюю карту из колоды заклинаний босса и немедленно примените описанную «силу» (бросок не требуется).
 - Если колода заклинаний босса опустела, перемешайте все карты и сложите их в новую колоду.
 - Поле «приказ» определит поведение босса в следующей фазе.

Фаза 5) Фаза действий

- В этой фазе босс выполняет действие перемещения и основное действие, как и любой другой враг.
- Перемешайте карты атак, вытяните одну случайным образом и затем выполните эту атаку.

- Карта атаки, вытянутая в прошлом раунде, не участвует в этом замешивании. Если это карта основной атаки, она возвращается в колоду в следующем раунде.
- Поле «приказ» карты заклинания босса, которую вы взяли во время фазы 4, указывает цели атак.
 - Босс всегда перемещается на минимальное количество клеток, необходимое для достижения своей цели.
 - Если даже после перемещения указанная цель будет недопустимой, босс перемещается, чтобы атаковать другую допустимую цель, которая лучше всего соответствует описанию «приказа» (например: карта заклинания босса приказывает «Атаковать самого дальнего героя с наименьшими ОЗ»). Если герой А находится в 20 клетках к западу с 5 ОЗ, герой В - в 8 клетках к югу с 70 ОЗ, а герой С - в 7 клетках к юго-западу с 5 ОЗ, босс переместится к герою В (герой А был бы недостижим даже после перемещения на запад) и атакует его, потому что это самая дальняя цель с наименьшими ОЗ (дистанция важнее здоровья), которую босс может атаковать после перемещения. Обратите внимание, что если бы это был не босс, а злодей, то злодей потратил бы своё основное действие на два перемещения на запад, пытаясь достичь героя А, следуя основной стратегии - стр. 34.).
 - Если босс не может атаковать допустимую цель, он тратит основное действие на максимальное сближение с ближайшим героем.



Стражи: злодеи ближнего боя с красными, оранжевыми, зелеными и серыми подставками и круглыми жетонами.



Воины: злодеи ближнего боя с красными, оранжевыми и серыми подставками и шестигранными жетонами.



Снайперы: злодеи дальнего боя с фиолетовыми, синими и зелеными подставками и шестигранными жетонами.



Босс: Крупные боссы, использующие красные или синие жетоны, зачастую вместе с жетонами «+70 ОЗ».

Лидер: особые злодеи без подставок.



Герои: цвет фона соответствует боевому классу, а круглые или шестигранные формы различают команды на шкале ОЗ в соответствии с формой



Жетоны команды: две формы (круглая и шестигранная) для разделения игровых команд. Являются двусторонними: «особые действия доступны» (светлая) и «без особых»



Сферы: представляют собой различные объекты, красного или синего цвета.



Узники: нужны для многократного использования и бывают трёх цветов: фиолетовый, зелёный, оранжевый.



XP: отслеживает полученные в квестах очки опыта (XP).



Таймер: контролирует течение времени в квестах (раунды, ходы и т.д.).



Дополнительные +70 ОЗ: размещается на делении «0» шкалы ОЗ, если у героя/врага больше 70 ОЗ.



Большие и маленькие двери: маленькие - красные, жёлтые, серые или фиолетовые; большие - красные или жёлтые.



Живые стены: используются, когда стены являются врагами или имеют уменьшаемый запас ОЗ.



11 – Эпическая кампания

Эпическая Кампания – это полноценный кооперативный опыт. Участвуйте в последовательных квестах с разветвлённым сюжетом и получайте очки опыта в зависимости от ваших результатов. Между квестами тратьте опыт на предметы, улучшающие боевую мощь команды, а также получайте информацию, которая направляет ваши решения и приближает к финалу и главной цели: спасению мира.

11.1 – Структура

В эпической кампании действием руководят книга кампании и карты кампании. Путеводитель по квестам все еще задает правила прохождения квестов на поле, но какие именно квесты будут играть, и всё, что между ними – уже задача карт и книга кампании.



Книга кампании расскажет историю вашего путешествия. Вы также найдёте подсказки, информацию и части головоломок, которые должны направлять решения вашего отряда.

Карты кампании также помогают продвигать историю вперёд, вводя события и ситуации, которые потребуют от вас сложных решений.

Колода кампании имеет определённый порядок, который нельзя менять. Сразу после прохождения квеста возьмите первую карту колоды (на её обороте должно быть изображение квеста).

Запомните следующее: **возьмите верхнюю карту с колоды кампании после прохождения квеста на поле, до чтения книги кампании.** Инструкции на картах/в книге сопровождают вас к следующему квесту.

Начните с введения в историю. Оно задаст сеттинг и конечную цель вашего отряда. Каждый раз, когда от вас требуется что-то сделать (например, прочитать карту кампании; собрать команду; перейти на страницу 21), инструкции будут чётко написаны **красным курсивом**. Если вы не знаете, что делать дальше, вы пропустили одну из таких инструкций.

Записывайте ваш прогресс (например, полученные XP, имеющиеся предметы и т.д.) в **журнале кампании** (на обороте книги кампании). Когда вы читаете текст, выделенный **зеленым курсивом**, занесите это достижение в соответствующую секцию журнала.

11.2 – Награды за квест

Когда вы выигрываете миссию или битву с боссом, ваш отряд получает следующие награды:

Очки опыта (XP). Они представляют собой как денежную добычу, найденную в подземелье (которую вы тратите на покупку предметов), так и реальный опыт, полученный за выполнение конкретных подвигов в квесте (который дает вдохновение стать сильнее и выполнять новые действия в бою). Очки опыта являются общими (то есть их зарабатывает весь отряд, а не отдельный герой) и переменными (количество заработанных очков напрямую зависит от результатов отряда).

Особые боевые награды (дополнительные карты атак и карты повышения уровня). Они представляют собой результат боевых уроков, усвоенных героями во время сражений в квесте. Каждый герой получает их индивидуально, и они ограничены описанием ниже.

Тратьте XP с умом и тщательно выбирайте особые награды, ибо враги будут становиться сильнее по мере вашего прогресса!

11.2.1 – Особые награды

Если вы играете в эпическую кампанию, получайте следующие награды в зависимости от количества пройденных вами квестов. Все герои в группе должны выбрать свои конкретные награды непосредственно перед взятием карты кампании квеста:

Первый квест: бесплатная карта основной атаки

- Каждый герой выбирает любую основную атаку, принадлежащую другому герою того же боевого класса. Она становится частью его арсенала до конца кампании.

Второй квест: бесплатная карта повышения уровня

- Каждый герой выбирает карту повышения уровня, которой у него ещё нет.
 - Если у героя уже есть копия каждой из четырёх карт повышения уровня, вместо этого отряд получает 2 XP.

Третий квест: бесплатный артефакт (1 уровня)

- Каждый герой выбирает один артефакт из шести доступных артефактов 1 уровня.
 - Если доступно недостаточно артефактов, отряд получает 2 XP за каждого героя, который не получил артефакт.

Четвёртый квест: бесплатная карта особой атаки

- Карта, которую выбирает каждый герой, должна принадлежать боевому классу, который **отсутствует** в отряде.
- Каждый герой должен выбрать разную особую атаку.
- Они расходуемые. Вы теряете их в конце следующего квеста.

Пятый квест: бесплатная карта повышения уровня

- Каждый герой выбирает одну карту повышения уровня того типа, которого у него нет или есть только одна копия.
 - Если у героя уже есть максимально разрешённое количество карт, вместо этого отряд получает 4 XP.

11.2.2 – Очки опыта: получение

Вы можете зарабатывать очки опыта (XP) различными способами:

- Выполняя основную цель квеста;
- Выполняя вторичные цели квеста;
- В качестве награды от книги/карт кампании;
- Продавая артефакты или свитки за половину их исходной стоимости в XP (с округлением вниз).
- Очки опыта всегда принадлежат отряду, а не конкретному герою/игроку *(например: при получении 1 дополнительного XP за каждого выжившего героя в конце квеста, эти очки зачисляются всей команде и могут быть потрачены на улучшение героя, который был мёртв в конце этого квеста).*
 - Отслеживайте имеющиеся и получаемые очки, помещая жетон XP на соответствующее деление шкалы ОЗ.
- Очки опыта начисляются только после успешного завершения квеста *(например: если у вас 0 XP, вы выполнили вторичную цель, а затем провалили квест, вы не можете потратить XP за вторичную цель перед повторной попыткой).*
 - Отмечайте выполнение вторичных целей по ходу квеста, чтобы не забыть о них.
- Продавая артефакты и свитки, вы можете группировать предметы в одну продажу *(например: если вы продаёте один свиток, вы получаете 0 XP, так как округление идёт вниз. Однако если вы продадите два свитка одновременно, вы получите 1 XP).*

11.2.3 – Очки опыта: трата

Вы не можете тратить XP в любое время, например, посреди квеста. Вы можете тратить XP только тогда, когда книга/карты кампании разрешают это, через инструкции, выделенные **красным курсивом**.

Следующие разделы представляют предметы, которые вы можете приобрести за XP вашего отряда.

11.2.3.1 – Повышение уровня

Карты повышения уровня прикрепляют к конкретному герою команды, делая его сильнее и предоставляя постоянные улучшения.



- Вы должны прикрепить карту повышения уровня к герою сразу после её покупки.
- Вы не можете снять или передать карты повышения уровня.
- Применяйте их только тогда, когда это вам выгодно *(например: вы не можете наносить +1 урон, атакуя союзника).*
- «Сила» применяется один раз за атаку. «Точность» и «Защита» применяются ко всем броскам атак.

- Вы можете прикрепить к одному герою максимум три одинаковые карты повышения уровня и до шести карт в общем.
 - Ваша команда не может иметь больше 5 копий одного типа карт повышения уровня.
- Существует несколько типов карт повышения уровня. Прикрепление более одной карты одного типа к одному герою увеличивает её стоимость:

1-я карта: 4 XP 2-я карта: 8 XP 3-я карта: 12 XP

11.2.3.2 – Карта основной атаки (постоянная)

- Стоимость: 3 XP за каждую.
- Выберите одну карту основной атаки от любого другого героя, который имеет тот же боевой класс, что и получатель.
- Карта остаётся у этого героя до конца кампании. Вы не теряете никаких других своих основных атак. Вы не можете продать, заменить или передать эту карту.
- Каждый герой может иметь максимум две основные атаки дополнительно.

11.2.3.3 – Карта особой атаки (расходуемая)

- Стоимость: 2 XP за каждую.
- Выберите одну карту особой атаки от любого другого героя, который имеет тот же боевой класс, что и получатель.
- Вы безвозвратно теряете эту карту после использования атаки или в конце следующего квеста. Ни один герой в отряде не может получить эту же расходуемую карту повторно.
- Каждый герой одновременно может иметь максимум одну дополнительную особую атаку.

11.2.3.4 – Улучшенная первая помощь (расходуемая)

- Стоимость: 1 жетон = 3 XP; 2 жетона = 7 XP.
- Улучшенная первая помощь не имеет штрафа (вы не получаете 20 урона).
- Используйте красные жетоны для отслеживания обычных использований первой помощи, а синие жетоны - для представления улучшенной первой помощи.
- Вы не теряете никаких из своих двух обычных использований первой помощи, приобретая улучшенную первую помощь.
- Отряд может иметь максимум два синих жетона помощи одновременно. Они теряются после использования или **в конце следующего квеста**.

11.2.3.5 – Свитки (расходуемые)

- Стоимость: 1 XP за каждый.
- Ваш отряд может иметь любое количество свитков одновременно, но перед началом каждого квеста отряд должен выбрать максимум три свитка и распределить их между одним или несколькими героями.
- Вы безвозвратно теряете карту свитка после его использования. Вы можете получить его повторно только если кампания специально наградит им.

11.2.3.6 – Артефакты (постоянные)

- Стоимость: 1 уровень = 4 ХР; 2 уровень = 8 ХР.
- Вы не можете покупать или продавать артефакты 3 уровня.



- Перед началом каждого квеста выберите среди купленных артефактов те, которые будут экипированы. Суммарный уровень артефактов, экипированных вашим отрядом, не может превышать 6.
 - Артефакты должны быть экипированы на разных героях.
 - Артефакты автоматически снимаются по завершении миссии. Вы можете экипировать их на других героях перед началом следующего квеста.
- Если герой, экипированный артефактом, умирает во время квеста, вам не нужно подбирать его артефакт. И герой, и артефакт автоматически возвращаются команде по окончании квеста.
- Нет ограничений на количество покупаемых вами артефактов.

11.3 – Настройка сложности

Вы можете настроить сложность квестов в соответствии с потребностями и предпочтениями вашей группы. Обычный уровень сложности уже потребует хорошей стратегии и понимания игры для преодоления миссий и боссов.

Низкая сложность - хороший способ познакомиться с игрой казуальных игроков или получить «ощущение» того, насколько игра сложна на самом деле, перед началом эпической кампании. Если вы чувствуете, что терпите неудачу слишком часто, и это вредит общему впечатлению, попробуйте модификации низкой сложности.

Высокая сложность предназначена для игроков, которые хотят испытать свою любовь к игре на прочность. Если вы чувствуете себя экспертом или уже прошли эпическую кампанию и хотите нового уровня испытаний, попробуйте модификации высокой сложности.

Низкая

Сундуки и события: герои восстанавливают 30 ОЗ вместо 20 ОЗ, кроме битв с боссами.

ХР: основная цель даёт 20 ХР; вторичные цели не дают ХР.

Первая помощь: её выполнение требует потери 10 ОЗ.

Колбы: герои могут носить до 3 колб одновременно.

Героические действия: команда может выполнить до 3 героических действий за квест. Они могут выбирать любое героическое действие прямо во время квеста, а не выбирая их перед началом игры, но каждое из них должно быть уникальным.

Жетон команды: особые атаки, героические действия, свитки, колбы и первая помощь не переворачивают ваш жетон команды.

Жетоны лавы/шипов: наносят 3 урона, вместо 4.

Высокая

Сундуки и события: герои восстанавливают 10 ОЗ вместо 20 ОЗ, кроме битв с боссами

ХР: по 3 ХР за каждого выжившего героя, основная цель даёт -8 ХР.

Первая помощь: её выполнение требует потери 25 ОЗ.

Колбы: герои могут носить не более 1 колбы одновременно.

Героические действия: не более одного действия за квест и герои не могут повторять то же героическое действие до конца кампании.

Жетон команды: перевернувшись на сторону «Ожидание», обратно на сторону «Готовность» он перевернётся только в начале следующего раунда.

Жетоны лавы/шипов: наносят 5 урона, вместо 4.



	Низкая	Обычная	Высокая
Сундуки/события (дают ОЗ)	30***	20***	10***
Основная цель (ХР)	20	N (варьируется)	(N-8)
Вторичные цели	0	N (варьируется)	N*
Первая помощь (штраф)	Получите 10 урона	Получите 20 урона	Получите 25 урона
Количество переносимых колб	3	2	1
Героические действия/квест	3**	2	1
Героические действия/кампания	Согласно правилам	Согласно правилам	по 1 каждого
Жетон команды (когда переворачивать на "без особых действий")	Без ограничений	Согласно правилам	Согласно правилам
Жетон команды (когда переворачивать на "особые действия доступны")	Согласно правилам	Согласно правилам	В начале следующего раунда
Жетоны лавы/шипов (урон)	3	4	5

N = обычное количество ХР, указанное в путеводителе по квестам.

* Получите 3 ХР за каждого выжившего к концу квеста героя.

** Вы можете выбирать карты героических действий во время квеста, непосредственно перед их выполнением. Нет необходимости выбирать их до начала игры.

*** За исключением битв с боссами.

