

## Золотые правила











- ♦ Все правила, изложенные на картах, всегда имеют приоритет над остальными правилами и могут изменять и заменять их.
- ♦ Ни один кубик не может быть переброшен более одного раза, независимо от количества эффектов, позволяющих это сделать.
- ♦ Если карты в любой колоде (кроме колоды событий) либо жетоны в любом запасе заканчиваются, то при следующей необходимости взять карту из этой колоды или жетон из этого запаса необходимо сначала замешать обратно все соответствующие карты/жетоны из сброса.
- ♦ Персонаж не может дважды получить одинаковый бонус/штраф от одного эффекта.
- ♦ Если в описании эффекта используется термин «подвергнуться» (или «потерять» в случае с **ОЗ**), то этого эффекта никак нельзя избежать.

## Ход игры

### I: Фаза времени

- ♦ Сброс эффектов (сначала получите урон, затем примените другие эффекты).
- ♦ Обновление умений (переверните карту каждого использованного умения с символом обновления наверху).
- ♦ Перезарядка умений (поверните на 90° по часовой стрелке карту каждого использованного умения).
- ♦ Усиление/воскрешение души (герой не может повысить свой уровень души, если в группе есть герой с более низким уровнем души).

### II: Фаза боя {все шаги повторяются для каждого героя}

- ♦ **Ход героя**
  - ❖ 1 действие  (может прерываться  или  действиями, но не ).
  - ❖ X  (если герой в битве, он может атаковать только врагов в своей зоне).
  - ❖ X :
    - ◊ **Рывок** (раз в раунд) — 1 дополнительное очко  **ИЛИ** встать после того, как был **СсН**.
    - ◊ **Сфокусироваться** на атаке (раз в раунд) — добавить +1  к атаке.
    - ◊ **Спровоцировать** главного врага (раз в раунд) — изменить уровень жетона приоритета главного врага, находящегося на ЛВ.
    - ◊ **Сломать** сундук или запертую дверь (если не в битве) — открыть сундук или запертую дверь.
    - ◊ **Перераспределить** используемые предметы (если не в битве) — сменить используемые предметы.
    - ◊ **Обменяться** предметами (если не в битве) — отдать предмет и/или кроны другому герою либо получить от него предмет и/или кроны (получивший предмет герой может сразу же начать использовать его, если соответствующая ячейка пуста).
    - ◊ **Поиск** (если не в битве) — перевернуть жетон зоны поиска и бросить один , после чего убрать жетон с карты.
  - ❖ Неограниченные :
    - ◊ **Открыть** обычную дверь — открыть обычную незапертую дверь.
    - ◊ **Поднять/бросить** предмет (если не в битве) — поднять/бросить любое количество предметов или крон.
    - ◊ **Уклониться** — выйти из зоны с врагами во время перемещения (если герои не доминируют в этой зоне, все враги в ней совершают свободную атаку до перемещения героя).
- ♦ **Ход врагов**
  - ❖ Если в игре есть враги: возьмите и разыграйте карту столкновения.



### III: Фаза событий

- ♦ Если верхняя карта колоды событий лежит рубашкой вверх: возьмите и разыграйте эффект этой карты, после чего поместите ее на верх колоды рубашкой вниз (дневные и ночные события помещаются рядом с колодой событий после своего розыгрыша).
- ♦ Иначе: сбросьте верхнюю карту колоды событий.

## Боевая система








Перемещаясь в зону с одним или несколькими врагами, герой **вступает в битву** и может выбрать цель и атаковать только врагов в своей зоне, независимо от дальности оружия, предметов или способностей.

### ♦ Этап атаки (атк):

1. Бросьте кубики (герои без используемого оружия бросают 1 ).
2. Используйте любые предметы, умения или действия для усиления атаки. Добавьте +1 , если атакующая фракция доминирует в зоне, в которой находится цель (бонус превосходства).

### 3. Посчитайте .


### ♦ Этап защиты (защ):

1. Проверьте уязвимости и сопротивления, а также примените эффекты .
2. Показатель  снижает количество попаданий, ЕСЛИ защищающийся не **СсН** или если попадания не являются фатальными.
3. Защищающийся должен потратить , чтобы отменить попадания (включая фатальные) **ПОСЛЕ** использования показателя брони.
4. **Бросьте по 1  защиты за каждое оставшееся , но не более количества, доступного защищающемуся** (герои, не использующие доспехи, бросают 1 ).
5. Используйте любые предметы, умения или действия для усиления защиты.
6. Посчитайте  и получите урон.

## Поле боя

**Контроль зоны:** фракция контролирует зону, когда количество ее фигурок в этой зоне превышает количество фигурок другой фракции в этой зоне.

**Доминирование в зоне:** фракция доминирует в зоне, когда количество ее фигурок в этой зоне превышает количество фигурок другой фракции в этой зоне как минимум в два раза. Доминируя в зоне, фракция одновременно контролирует ее.

**Линия видимости:** для определения ЛВ проведите прямую линию из метки видимости  в одной зоне до метки видимости другой зоны. Все объекты в данных зонах считаются находящимися на ЛВ, если эта линия не пересекает:


- ♦ **блокирующий тип/элемент местности,**
- ♦ **внешний край тайла карты** (край, который не соединен с другим тайлом карты),
- ♦ **зоны, в которых находятся враги, за исключением зоны, где находится цель ЛВ** (только в случаях, когда линия видимости проверяется для героя).

## Враги

### Назначение врагов

Всегда распределяйте карты врагов между максимальным количеством игроков. Враги, имеющие одинаковое имя и ранг, назначаются тем игрокам, которые уже их контролируют.

### Активация врагов

Каждый раз при выборе алгоритма поведения, если в указанной дальности от врага находятся одновременно несколько героев, враг должен сначала выбрать свою основную цель. Для этого сравните символ основной цели в верхнем левом углу карты и свитка врага с героями на ЛВ в пределах указанной в описании алгоритма дальности. В любом случае каждый алгоритм поведения, кроме , требует наличия ЛВ и возможного пути до цели. При перемещении враг всегда пытается достигнуть места назначения самым коротким возможным путем, используя при этом по возможности зоны без препятствий.

## Частицы душ

Любой герой может потратить частицы души во время фазы времени, чтобы увеличить на 1 свой **уровень души**. Количество необходимых частиц души рассчитывается по следующей формуле:

**Следующий уровень души × следующий уровень души**

Физическое состояние	Герои	Враги
<b>СсН</b> (лежащая фигурка)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Показатель  игнорируется.</li> <li>Не учитывается при определении контроля зоны / доминирования в зоне.</li> <li>Остается <b>СсН</b>, пока не совершит рывок либо пока не потратит 1 очко .</li> <li>Летающие персонажи игнорируют это состояние.</li> <li>Не может совершать .</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Показатель  игнорируется.</li> <li>Не учитывается при определении контроля зоны / доминирования в зоне.</li> <li>Остается <b>СсН</b> до начала своей активации.</li> <li>Летающие персонажи игнорируют это состояние.</li> </ul>
<b>Красные критические эффекты</b>	Травма ( <b>красный</b> критический эффект) <b>оказывает влияние на персонажа до конца сценария</b> , пока не будет сброшена (как физическое состояние) либо пока персонаж не умрет.	
<b>Отравление</b> 	Во время каждой фазы времени: <ul style="list-style-type: none"> <li>Получает урон в количестве, равном эффекту отравления.</li> <li>Совершает спасбросок, чтобы попытаться сбросить это состояние.</li> </ul>	Во время каждой фазы времени: <ul style="list-style-type: none"> <li>Получает урон в количестве, равном эффекту отравления.</li> <li>Эффект отравления длится, <b>пока этот враг не умрет.</b></li> </ul>
<b>Ослепление</b> 	Ослепленный герой должен совершать спасбросок перед каждым действием. При успехе действие может быть совершено как обычно, иначе действие считается потраченным без какого-либо эффекта. Герой сбрасывает жетон ослепления в конце своего следующего хода героя.	Когда ослепленный враг активируется, он должен разыграть алгоритм $\{\}$ как обычно (перемещаясь и используя необходимые умения), но не совершая атак, требующих наличия цели на ЛВ. В конце активации этого врага сбросьте жетон ослепления.
<b>Замедление</b> 	Замедленный герой может совершать только  , а также одно действие  , или одно  , или одно  . Герой сбрасывает жетон замедления в конце своего следующего хода героя.	Во время активации замедленного врага необходимо выбрать алгоритм поведения как обычно, но <b>разыграть только первое предложение из этого алгоритма</b> . В конце активации этого врага сбросьте жетон замедления.
<b>Оглушение</b> 	Оглушенный герой должен пропустить <b>весь свой ход героя</b> , лишаясь всех своих действий, кроме пассивных умений. Герой сбрасывает жетон оглушения в конце своего следующего хода героя.	Оглушенный враг должен пропустить свою следующую активацию и сбросить жетон оглушения. <b>Оглушенные враги не могут совершать никакие атаки, включая свободные.</b>
<b>Кровотечение</b> Дополнения к игре 	Герой с кровотечением теряет 1 ОЗ перед совершением любого действия. В фазу времени переверните жетон кровотечения и во время следующей фазы времени сбросьте его.	Враг с кровотечением теряет 1 ОЗ при каждой активации (перед розыгрышем алгоритма поведения). В фазу времени переверните жетон кровотечения и во время следующей фазы времени сбросьте его.
<b>Истощение</b> Дополнения к игре 	Истощенный герой не может использовать  . Герой сбрасывает жетон истощения в конце своего следующего хода героя.	Истощенный враг не может использовать свои  . Враг сбрасывает жетон истощения в конце своей активации.

**Примечание:** персонаж может иметь одновременно несколько разных физических состояний, но не может иметь одновременно более одного жетона каждого из них. Если он должен получить состояние, которое у него уже есть, то вместо этого он теряет 1 ОЗ.

## Постройки




**Стены:** ни один герой/враг не может пересекать толстые черные линии на тайлах карты. Кроме того, они блокируют ЛВ для всех персонажей.

## Препятствия (игнорируются летающими персонажами)



**Барьер:** блокирует перемещение только в одном направлении — из зоны с синим свитком. Барьер не блокирует ЛВ.




**Труднопроходимая зона:** на перемещение в такую зону герою необходимо потратить 2 очка  вместо 1. **Не действует на врагов.**



**Опасная зона:** при перемещении в такую зону герой теряет 1 ОЗ. **Не действует на врагов.**

## Элементы местности




**Дверь:** блокирует перемещение и ЛВ. Может быть открыта , после чего разыгрывается карта ловушки и дверь убирается с карты.




**Запертая дверь:** считается обычной дверью, но для открытия требуется .





**Сундук:** может быть открыт , после чего разыгрывается карта ловушки, герой получает указанные сокровища/кроны и сундук убирается с карты.





**Магический замок:** прикладывается к двери или сундуку. Только герой с магическим ключом может сбросить жетон магического замка используя .



**Зона поиска:** герой, находясь в этой зоне, может обыскать ее . Переверните жетон зоны поиска и бросьте один . Разыграйте полученный эффект и уберите жетон с карты.

## Специальные игровые эффекты

- Критическое попадание:** если атакующий получает хотя бы 1 , эффект критического попадания применяется перед тем, как цель сможет бросить свои кубики защиты.
- Толчок:** если атакующий получает хотя бы 1 , этот эффект позволяет переместить цель атаки назад на 1 зону от ее текущего местоположения.
- Горение:** когда персонаж подвергается эффекту Горение I или Горение II, он должен поместить один жетон горения соответствующей стороной на свою карту, даже если на ней уже есть другой жетон горения. Во время фазы времени каждый жетон горения уменьшает ОЗ этого персонажа на 1, после чего жетон горения I сбрасывается, а жетон горения II переворачивается.
- ОбЭ  $\{x\}$ :** позволяет атаке или эффекту распространиться не только на первичную цель, но и на все остальные цели той же фракции (героев или врагов) в той же зоне, а также в соседних зонах (соединенных доступным маршрутом перемещения), если показатель дальности позволяет.
- Фатальный:** если атака имеет фатальные попадания, они наносятся до обычных попаданий (игнорируют броню и бросок кубиков защиты).

## Формула уровня души

уровень/2: I и II=1, III и IV=2, V и VI=3, VII=4