

ГЕРОИ

ЭРРАТА И FAQ



Эта эррата содержит ответы на вопросы игроков, а также уточнения к первому тиражу игры (версия правил 1.0). *Изменения в формулировках правил выделены жёлтым и включены в последнюю версию правил.*

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

- Могу ли я в конце действия перемещения получить артефакт, а потом сразиться с чудовищем?
- Нет, получить артефакт можно только после всех сражений.
- Могу ли я захватить крепость, получить артефакт или сразиться с чудовищем, если в этом раунде не было выбрано действие перемещения?
- Нет. Всё это часть действия перемещения.

СРАЖЕНИЯ

- Должен ли победитель сражения выполнять условие получения артефакта, чтобы забрать его у проигравшего?
- Нет.

Дополнение в правила, стр. 9: Перед началом сражения вы сами решаете, сколько готовы заявить боевых единиц и из каких войск: можно заявить **все войска** или часть войск, можно не заявлять никого.

- Можно ли добавлять усиления к итоговой силе войск, если она равна нулю? Например, эффект здания Горн у эльфов.
- Можно.

ФРАКЦИИ



Гномы

Дополнение в правила, стр. 14: **Свойство механика: одна боевая единица может быть усилена только одним механиком.**



Наги

Дополнение в правила, стр. 16: **Гидру можно призывать в проклятый озёрный регион и она не умирает под действием проклятия нежити.**

Дополнение к действию перемещения: **Регион, куда гидра переместилась отдельно от игрока, не считается посещённым игроком.**

Дополнение к сражению с игроками:

— если вы и гидра в одном регионе, то вы принимаете участие в сражении по обычным правилам как игрок, а гидра считается вашей боевой единицей **и, если вы её заявляете**, учитывается в итоговой силе ваших войск.

— если гидра в отдельном от вас регионе **и в нём находятся другие игроки, то гидра обязана начать сражение с ними. Это считается сражением между игроками, в котором гидра выступает как самостоятельная боевая единица. В случае победы гидры вы обводите чудовище по обычным правилам, но не можете получить его ресурсы (они теряются).**

Текст эффекта Гидры следует читать как «При **строительстве здания** обведите...»

Эффект здания Шахта работает так: если хотя бы 1 соперник в вашем регионе хочет сражаться, то заплатите каждому сопернику в этом регионе по 3 любых ресурса, чтобы отменить сражение. В таком случае, если было несколько претендентов на крепость или артефакт, то никто не может их получить в этом раунде.



Орки

На планшете орков в первом тираже допущена опечатка: чудовище с силой 13 приносит 5 , как и на планшетах других фракций, а не 3.

Актуальная формулировка эффекта для артефакта в Шог Иде: +2  при получении , включая этот. +2  за **все имеющиеся другие артефакты.**

Актуальная формулировка эффекта здания Дом вождей: Заплатите X , чтобы увеличить уровень любых своих действий (хоть всех) на X в этом раунде. Уровень действия может быть выше 4 без ограничения.

