

OATHSWORN

ВЕРНЫЕ КЛЯТВЕ

ТАЙНЫ ТЕМНОЛЕСЬЯ

ПРАВИЛА СТОЛКНОВЕНИЙ



Ни молот войны, ни зловещая чума, ни даже неумолимое течение времени не смогли погубить человечество. Оно было лишено воздуха. Задушено корнями и гнилью, и Темнолесье стало ему могилой. Деревья поглотили землю. Великие города, которым удалось выжить в этой тьме, теперь высятся одинокими островками в бескрайнем море смерти.

Наши стены высоки, но камень их не вечен, и лесные чудовища уже сторожат добычу у порога. В ответ на эту угрозу города заключили великий договор. Для борьбы с кошмарными чудовищами были созданы отряды вольнонаёмников. Поклявшись на крови, они присягнули сражаться и погибать, защищая человечество.

Некоторые наёмники дали клятву в надежде разбогатеть, некоторые — из жажды мести. Но были и те, кто знал, что случится, если никто не примет удар на себя. Каковы бы ни были их мотивы, они выстоят против воцарившейся тьмы. Ибо они — Верные клятве.

«Памяти павших», сказитель Грейкейн (отрывок)

ПРАВИЛА СТОЛКНОВЕНИЙ

СОДЕРЖАНИЕ



Обзор игры..... 3	Фаза Верных клятве (продолжение)	Сохранение игры..... 25
Золотое правило 3	Фронт, тыл и фланги 14	Уровни Верных клятве 26
Архивирование 3	Части тела врага 14	Быстрые уровни и замена
Карты или кубики?..... 3	Какой части тела наносить урон 15	Верных клятве 26
Состав игры 4	Урон и потеря очков здоровья..... 15	Персонаж: карта способности 27
Подготовка столкновения..... 6	Разрушение части тела врага 15	Спутник: карта архетипа 27
Стартовые карты способностей..... 7	Урон и потеря ОЗ при атаке по разрушенной части тела 15	Все: постоянный жетон 27
Ход игры 8	Розыгрыш карт предметов 16	Персонаж: увеличение максимума анимы или восстановления 27
Фаза обновления 8	Прочие символы 16	Спутник: жетон «+2 анимы» или жетон боевого азарта..... 27
Фаза Верных клятве..... 8	Верный клятве без сознания..... 17	Приложение I..... 28
Спутники 9	Союзники в бою 17	Боевые жетоны..... 28
Перемещение 9	Фаза столкновения..... 18	Жетоны состояния 28
Розыгрыш карт способностей 10	Взять карту стадии..... 18	Приложение II 29
Эффекты способностей 12	Стадии столкновения 18	Особые эффекты..... 29
Прямая видимость 12	Золотое правило «север, затем запад» 19	Приложение III..... 32
Совершение атаки 13	Выбор цели 19	Дева роши 32
Карты критических попаданий..... 13	Перемещение врагов..... 20	Охотница 32
Правило решительности..... 13	Атаки врагов 22	Часто задаваемые вопросы..... 33
Игнорирование карт 13	Активировать приспешников 23	Алфавитный указатель..... 35
Усиление карт 14	Фаза конца раунда..... 24	
	Завершение столкновения..... 24	
	Подсчёт уровня, добычи и потерь..... 24	

ОБЗОР ИГРЫ

«Oathsworn: Верные клятве. Тайны Темнолесья» — это настольная игра в мире эпического тёмного фэнтези для 1–4 игроков. Продвигаясь по сюжету кампании, вы будете читать повесть о вашем отряде вольнонаёмников, исследующих поглощённые Темнолесьем земли. Это интерактивная история, в которой вы будете охотиться на монстров в тени деревьев, открывать таинственные коробки и решать головоломки, действуя сообща и совместно делая выбор.

Кампания — это серия приключений, объединённых общим сюжетом. Вся история поделена на главы, каждая из которых состоит из двух частей.

Сюжет: первая часть главы повествует о странствиях Верных клятве наёмников. Во время продвижения по сюжету вы будете пользоваться книгой сюжета и схемами городов, а одна партия займёт примерно 30–60 минут. Правила сюжета вы найдёте в этом буклете.

Столкновение: во второй части главы Верные клятве сражаются с врагом, на которого они охотились или который охотился на них. Во время столкновений вы будете пользоваться игровым полем и фигурками, а одна партия займёт примерно 90–120 минут. Правила столкновений вы найдёте в одноимённом буклете.

Вы можете разыграть полную главу за одну партию: сначала сюжет, а затем столкновение с врагом. Однако вы можете решить сыграть сюжетную часть за одну партию, а позже продолжить столкновение в другой партии. Ваш прогресс можно сохранять между партиями с помощью пакетиков сохранения.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Любой текст на компонентах игры приоритетнее правил, приведённых в этом буклете.

АРХИВИРОВАНИЕ

Когда вы получаете указание архивировать компонент, положите его обратно в коробку в изначальное место хранения. Это поможет держать компоненты в порядке и легко находить их, если они потребуются позднее.

КАРТЫ ИЛИ КУБИКИ?

В игре есть набор кубиков силы, которые в любой момент можно использовать вместо того, чтобы брать карты из колоды силы. Каждый игрок сам решает, хочет он использовать карты или кубики во время той или иной проверки. Вы можете применить во время одной проверки и карты, и кубики, но вы должны принять решение, в каком сочетании вы будете их использовать до того, как берёте карты или бросаете кубики.

Для простоты формулировок все правила в дальнейшем написаны так, как если бы при проверке использовались только карты. При этом правила не ограничивают использование кубиков, и во всех случаях слова «взять» и «карты» можно заменить на «бросить» и «кубики».

Важно: при проверках урона, нанесённого врагом, рекомендовано использовать карты, а не кубики. Это создаст более насыщенный и последовательный игровой опыт.

ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ ПАРТИЯ

Если у вас не получается выделить больше трёх часов на первую игровую партию, рекомендуется сыграть только сюжетную часть первой главы. В этом случае вам не нужно читать правила столкновений перед подготовкой к первой партии.

СОСТАВ ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ



Правила сюжета

Правила столкновений



Планшеты персонажей (12)



Карты союзников (58)



Карты обычных предметов (394)



Карты уникальных предметов (100)



Карты архетипов (48)



Карты лечения и ранений (40)



Карта рюкзака и карты-памятки (9)



Карты событий (83)



Карты-разделители (27)



Карта пути (1)

Книги сюжета (2)



Журнал (1)



Счётчики времени (13)



Жетоны локаций (30)



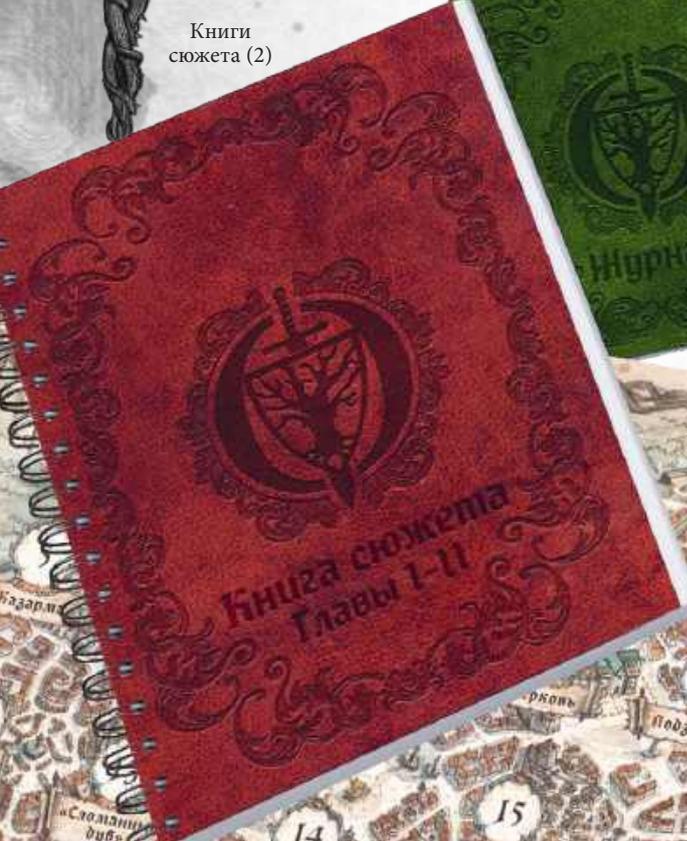
Жетоны времени (20)



Жетоны улик (6)



Жетоны железных (70)



Книга сюжета Главы 1-11



Схемы городов (8 штук внутри таинственных конвертов)



Фигурки Верных клятве (12)



Часовые Девы рожи (8)



Древний страж (1)



Фигурки соколов (2)



Планшеты особых правил (22)



Планшеты столкновений (19)

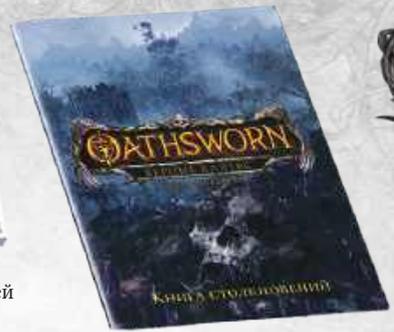


Карты стадий (285)



Карты силы врагов (72)

4 колоды по 18 карт (белые, жёлтые, красные, чёрные)

Блокнот отряда
вольнонаёмниковБлокнот
персонажей

Книга столкновений



Карты способностей (193)



Кубики (49)

28 кубиков силы: 10 белых (D6), 6 жёлтых (D6), 6 красных (D6),
6 чёрных (D6), 15 красных кубиков очков здоровья (D6),
2 кубика направления (D6), 4 кубика отслеживания (D12)

Карты силы Верных клятве (72)

4 колоды по 18 карт (белые, жёлтые, красные, чёрные)



Фишки силы (44)

(16 жёлтых, 16 красных, 12 чёрных)



Жетоны состояний (32)

Жетоны
отслеживания (56)

Боевые жетоны (125)



Таинственные конверты (31)

Таинственная
коробочка MФрагменты
с эффектами
(10)Большие фрагменты с эффектами
(7 клеток) (4)Препятствия
(5 деревьев, 4 стены, 2 дома)

Игровое поле

Анима
(44 кристалла)Картонные фигурки
мирных жителей (12)Пластиковые
подставки (22)

Отдельно от игры продаются наборы «Таинственный сундук 1» и «Таинственный сундук 2». Содержимое коробочек из этих наборов заменяет компоненты из таинственных конвертов с соответствующими номерами.

ПОДГОТОВКА СТОЛКНОВЕНИЯ

Новобранцев отряда вольнонаёмников обычно называют «60-секундниками» — обычно именно столько времени они выдерживают при первой встрече с монстром. Столкновение — это как раз те самые 60 секунд.

В определённый момент сюжетной части главы вы получите указание перейти к столкновению в книге столкновений. В этом случае начинается вторая часть главы — столкновение.

Для подготовки столкновения выполните следующие шаги по порядку.

Если вы переходите к столкновению сразу после сюжетной части главы в ходе одной партии:

1. Если вы должны будете после окончания столкновения получить дополнительный уникальный предмет благодаря эффекту счётчика времени, поставьте отметку в ячейке «Уникальный предмет» текущей главы на листе отряда вольнонаёмников.
2. Архивируйте схему города, счётчик времени, жетоны железных, жетоны времени, жетоны локаций, карту пути, журнал и книгу сюжета.
3. Поместите колоды событий, карту рюкзака и ваши некипированные предметы в пакетик сохранения отряда вольнонаёмников.
4. Выполните подготовку к столкновению, которая описана далее.

Если вы начинаете столкновение НЕ сразу после сюжетной части главы в ходе одной партии:

1. Возьмите игровое поле **А** и поместите его в центр игровой зоны.
2. Возьмите из коробки органайзер для жетонов **Б** и разместите рядом с игровой зоной.
3. Возьмите из коробки пакетик с кубиками и разместите все кубики **В** рядом с игровой зоной.
4. Возьмите из коробки органайзер для карт 1 **Г** и разместите его рядом с игровой зоной.
5. Возьмите органайзеры с картами силы игроков и врагов и разместите их рядом с игровой зоной **Д**. Сброшенные карты силы можно хранить в крышках и накрывать ими органайзеры для экономии места на столе.
6. Возьмите из коробки фишки силы **Е** и разместите их рядом с игровой зоной.
7. Выполните шаги по подготовке персонажа **Ж** и спутника **И** (стр. 7 в правилах сюжета).
8. Возьмите боевые жетоны из пакетика сохранения персонажа и разместите их рядом с соответствующим планшетом игрока/карты спутника.
9. Откройте книгу столкновений на вашей текущей главе. Откройте таинственную коробку/конверт, указанный в книге столкновений, и соберите прочие компоненты, если ещё этого не сделали.
10. Возьмите планшет особых правил **К** вашей текущей главы (в соответствии с номером, указанным на обороте) и разместите лицевой стороной вниз рядом с игровой зоной. Не просматривайте его, пока не получите указание. Если на листе отряда вольнонаёмников есть отметка в ячейке особых правил текущей главы, переверните планшет особых правил лицевой стороной вверх.
11. Выполните подготовку столкновения.

Подготовка столкновения:

1. Если это ваше первое столкновение, прочтите раздел «Как пользоваться этой книгой» на стр. 2 книги столкновений.
2. Откройте книгу столкновений на текущей главе, если вы это ещё не сделали.
3. Поместите планшет столкновения **Л**, указанный в книге столкновений, **лицевой стороной вверх**.
4. Поместите кубик ОЗ, установленный на значение 6, в каждую доступную ячейку на планшете столкновения.
5. Возьмите 15 карт стадий **М**, указанных в книге столкновений. Перемешайте карты стадии III (номер стадии указан на рубашке) и разместите их лицевой стороной вниз слева от планшета столкновения. Перемешайте карты стадии II и разместите их лицевой стороной вниз поверх карт стадии III. Перемешайте карты стадии I и разместите их лицевой стороной вниз поверх карт стадии II. **Переверните верхнюю карту стадии I лицевой стороной вверх**.



6. Наберите вашу руку карт **Н**: каждый Верный клятве начинает столкновение с рукой, состоящей строго из 7 карт способностей. Состав руки должен быть следующим: 1 карта со значением перезарядки 0, 2 карты со значением перезарядки 1, 2 карты со значением перезарядки 2, 2 карты со значением перезарядки 3. Дополнительно все Верные клятве должны взять все карты ранений из пакетика сохранения и любые свои карты предметов согласно ограничениям, указанным на стр. 12 правил сюжета.

В начале кампании (столкновение 1) персонажи используют только 7 своих стартовых карт способностей (см. врезку далее). Начиная со второй главы, Верный клятве будет выбирать 7 карт из своего набора разблокированных карт способностей, соблюдая вышеописанные ограничения на количество карт с определённым значением перезарядки. Для каждого столкновения можно выбирать отдельный набор из 7 карт, подстраиваясь под особенности врага. Кроме того, начиная со второй главы, ведьма может держать на руке и карты огня, и карты воды.

Пример: у лучницы есть доступная карта способности уровня 2 со значением перезарядки 3. Таким образом, она может использовать её вместо одной из стартовых карт способностей со значением перезарядки 3.



★ СТАРТОВЫЕ КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Каждый персонаж начинает с набором из 7 стартовых карт способностей. На рубашках стартовых карт указано название вашего персонажа. Найдите 7 стартовых карт способностей — их можно отличить по символу звезды ★ под названием на лицевой стороне карты. Отложите остальные карты способностей, они пока не понадобятся.

Каждый спутник начинает с 1 двусторонней стартовой картой архетипа с символом звезды у левого края. Во время столкновения используется только одна сторона карты архетипа.

Ведьма является исключением: она использует 3 карты способностей (отмеченные символом звезды), а затем выбирает либо 4 стартовые карты способностей огня (☀), либо 4 стартовые карты способностей воды (☁), отмеченные символом под названием карты. Все эти карты считаются разблокированными в наборе карт способностей ведьмы, и, начиная с главы 2, их можно выбирать и комбинировать при создании руки.



Внимание: во время сюжетной части главы вы могли раскрыть планшет особых правил столкновения. На нём указаны сведения об особенностях врага и его приспешников, если они есть. Если планшет раскрыт, набирайте руку карт способностей, опираясь на сведения с планшета. Если планшет не раскрыт, вы будете набирать руку карт способностей без этих сведений.

- Если хотя бы 1 участник партии играет за спутника, а не за персонажа, то для каждого спутника выберите, какая сторона одной из его разблокированных карт архетипов будет использоваться в этом столкновении.
- Переверните планшет особых правил лицевой стороной вверх, если вы ещё это не сделали.
- Разместите на игровом поле врагов и препятствия для текущего столкновения ○ в соответствии с изображением подготовки в книге столкновений.
- Разместите на игровом поле фигурки отряда вольнонаёмников П — в любой клетке зелёной зоны в соответствии с изображением подготовки в книге столкновений.
- Выберите одного Верного клятве лидером в этом столкновении. В каждом раунде он будет ходить первым.
- Выполните дополнительные шаги подготовки, указанные в книге столкновений Р.
- Проверьте на листе отряда вольнонаёмников, начинаете ли вы столкновение по обычным условиям или попали в засаду.
- Начните столкновение.

ХОД ИГРЫ

Каждое столкновение состоит из серии раундов. Каждый раунд включает следующие 4 фазы, разыгрываемые по порядку:

1. Фаза обновления

Верните на руку карты способностей с позиции перезарядки 0 и восстановите аниму.

2. Фаза Верных клятве

Игроки могут тратить аниму на перемещение и розыгрыш карт способностей.

3. Фаза столкновения

Разыграйте действия врага в соответствии с картой стадии.

4. Фаза конца раунда

Заканчивается действие эффектов, длящееся до конца раунда.

Раунды повторяются, пока вы не победите в столкновении или пока все Верные клятве не потеряют сознание (значения их ОЗ снизятся до 0).

Понятия

Все существа, представленные в виде пластиковых или картонных фигурок, считаются персонажами.

Понятия «дружественный» или «вражеский» относятся к персонажу, совершающему действие. Понятие «дружественные персонажи» в этой игре относится к персонажам, сражающимся на той же стороне, что и персонаж, совершающий действие, включая самого этого персонажа. Понятие «вражеские» относится к персонажам, противоположным «дружественным».

Понятие «Верный клятве» относится ко всем полноценным персонажам игроков и спутникам. Союзники, другие персонажи, не контролируемые игроками, ча-

совые Девы роши и древний страж не являются **Верными клятве**. Они считаются только **дружественными персонажами**.

В игре два типа врагов: боссы и приспешники. Особенности и способности босса приведены в основном тексте планшета особых правил, особенности его приспешников — во врезке, обозначенной фигурной рамкой.

Засада

Каждое столкновение начинается либо по обычным условиям, либо когда отряд вольнонаёмников попадает в засаду врага. Если в сюжетной части главы не указано иное, отряд вольнонаёмников начинает столкновение по обычным условиям и следует обычному ходу игры. Однако если отряд попал в засаду, пропустите первые две фазы первого раунда и начните сразу с фазы столкновения. Во всех следующих раундах игра продолжается по обычным правилам.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Внимание: пропустите эту фазу в первом раунде, если попали в засаду. Начните сразу с фазы столкновения.

Все Верные клятве и союзники совершают следующие шаги одновременно:

1. Восстановите аниму согласно значению восстановления анимы персонажа. Чтобы это сделать, переместите указанное число кристаллов анимы из резерва счётчика анимы (слева) в зону готовности (справа) на планшете персонажа. Вы не можете восстановить больше анимы, чем есть у вас в резерве. Спутники всегда восстанавливают 2 анимы за раунд, как указано на их карте спутника. **Внимание:** перед началом столкновения у всех Верных клятве вся анима находится в резерве (слева).
2. Если ниже вашего планшета персонажа находятся какие-либо карты способностей (в позиции перезарядки 0), возьмите их на руку. **Внимание:** другие карты не перемещаются на другие позиции.
3. Если вы спутник, уберите все фишки с вашей карты архетипа.

ФАЗА ВЕРНЫХ КЛЯТВЕ

Внимание: если вы попали в засаду, пропустите эту фазу в первом раунде — вместо этого начните сразу с фазы столкновения.

В этой фазе игроки совершают **ходы**, начиная с лидера (выбранного игроками во время подготовки столкновения) и далее по часовой стрелке. Игроки совершают любое количество ходов по желанию. **Фаза Верных клятве** заканчивается, когда все игроки решают, что не хотят больше совершать **ходы** (обычно это происходит, когда заканчивается анима или больше не получается выгодно применять способности).

В свой **ход** вы можете совершить **одно** действие перемещения и сыграть **одну** карту способности. Ни перемещение, ни розыгрыш карты не являются обязательными: вы можете не перемещаться и/или не играть карту. Спутники могут совершить **одно** действие перемещения и либо атаковать, либо активировать особую способность в соответствии с их картой спутника/картой архетипа.

Независимо от того, совершаете ли вы перемещение или играете карту в свой ход, вы можете сыграть любое количество карт предметов и боевых жетонов в любом порядке. Вы также можете применить вашу особую способность.

Вы можете продолжать ходить, даже если спасовали в свой предыдущий ход.

Таким образом, игроки могут решать, как активировать своих персонажей наиболее выгодно: один персонаж может совершить серию ходов, если остальная часть отряда согласится спасовать.

Пример: Николай, Матвей и Елизавета начинают фазу Верных клятве. Николай хочет сыграть комбинацию двух способностей подряд, чтобы помочь команде. Матвей и Елизавета согласны, поэтому Николай совершает первый ход, затем Матвей и Елизавета пасуют, и Николай сразу же совершает второй ход. Далее игра продолжается по обычным правилам: Матвей совершает ход, затем ходит Елизавета и т. д.

Карты ранений

Если на момент вашего первого хода каждого раунда у вас на руке есть карты ранений (это становится возможным, начиная со второй главы), вы должны сыграть все карты ранений перед тем, как перемещаться или играть карту способности. Карты ранений можно играть в любом порядке по вашему выбору, и это не считается розыгрышем карты способности. Вы можете применять способности предметов и боевые жетоны перед розыгрышем карт ранений.

Пример: у Матвея на руке 3 карты ранений. В свой ход он играет все 3 карты ранений, затем перемещается на 2 клетки и играет карту способности.

Особые способности

У каждого игрового персонажа есть особая способность, указанная на планшете персонажа. Её можно применить в определённый момент игры в соответствии с описанием способности. Подробнее об особых способностях Девы роши и охотницы см. приложение III на стр. 32.



Спутники

Спутники совершают упрощённые ходы. Они тратят аниму, как и персонажи, но не применяют обычные правила перемещения или розыгрыша карт способностей. Вместо этого спутник может совершать действия, указанные на его карте, каждое из которых требует потратить 1 аниму. У каждого спутника также есть карта архетипа с двумя способностями — каждую способность карты архетипа можно использовать **1 раз за раунд**. Поместите цветную фишку на способность, чтобы отметить, что её больше нельзя использовать в этом раунде. Некоторые карты архетипов дают спутникам способности **прерывания**. Все совершаемые спутником прерывания не требуют затрат анимы — это отмечено символом «не требует затрат анимы» рядом с символом прерывания.

Боевые жетоны спутников:



Описание боевых жетонов приведено на стр. 28. Спутники могут использовать боевые жетоны защиты, замены, усиления $\times 3$ по обычным правилам, но жетоны «+2 анимы» и жетоны боевого азарта спутники используют иначе. Вместо обычного эффекта жетона спутник может в свой ход использовать жетон «+2 анимы» или жетон боевого азарта, чтобы немедленно выполнить одно из следующих действий: переместиться на 2 клетки, совершить атаку, указанную на карте спутника (не применяя правило решительности со стр. 13), или обновить свои колоды силы (подробнее см. на стр. 16).

Пример: у Матвея, который играет за спутника-жреца, есть жетон «+2 анимы». Матвей возвращает жетон в запас и может немедленно переместиться на 2 клетки, атаковать или обновить колоду силы.

Предметы спутников: спутники получают силу и защиту с помощью предметов так же, как и персонажи, однако они не применяют способности предметов тем же способом. Способности предметов для спутников **не требуют затрат анимы** и не уходят на перезарядку, вместо этого предметы становятся **однообразовыми** и используются, когда выполняются условия применения способности. После применения способности переверните предмет **лицевой стороной вниз**, чтобы отметить, что он использован. Способность этого предмета больше нельзя применять в текущем столкновении, однако его значения силы, дальности и защиты по-прежнему учитываются.

Внимание: некоторые обычные способности предметов не применяются с упрощёнными

правилами спутников. Вместо этого спутники применяют альтернативные способности, доступные только спутникам, — они отмечены словом «**спутник**».

Пример: Матвей применяет способность «Спутник: переместитесь на 2» с карты предмета его жреца «Янтарный самородок». Это не требует затрат анимы. Затем он переворачивает предмет лицевой стороной вниз, показывая, что больше не может использовать его.



Ранения спутников: спутники, которые начинают столкновение с ранениями, игнорируют эффекты карт ранений. Вместо этого спутник теряет очки здоровья в начале столкновения в соответствии с тем, сколько у него ранений:

$$0 / \text{карта} = -0 \text{ крови}$$

(0 или 1 ранение = очки здоровья не теряются)

$$2 / \text{карты} = -1 \text{ крови}$$

(2 или 3 ранения = -1 очко здоровья)

$$4 / \text{карты} = -2 \text{ крови}$$

(4 ранения или больше = -2 очка здоровья)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Когда вы выполняете действие перемещения, вы можете потратить любое количество анимы, чтобы переместить вашего персонажа на игровое поле. При этом переместите кристаллы из зоны готовности счётчика анимы на планшете персонажа (справа) в резерв (слева). За каждую потраченную аниму вы можете переместиться на любую соседнюю клетку, на которой нет препятствий или других персонажей.

Некоторые предметы и способности также позволяют вам перемещаться. В таком случае вы можете переместиться на указанное или меньшее количество клеток, заплатив указанную стоимость.

Фигурка каждого Верного клятве или союзника располагается лицом в определённом направлении. Вы можете без затрат изменить это направление в любой момент своего хода, но не во время применения эффекта.

Пример: Николай тратит 2 анимы и перемещает фигурку своей медведицы-воина на 2 клетки, поворачивая её лицом к гигантской крысе.



Перемещение на фрагменты с эффектами

Во время столкновения на игровое поле могут быть помещены фрагменты с эффектами.



Огненный фрагмент: персонаж, который в фазе конца раунда находится на клетке хотя бы с 1 огненным фрагментом, убирает 1 фрагмент со своей клетки и теряет 1 ОЗ.



Водный фрагмент: чтобы переместиться на водный фрагмент, нужно потратить 2 перемещения. Если подставка персонажа занимает больше одной клетки, эффект водного фрагмента применяется в том случае, если хотя бы часть подставки персонажа заходит на фрагмент. Любой персонаж применяет эффект водного фрагмента только 1 раз за ход. Водный фрагмент остаётся на поле после того, как на него переместился персонаж. Враг, у которого осталось 1 перемещение, останавливается, когда доходит до водного фрагмента.

В игре есть и другие фрагменты с эффектами, например ядовитый. Кроме того, похожим образом сбрасывают жетоны кровотечения. Их эффекты указаны на планшете особых правил столкновения, в котором они будут использоваться.

На одной клетке может находиться только один фрагмент/жетон с эффектом размером в 1 клетку. Если на клетке появляется новый фрагмент/жетон с эффектом размером в 1 клетку, замените уже находящийся на этой клетке фрагмент/жетон на новый. Фрагмент размером в 1 клетку может помещаться поверх больших фрагментов с эффектами размером в 7 клеток.

Если большой фрагмент с эффектом появляется на клетке, где уже находится фрагмент с эффектом размером в 1 клетку, поместите большой фрагмент под малый. К персонажу на этой клетке будут применяться оба эффекта.

Большие фрагменты с эффектами могут помещаться частично за пределами поля или под препятствиями.

Большие фрагменты с эффектами могут помещаться поверх других больших фрагментов с эффектами. В этом случае применяется эффект только одного из фрагментов.



«Провокация» — это способность прерывания, что отмечено символом ладони, и не требует затрат анимы, что отмечено символом «не требует затрат анимы».

РОЗЫГРЫШ КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ

Чтобы разыграть карту способности с руки, выполните следующие шаги:

1. Выберите эффект на карте.
2. Оплатите стоимость эффекта.
3. Примените эффект карты.
4. Поместите карту на соответствующую позицию перезарядки рядом с вашим планшетом персонажа.
5. Переместите в боевом азарте карты, которые находятся на той же позиции перезарядки.

Внимание: вы можете свободно обсуждать, какие карты есть у вас на руках, но ни один игрок не может принимать за другого решения о том, какие карты играть или какие действия выполнять.

Шаг 1: выберите эффект на карте

Сначала выберите 1 любой эффект на одной из карт у вас на руке, который вы хотите применить. На картах часто указаны несколько разных эффектов, отделённых горизонтальной линией. Горизонтальная линия читается как «или» — это означает, что вы можете применить эффект над линией или под ней. **Вы не можете выбрать и применить несколько эффектов одной карты.**

Шаг 2: оплатите стоимость

Чтобы разыграть карту способности, вы должны потратить количество анимы, указанное в левом верхнем углу карты. Переместите указанное количество анимы из зоны готовности счётчика анимы на планшет своего персонажа в зону резерва. Если у вас недостаточно анимы, вы не можете разыграть карту.

В левом верхнем углу некоторых карт указан символ «?». Стоимость розыгрыша таких карт будет зависеть от эффекта, который вы решите применить.

**ВЫБЕРИТЕ
ТОЛЬКО ОДИН
ЭФФЕКТ**

СТОИМОСТЬ



Пример: на карте жреца «Тяжёлый удар» 3 разных эффекта. Когда вы играете карту, выберите эффект и заплатите соответствующее количество анимы. Если вы выберете верхний эффект, стоимость розыгрыша карты будет составлять 3 анимы.

У некоторых эффектов на картах способностей также есть дополнительная стоимость и/или условия, которые указаны в описании эффекта. Если вы не выполняете условия и/или не можете оплатить эту стоимость, вы не можете применить этот эффект.

Шаг 3: примените эффект карты

Следуйте указаниям на карте, чтобы применить выбранный эффект.

Атака: в любой момент, когда вы видите этот символ, вы можете совершить атаку. Подробнее см. в разделе «Совершение атаки» на стр. 13.

Описание прочих символов см. на стр. 16.



Шаг 4: поместите карту на перезарядку

После розыгрыша карты способности поместите её на соответствующую позицию перезарядки рядом с вашим планшетом персонажа в соответствии со значением перезарядки, указанным в правом верхнем углу карты.

- ⑥ Поместите ниже вашего планшета персонажа.
- ① Поместите слева от вашего планшета персонажа.
- ② Поместите выше вашего планшета персонажа.
- ③ Поместите справа от вашего планшета персонажа.

Шаг 5: переместите в боевом азарте другие карты

После розыгрыша карты способности с руки (включая прерывания) переместите все остальные карты из этой позиции перезарядки в следующую позицию со значением на 1 ниже. Этот процесс называется боевым азартом и отображает вашу энергию в ходе битвы.

! Важно: перемещаются только карты из той позиции перезарядки, куда была помещена только что сыгранная карта. Переместившись, эти карты не начинают цепочку перемещений в боевом азарте для следующих карт.

Пример: рядом с планшетом персонажа Матвея 2 карты находятся на позиции перезарядки 2 и 1 карта — на позиции перезарядки 1. Матвей играет карту со значением перезарядки 2. 2 карты из этой позиции перемещаются в боевом азарте на позицию 1. Теперь у Матвея 3 карты на позиции перезарядки 1.

Если карта на позиции перезарядки 0 должна переместиться в боевом азарте, верните её себе на руку.

Пример: у Матвея на позиции перезарядки 0 находится карта способности «Рикошет». В свой ход он играет карту «Выпущенная стрела» со значением перезарядки 0. Она помещается ниже планшета персонажа Матвея, а карта «Рикошет» возвращается ему на руку.

**Карты предметов, карты ранений и боевой азарт**

Перемещение карт в боевом азарте происходит, только когда вы играете карту способности. Боевой азарт не срабатывает, когда вы играете карту ранения или карту предмета или когда другой эффект перемещает карты вокруг вашего планшета. На картах предметов и ранений рядом со значением перезарядки есть символ, показывающий, что они не перемещаются в боевом азарте.

Если карта предмета была сыграна во время розыгрыша карты способности, то карта предмета всегда помещается на позицию перезарядки до того, как карта способности вызовет срабатывание боевого азарта. Таким образом, карта предмета может переместиться в боевом азарте, если карта способности будет помещена в ту же позицию перезарядки.



ЭФФЕКТЫ СПОСОБНОСТЕЙ



Атака

Этот символ позволяет персонажу совершить атаку против врага.

Дальность

Если в тексте эффекта карты способности указано значение дальности или если вы экипированы оружием с указанной на карте этого предмета дальностью, то совершается дальняя атака, даже если она нацелена в соседнюю клетку. Если значение дальности не указано, это ближняя атака. Если в пределах дальности нет врагов, атаку совершить нельзя. Значение дальности оружия учитывается, даже если это оружие находится на перезарядке.

Пример: у ведьмы есть посох — оружие ближнего боя. Однако на карте способности «Огненный хлыст» указано значение дальности 3, поэтому совершается дальняя атака.

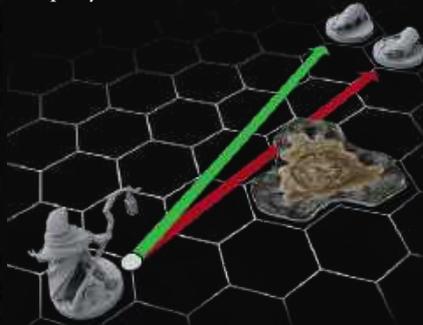
Если не указано иное, атака может быть направлена только на цель, которая находится в пределах дальности атаки. Ближняя атака может быть направлена только на цель, которая находится в соседней клетке.

Чтобы определить расстояние до цели, считайте количество клеток кратчайшего пути к ней, включая клетки с персонажами или препятствиями, а также включая клетку, на которой находится цель. Клетка, на которой находится атакующий, не включается в расстояние до цели. Если расстояние меньше или равно дальности атаки, то цель находится в пределах дальности. Во время дальней атаки цель должна находиться в прямой видимости атакующего (см. далее), если не указано иное.



ПРЯМАЯ ВИДИМОСТЬ

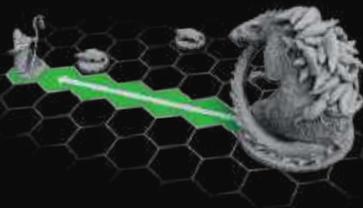
Чтобы определить, находится ли клетка в прямой видимости персонажа, проведите линию от ближайшего к цели угла клетки, на которой находится персонаж, до ближайшего к персонажу угла клетки, на которой находится цель. Если эта линия касается хотя бы угла клетки с препятствием, то прямая видимость заблокирована и персонаж не видит цель. Враги и дружественные персонажи не блокируют прямую видимость.



Пример: ведьма видит только одну из гигантских крыс. Линия, проведённая от ближайшего угла клетки ведьмы до ближайшего угла клетки с другой крысой, прерывается краем дерева, поэтому крыса не находится в прямой видимости.

Внимание: если не указано иное, прямая видимость не требуется для применения способностей и эффектов карт стадий, на которых нет символов атаки.

Исключение: если между персонажем и целью находится прямая линия клеток, то для определения прямой видимости проводится линия, проходящая через середину этих клеток.



Чтобы определить, находится ли в прямой видимости большой враг (занимающий больше одной клетки), если не указано иное, вы считаете целью только ближайшую к себе клетку, которая находится в вашей прямой видимости. Если две клетки, которые занимает враг, находятся на одинаковом расстоянии от вас, можете выбрать одну из этих клеток после подсчёта количества нанесённого урона.

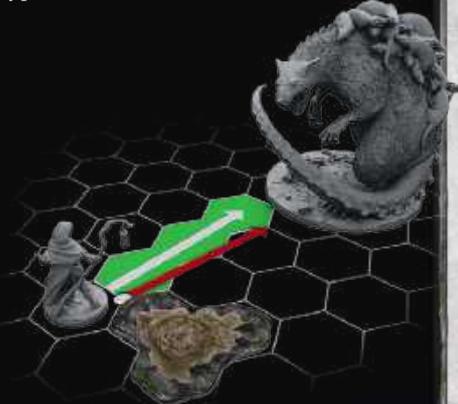


Пример: жрец атакует Крысоматку, находясь на соседних клетках с её фронтом и левым флангом. Жрец может выбрать для атаки любую из этих частей тела врага.

Когда большой враг совершает атаку, прямая видимость определяется от клетки, которую занимает его фронт.

Пример: ведьма атакует Крысоматку. Клетка, которую занимает фронт Крысоматки, и клетка, которую занимает её правый фланг, обе находятся на расстоянии 4. Однако линия, проведённая от ближайшего к врагу угла клетки ведьмы до ближайшего угла клетки фронта Крысоматки, заблокирована деревом. Тем не менее в прямой видимости ведьмы находится фланг Крысоматки, поскольку между ними проходит прямая линия клеток. Это означает, что линия прямой видимости проводится не от ближайшего угла, а проходит через середину клеток.

При этом ведьма не находится в прямой видимости Крысоматки, поскольку для больших врагов прямая видимость определяется от клетки, которую занимает их фронт.



СОВЕРШЕНИЕ АТАКИ

Чтобы совершить атаку, выберите, сколько карт силы вы хотите взять. Вы можете взять 1 карту соответствующего цвета за каждую фишку на вашем счётчике силы и **добавить любое количество белых карт по вашему выбору.**

Внимание: при совершении **безоружной атаки** вы не можете учитывать фишки силы с вашего счётчика силы.

Пример: страж может взять 1 красную карту силы и 1 жёлтую карту силы, а затем добавить любое количество белых карт.



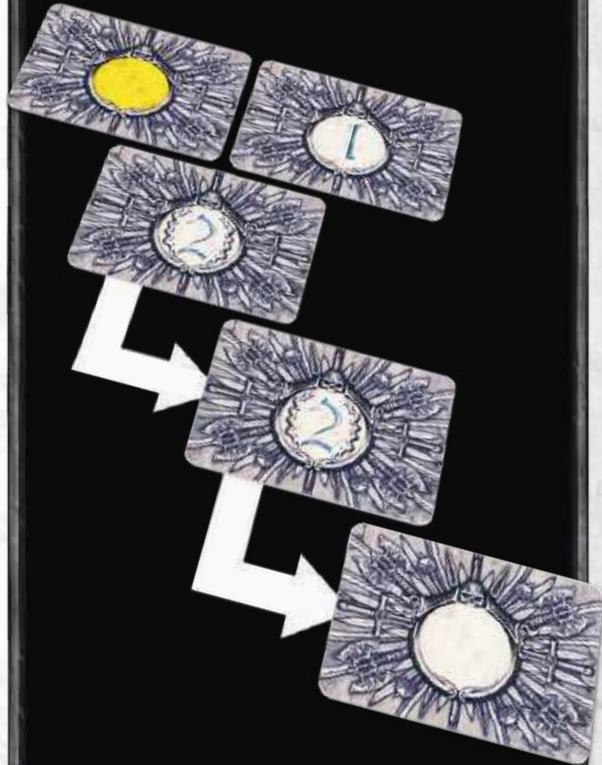
Возьмите карты силы. Если вы взяли 2 или более пустые карты (без значений), то атака провалена: урон не наносится, и не срабатывают дополнительные эффекты атаки (например, отбрасывание или кровотечение). Если атака не провалена, нанесённый врагу урон равен сумме значений на взятых картах силы. Некоторые предметы, способности и жетоны позволяют заменять карты во время атаки. За каждую использованную замену сбросьте взятую карту и возьмите новую карту того же типа. Вы можете ещё раз заменить карту силы, которая уже была заменена, если у вас есть доступная замена.



КАРТЫ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ



На некоторых картах силы есть символ критического попадания. За каждую взятую карту с символом критического попадания возьмите ещё 1 карту того же цвета и добавьте её значение к сумме значений взятых карт. Если вы взяли ещё 1 карту и на ней тоже есть символ критического попадания, повторите этот процесс. Если из-за карт с символами критических попаданий вы дополнительно взяли пустые карты, то они **не приводят к провалу атаки**. Вы можете не брать таким образом новые карты, если не хотите.



Матвей совершает атаку. У него есть 1 жёлтая карта силы, и он решает взять 2 дополнительные белые карты силы. Он берёт жёлтую карту — попадает пустая карта. На белых картах — значения «1» и «2» с символом критического попадания. У Матвея только одна пустая карта, так что атака успешна и уже наносит 3 урона. Карта критического попадания позволяет ему взять ещё 1 белую карту, и он берёт карту со значением «2» и символом критического попадания. Теперь атака наносит 5 урона. За символ критического попадания Матвей берёт ещё 1 белую карту. На этот раз попадает пустая карта, которую Матвей игнорирует. В результате он нанёс 5 урона.

ПРАВИЛО РЕШИТЕЛЬНОСТИ

Если одна из ваших атак провалилась (вы взяли 2 пустые карты или больше, и возможные замены не помогли), вы **получаете 1 любой боевой жетон** по своему выбору (см. приложение I на стр. 28). Это символизирует, что теперь вы особенно сосредоточены на успехе следующей атаки. **Кроме того, вы возвращаете себе все жетоны замены, усиления ×3 и смертоносности**, потраченные во время атаки (если они были).

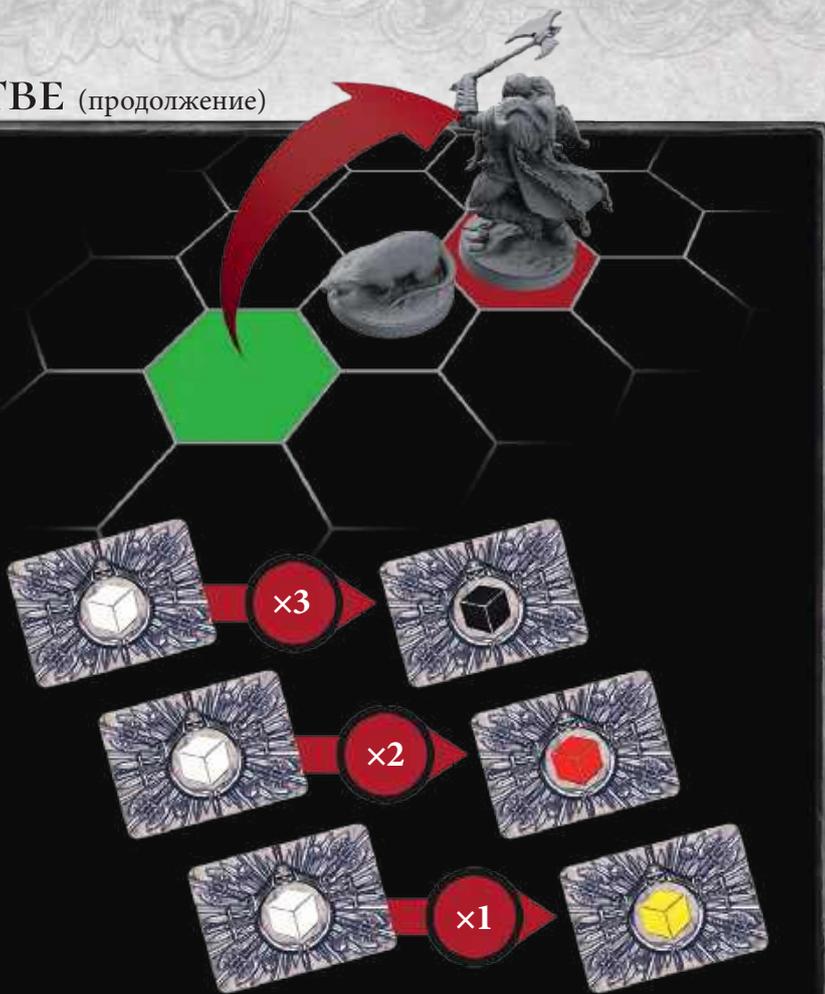
ИГНОРИРОВАНИЕ КАРТ

Некоторые эффекты указывают вам игнорировать определённые карты силы, например с высшим или низшим значением. Все критические попадания и замены разгрызаются перед применением любых эффектов игнорирования. Если вы игнорируете карту силы с символом критического попадания, вы всё равно можете учитывать значения карт силы, взятых из-за этой карты критического попадания.

УСИЛЕНИЕ КАРТ

Если вы совершаете атаку, играя карту с ключевым словом «усиление», после которого указано число, и/или используете боевой жетон усиления $\times 3$, то перед тем, как брать карты силы, вы можете улучшить несколько ваших карт силы до следующего уровня согласно их цветам: белые карты улучшаются до жёлтых, жёлтые — до красных, а красные — до чёрных. Вы можете улучшать карты столько раз, сколько указывает число после слова «усиление». Вы можете совмещать эффекты усиления карт и боевых жетонов. Одну карту силы можно улучшить несколько раз, но чёрные карты улучшать нельзя.

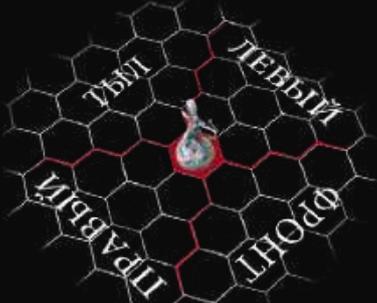
Пример: Матвей играет за изгоя и разыгрывает «Атаку в прыжке», чтобы перепрыгнуть через врага и приземлиться позади него. Затем он совершает атаку с усилением $\times 3$. Матвей также решает потратить жетон усиления $\times 3$, таким образом добиваясь усиления $\times 6$. Поскольку у Матвея нет фишек силы (он экипирован только простым оружием), он может брать только белые карты силы. Он решает взять 3 карты, улучшив одну из них на 1 уровень до жёлтой, другую — на 2 уровня до красной. Наконец, последнюю карту Матвей улучшает на 3 уровня до чёрной. Вместо этого он мог бы улучшить 2 карты до жёлтых и 2 карты до красных или 2 карты до чёрных и т. д.



ФРОНТ, ТЫЛ И ФЛАНГИ

У каждого персонажа есть 4 сектора: фронт, тыл и 2 фланга — левый и правый. Некоторые способности дают бонус при атаке в определённый сектор или при нахождении в определённом секторе относительно врага.

Чтобы определить секторы персонажа, занимающего 1 клетку, см. изображение ниже.



Чтобы определить секторы персонажа, занимающего несколько клеток, см. изображение ниже.



ЧАСТИ ТЕЛА ВРАГА

Большие враги занимают несколько клеток. Клетки, занятые фигуркой, соотносятся с клетками, изображёнными на планшете столкновения. Стрелочка на подставке фигурки находится на клетке, которую занимает фронт врага. Планшет столкновения показывает, какие из клеток являются фронтowymi, тыловыми, фланговыми или центральными для врага.

У больших врагов есть несколько частей тела. Части тела врага отмечены кубиками ОЗ, которые размещаются в ячейках для кубиков ОЗ на планшете столкновения и отражают его текущее здоровье. Некоторые ячейки, соответствующие частям тела, занимают одну клетку, тогда как другие могут занимать несколько клеток. Если ячейка кубика ОЗ занимает больше одной клетки (т. е. кубик ОЗ размещён поверх нескольких клеток), считается, что кубик ОЗ находится во всех этих клетках.

У некоторых персонажей, занимающих одну клетку, также есть несколько частей тела. В этом случае считается, что все они находятся в одной клетке.



КАКОЙ ЧАСТИ ТЕЛА НАНОСИТЬ УРОН

Когда вы атакуете большого врага, выберите ближайшую к атакующему часть тела врага и нанесите урон, отметив его на соответствующем кубике ОЗ.

Если ближайшими являются две или более части тела врага, игрок выбирает, какую из них атаковать.

Когда вы атакуете персонажа, который занимает одну клетку, но при этом у него несколько частей тела, отмеченных несколькими кубиками ОЗ, вы можете выбрать, какую часть тела атаковать. Это решение принимается после того, как вы взяли карты силы. Нанеся урон, отметьте его на соответствующем кубике ОЗ.



УРОН И ПОТЕРЯ ОЧКОВ ЗДОРОВЬЯ

Чтобы подсчитать, сколько очков здоровья теряет цель атаки, разделите значение нанесённого урона на значение защиты цели с округлением вниз (минимальное значение 0).



УРОН ЗАЩИТА ПОТЕРЯННЫЕ ОЗ

Значение защиты босса указано в верхней части планшета особых правил.

Значение защиты приспешника указано в описании приспешника на планшете особых правил.

Пример: Евгений атакует врага со значением защиты 2. Он берёт карты силы с результатом 8 урона. 8 разделить на 2 равно 4, поэтому враг теряет 4 ОЗ.



$$8 \div 2 = 4$$

УРОНА ЗАЩИТЫ ОЗ ПОТЕРЯНЫ

Когда приспешник теряет все свои ОЗ (у большинства приспешников только 1 ОЗ), уберите его с поля. Если у приспешника значение ОЗ больше 1, у него будет собственная ячейка ОЗ на планшете столкновения.

Когда вы атакуете босса, за каждое потерянное им ОЗ уменьшите на 1 значение кубика ОЗ, соответствующего части тела, которая была выбрана целью. Если значение кубика ОЗ после нанесения урона будет меньше 1, уберите кубик. Любой избыточный урон в этом случае игнорируется.

РАЗРУШЕНИЕ ЧАСТИ ТЕЛА ВРАГА

Если вы убираете кубик ОЗ босса по любой причине (кроме тех случаев, когда это последний кубик ОЗ на планшете столкновения), считается, что соответствующая часть тела врага разрушена. В этом случае выполните следующие шаги по порядку:

1. Проверьте на планшете особых правил, не меняется ли стадия столкновения.
2. Если стадия меняется, сбросьте все карты предыдущей стадии из колоды стадий.
3. Если колода стадий закончилась, перемешайте карты стадии III из стопки сброса, чтобы сформировать новую колоду стадий.



4. Важно: независимо от того, меняется ли стадия, персонаж, который разрушил часть тела врага, берёт верхнюю карту колоды стадий и выполняет все указанные на ней шаги, считая себя целью этого врага (подробнее см. на стр. 19). Этот процесс называется **реакцией**. Во время срабатывания реакции враг всегда выбирает целью того персонажа, который разрушил его часть тела, — это приоритетнее любых правил выбора цели на планшете особых правил или на карте стадии. **Приспешники не вызывают срабатывания реакции**, если это не указано на планшете особых правил столкновения.



5. Переверните следующую карту стадии **лицевой стороной вверх**.

При срабатывании реакции любые дополнительные эффекты ваших карт способностей или предметов, которые могли бы повлиять на вашу цель, не применяются (включая дополнительные атаки, эффекты отбрасывания и кровотечения). Однако любые эффекты, целью которых являются дружественные персонажи, применяются до розыгрыша реакции.

В редких ситуациях возможно одновременное разрушение двух частей тела врага или больше — это вызовет срабатывание нескольких реакций. В этом случае сначала уберите все кубики ОЗ и проверьте, не меняется ли стадия*. Затем возьмите карты стадий и разыграйте их в том порядке, в котором вы их взяли. Это значит, что все символы на ячейках разрушенных частей тела, открытые после того, как вы убрали карты, будут учитываться при розыгрыше каждой реакции.

* Если убирается несколько кубиков одновременно и один из них был последним на планшете столкновения, сначала разыграйте все реакции. Только после этого столкновение заканчивается.

УРОН И ПОТЕРЯ ОЗ ПРИ АТАКЕ ПО РАЗРУШЕННОЙ ЧАСТИ ТЕЛА

Вы можете атаковать большого врага, даже если в его ближайшей от вас клетке нет кубика ОЗ. В любой момент, когда большому врагу наносится урон или он должен потерять очки здоровья из-за атаки по разрушенной части тела, урон или потеря очков здоровья применяется к ближайшей клетке, на которой есть кубик ОЗ. Если есть более одного варианта, вы можете выбрать клетку. Это решение можно принять и после того, как вы взяли карты силы с любым значением урона. Помните: если ячейка кубика ОЗ занимает больше одной клетки (т. е. кубик ОЗ размещён поверх нескольких клеток), считается, что кубик ОЗ находится во всех этих клетках.

Пример: жрец атакует Крысоматку. С её планшета уже убраны 2 кубика (т. е. эти части тела разрушены). Кубик в центре и кубик правого фланга находятся на расстоянии 2 клеток, а кубик тыла — на расстоянии 3. Игрок может выбрать целью центр или правый фланг.



Некоторые способности дают бонусы при атаке врага по определённой части тела. Если эта часть тела разрушена, вы по-прежнему получаете бонусы при атаке по этой части, несмотря на то что урон будет нанесён другой части тела врага.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ПРЕДМЕТОВ

Карты предметов с руки можно играть в любой момент своего хода, если выполняются условия их розыгрыша. У некоторых предметов нет условий (например, «Дублёная кожаная куртка»). На других указано, в какой момент их можно сыграть (например, «Большая булава»). В свой ход вы можете сыграть любое количество предметов.

У карт предметов есть стоимость розыгрыша в аниме, а также значение перезарядки, как у карт способностей. Перед тем как сыграть карту предмета, вы должны оплатить её стоимость в аниме, а после применения её эффектов — поместить карту на указанную позицию перезарядки рядом с планшетом персонажа. В отличие от карт способностей, карты предметов **не вызывают сбрасывание боевого азарта**, однако они могут быть перемещены в боевом азарте другими картами.

Сила и защита на картах предметов продолжают учитываться, даже если эти предметы помещены на перезарядку.

Некоторые предметы дают бонусы при атаке. Если атака совершается против нескольких целей, бонус предмета будет применяться ко всем целям.

Спутники используют предметы не так, как персонажи (см. «Предметы спутников» на стр. 9).

Предметы без значения перезарядки можно играть 1 раз за столкновение. После розыгрыша такого предмета поместите его карту на стол лицевой стороной вниз.

Способности предметов нельзя применять во время сюжетной части главы, если не указано иное.



ПРОЧИЕ СИМВОЛЫ

Прерывание



На некоторых картах есть эффекты с символом прерывания. Такие эффекты можно применять в любой момент, когда выполняются указанные условия, даже во время ходов других игроков и в фазе столкновения. Вы можете применить любое количество способностей прерывания, пока выполняются условия и у вас есть достаточно анимы для их оплаты.

Очко здоровья



На некоторых картах изображён данный символ. Он означает 1 ОЗ.

Не требует затрат анимы



Если вы разыгрываете карту способности для учёта её значения защиты, когда вас атакуют, это не требует оплаты. Также анима не тратится на прерывания, разыгрываемые спутниками.

Обновите ваши колоды силы

Замешайте любые стопки сброса карт силы Верных клятве в соответствующие колоды силы. Вы должны замешать стопку сброса в колоду целиком, но вы можете выбрать, какие именно стопки сброса замешивать, а какие — нет.

Эффекты состояний

Некоторые эффекты позволяют персонажу получить жетон состояния.

Когда Верный клятве получает жетон состояния, поместите его на планшет персонажа или карту спутника.

Когда союзник получает жетон состояния, поместите его на карту этого союзника.

Когда босс получает жетон состояния, поместите его на планшет столкновения.

Когда приспешник получает жетон состояния, поместите его на игровое поле рядом с этим приспешником.

Эффекты жетонов состояний описаны в приложении I на стр. 28.

ВЕРНЫЙ КЛЯТВЕ БЕЗ СОЗНАНИЯ

Когда значение ОЗ Верного клятве достигает 0, он теряет сознание. В этом случае применяются следующие эффекты:

- Фигурка этого Верного клятве немедленно убирается с игрового поля. Помните: если с поля были убраны четверо Верных клятве, вы провалили столкновение.
- В начале своего следующего хода игрок, контролировавший этого Верного клятве, выбирает доступного союзника и продолжает столкновение, контролируя этого союзника (см. «Союзники в бою» далее).
- Во время подсчёта уровня, добычи и потерь (подробнее на стр. 24) поставьте отметку на счётчике выбывания на листе отряда вольнонаёмников за каждого Верного клятве, потерявшего сознание. Каждый из них берёт верхнюю карту ранения из колоды ранений, а также теряет дополнительный предмет.
- Внимание: в режиме игры «Жестокость» вместо потери сознания Верный клятве погибает (подробнее на стр. 9 в правилах сюжета).



СОЮЗНИКИ В БОЮ

Если ваш Верный клятве теряет сознание, в начале вашего следующего хода выполните следующие шаги:

- Выберите карту боевого союзника из колоды союзников отряда вольнонаёмников, если они доступны.
- Возьмите фигурку союзника и поместите на карту союзника жетон отслеживания, который совпадает с номером на подставке фигурки.
- Поместите на карту союзника кубик ОЗ стороной со значением 6 вверх.
- Поместите 2 кристалла анимы в резерв (правая ячейка) счётчика анимы на карте союзника.
- Поместите фигурку союзника на любую пустую клетку на **любом** крае игрового поля.
- С этого момента вы совершаете ходы союзником вместо Верного клятве, который потерял сознание.

Союзники применяют правила, во многом похожие на правила спутников. У союзников есть значение защиты, сила, а также стоимость перемещения и атаки в аниме. Как и спутники, они восстанавливают 2 анимы каждый раунд и иначе используют боевые жетоны (см. «Боевые жетоны спутников» на стр. 9).

На картах некоторых союзников указана способность, срабатывающая 1 раз за столкновение. После применения этой способности разместите на её описании в нижней части карты любую фишку силы из запаса, чтобы показать, что способность использована.

Когда значение ОЗ союзника достигает 0 во время столкновения, он погибает. Уберите фигурку союзника с поля, а после столкновения архивируйте карту союзника. **Внимание: не архивируйте карту союзника до окончания столкновения, потому что он может остаться в живых, если вы решите переиграть столкновение.** В свой следующий ход повторите шаги, указанные выше, выбрав другого боевого союзника.

Если у вашего отряда вольнонаёмников не осталось союзников для выбора, столкновение продолжается, но теперь у вас меньше 4 персонажей.



ФАЗА СТОЛКНОВЕНИЯ

Фаза столкновения состоит из двух шагов. Выполните их в следующем порядке:

1. Взять карту стадии.
2. Активировать приспешников.

ВЗЯТЬ КАРТУ СТАДИИ

Возьмите верхнюю карту колоды стадий, лежащую лицевой стороной вверх, и примените её эффекты. На картах стадий указаны пронумерованные шаги, которые нужно выполнить по порядку. Если по какой-либо причине шаг не может быть выполнен, пропустите его и выполните столько других шагов, сколько можете. Если на карте есть эффект, действующий до конца раунда, держите её открытой в качестве напоминания. Иначе поместите карту лицевой стороной вверх в стопку сброса карт стадий справа от планшета столкновения.

Если вы должны взять ещё одну карту стадии, пока другая ещё разыгрывается, играйте карты в том же порядке, в котором вы их взяли.

Пример: Матвей берёт карту стадии, которая указывает, что кающийся, за которого он играет, атакован. Матвей играет способность прерывания, которая заставляет босса потерять кубик ОЗ. Это вызывает срабатывание реакции, и Матвей берёт вторую карту стадии. Вторая карта стадии разыгрывается после того, как будет полностью разыграна первая.

Особые эффекты

На некоторых картах стадий указаны особые эффекты, выделенные **жирным шрифтом** (например, **отбрасывание** или **ромбическая атака**). Все особые эффекты описаны в алфавитном порядке в приложении II.

Особые способности

На некоторых картах стадий указаны особые способности, выделенные **жирным шрифтом и курсивом**. Когда вы встречаете на карте стадии особую способность, найдите соответствующую способность на планшете особых правил и следуйте приведённым на нём указаниям.

После розыгрыша карты стадии **раскройте следующую карту стадии** и положите её на верх колоды стадий лицевой стороной вверх (отряд вольнонаёмников мастерски предугадывает действия своей добычи, поэтому верхняя карта колоды стадий всегда лежит лицевой стороной вверх).

Если колода стадий закончилась, перемещайте карты стадии III из стопки сброса, чтобы сформировать новую колоду стадий.



СТАДИИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Столкновение поделено на 3 стадии, что отражает изменение поведения врага по ходу развития столкновения.

Изменение стадии столкновения может произойти в двух случаях.

1. Стадия автоматически меняется в тот момент, когда были взяты первые 5 карт предыдущей стадии. Это можно легко отследить: в этот момент цифра на рубашке верхней карты стадии изменится с I на II и затем на III.

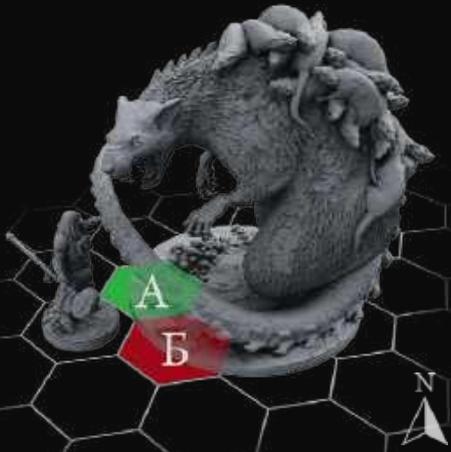
2. На планшете особых правил столкновения будет указан альтернативный способ изменения стадии. В этом случае, если стадия меняется и в колоде всё ещё остались карты предыдущей стадии, сбрасывайте карты с верха колоды, пока верхней не станет карта новой стадии. Не забудьте раскрыть эту карту стадии и положить её поверх колоды стадий лицевой стороной вверх.



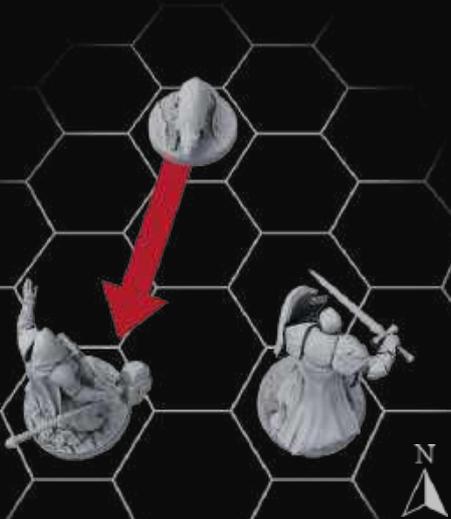
ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО «СЕВЕР, ЗАТЕМ ЗАПАД»

В некоторые моменты при перемещении врага, при выборе целью одного из Верных клятве, при отбрасывании персонажа и т. д. выбор будет между несколькими вариантами направлений, несколькими клетками или персонажами. Во всех ситуациях, когда есть несколько вариантов направления, клетки или персонажа, используйте правило «север, затем запад». Если есть несколько вариантов, выбирайте самую северную клетку. Если есть две равноудалённые на север клетки, выбирайте самую западную из них.

Пример: раскрытая карта стадии указывает Крысоматке атаковать жреца. Персонажи уже находятся на соседних клетках, но сначала Крысоматка должна повернуться лицом к жрецу. Крысоматка может повернуться в двух возможных направлениях, которые позволят ей атаковать жреца, но по правилу «север, затем запад» она поворачивается таким образом, что её фронт теперь занимает клетку А.



Пример: гигантская крыса атакует ближайшего Верного клятве. Оба Верных клятве находятся от неё на одинаковом расстоянии, поэтому применяется правило «север, затем запад». Оба Верных клятве равноудалены от крысы на север, поэтому гигантская крыса выбирает самого западного Верного клятве. Таким образом, целью становится жрец.



ВЫБОР ЦЕЛИ

Враги следуют особым правилам при выборе цели. Это может быть ближайший или самый дальний персонаж, персонаж, находящийся в пределах дальности, и т. д.

Напоминание: понятие «Верный клятве» относится ко всем игровым персонажам и спутникам, но не относится к союзникам, к другим не контролируемым игроками персонажам, часовым Девы рощи или древнему стражу. Эти персонажи считаются **дружественными персонажами** для игроков. Понятие «персонаж» включает всех врагов, Верных клятве и дружественных персонажей.

Выберите цель, выполнив следующие шаги по порядку:

1. Если карта стадии была взята в результате **реакции** на разрушение части тела, атакованный враг выбирает целью **персонажа**, который разрушил эту часть тела. Однако если этот персонаж находится за пределами дальности (после учёта перемещения и дальности атаки) или не в прямой видимости, перейдите к шагу 2. Если вы сражаетесь с несколькими боссами, то только босс, которому разрушили часть тела, будет выбирать целью **персонажа**, который её разрушил. Все другие боссы будут выбирать целью обычным способом.
2. Если на карте стадии или планшете особых правил указана особая цель, выбирайте эту цель. Однако если эта цель находится за пределами дальности (после учёта перемещения и дальности атаки) или не в прямой видимости, перейдите к шагу 3.
3. Если цель не указана или особая цель/цель для реакции находится за пределами дальности и не в прямой видимости, то целью становится ближайший **Верный клятве** в прямой видимости, до которого враг может добраться. Ближайшим **Верным клятве** считается тот, до которого можно добраться за минимальное количество перемещений.
4. Если две цели находятся на одинаковом расстоянии и у врага при этом есть ключевое слово «Отряд», он выберет целью Верного клятве, находящегося на соседней клетке от другого врага, у которого есть ключевое слово «Отряд».
5. Если две цели равноудалены от врага, применяйте правило «север, затем запад», чтобы выбрать цель.
6. Если подходящих целей нет, враг будет перемещаться максимально возможное количество раз к ближайшему **Верному клятве** (независимо от того, находится ли тот в прямой видимости), который может быть выбран целью по любому из приведённых выше условий. Спорные моменты разрешаются при помощи шагов 4 и 5, приведённых выше. В этом случае враг будет применять столько прочих эффектов карты стадии, сколько может.



Пример: гигантская крыса (с ключевым словом «Отряд») выбирает целью. На карте стадии цель не указана, поэтому мы проверяем ближайшего Верного клятве, который может стать целью. На поле два равноудалённых от крысы Верных клятве, поэтому мы проверяем, не находится ли один из них на соседней клетке от другого врага с ключевым словом «Отряд». Таких нет, поэтому применяется правило «север, затем запад».

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВРАГОВ

Враг всегда перемещается по кратчайшему пути, чтобы достичь клетки, соседней с его целью. Враг будет перемещаться через фрагменты с эффектами, как если бы они были пустыми клетками, и вызывать их срабатывание.

Если есть выбор между несколькими кратчайшими путями, используйте правило «север, затем запад», чтобы определить следующую клетку пути.

У всех врагов есть условное лицо, отмеченное стрелкой на подставке фигурки или понятное по позе врага. В конце перемещения врага убедитесь, что он направлен лицом к цели. Если у врага нет цели или он по завершении перемещения оказался не на соседней с целью клетке, поверните врага лицом по направлению к последней клетке, в сторону которой он переместился во время последнего шага.

Пример: целью Крысоматки является кающийся. Два ведущих к нему пути (см. изображение ниже) состоят из 4 клеток. Чтобы определить, какой путь выберет Крысоматка, посмотрите на возможную первую клетку каждого из них. Первая клетка зелёного пути севернее, чем первая клетка красного пути, поэтому Крысоматка будет перемещаться по зелёному пути.

Пример: гигантской крысе слева нужно переместиться к медведице-воину. Есть несколько возможных путей, каждый из которых состоит из 6 клеток. Чтобы определить, куда двигаться дальше, гигантская крыса использует правило «север, затем запад» и следует таким образом по зелёному пути.

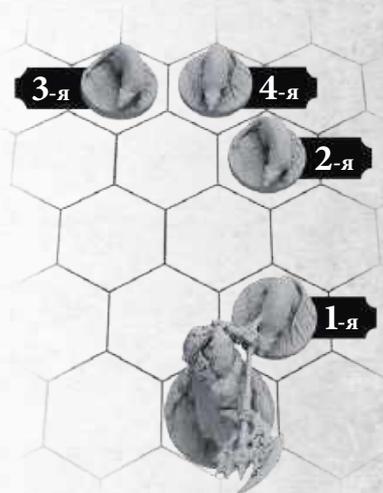


Когда персонаж обычного размера перемещается в конкретном направлении (на север, на юг и т. д.), персонаж будет обходить препятствия, двигаясь в этом направлении, как если бы имел бесконечное количество перемещений, но остановится, переместившись на указанное расстояние. Попытка обойти большое препятствие может заставить персонажа отклониться от изначального направления. Персонажи всегда стараются вернуться на прямую линию клеток изначального направления (от стартовой точки) и будут огибать препятствия и других персонажей, только переместившись на соседние с ними клетки.

Перемещение нескольких персонажей

Когда вы в один момент перемещаете более чем одного персонажа (например, когда перемещаются приспешники в фазе столкновения), всегда перемещайте их по порядку в зависимости от близости к цели.

Пример: ближайшая крыса уже находится на соседней с целью клетке и готова атаковать. Следующая ближайшая крыса перемещается первой. Затем перемещаются две крысы, которые находятся на расстоянии 3 клеток, поэтому активируются по правилу «север, затем запад». Крысы равноудалены на север, поэтому сначала перемещается самая западная крыса и последней перемещается оставшаяся крыса.



Размер персонажей

Если не указано иное, все персонажи, занимающие 1 клетку, считаются персонажами обычного размера. Персонажи, занимающие более 1 клетки, считаются большими.

Перемещение врага обычного размера

Персонажи обычного размера не могут перемещаться на клетку с препятствием или другим персонажем и будут обходить эти клетки, стараясь добраться до ближайшей доступной клетки, соседней с их целью.

Пример: гигантской крысе указано переместиться на 5 клеток в южном направлении. На пути крысы находится дом. Крыса начинает обходить дом, но у неё заканчиваются очки перемещения до того, как она вернулась на изначальное направление, в котором ей было указано двигаться.

Враги не меняют направление движения, чтобы обойти фрагменты с эффектами: они двигаются через фрагменты с эффектами (огонь, вода), даже если в результате этого потеряют ОЗ или очки перемещения.

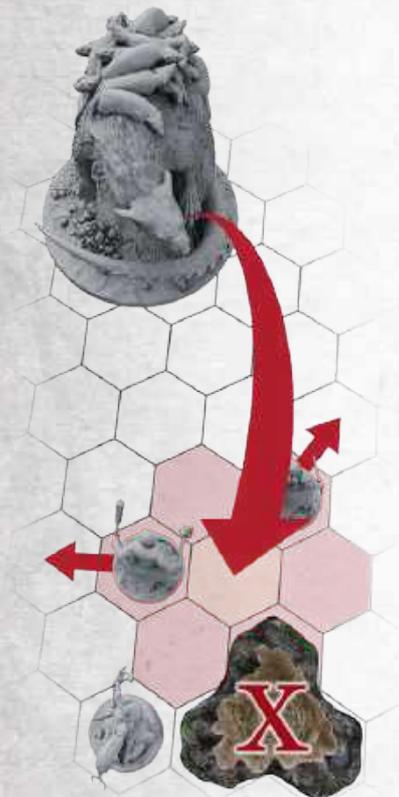
Перемещение большого врага

Перемещение большого врага отсчитывается от края его подставки: от клетки, ближайшей к его цели, или от ближайшей клетки в направлении перемещения (основываясь на указаниях карты стадию). Монстр не будет менять ориентацию лица, пока не достигнет конца пути, и одна и та же клетка подставки монстра будет использоваться для расчёта во время всего перемещения.

Большие враги перемещаются через препятствия и других персонажей. При перемещении большого врага определите клетки, на которых враг закончит перемещение. Все персонажи (включая других больших врагов), которые занимают эти клетки, отталкиваются в противоположном направлении от центральной клетки (см. «Отталкивание» на стр. 31), и монстр размещается в определённых ранее клетках. При перемещении к цели большой враг считает доступными все соседние с целью клетки, поскольку он может оттолкнуть из них других персонажей.

Персонажи на промежуточных клетках, через которые большой враг проходил, но не остановился, не отталкиваются. Считается, что эти персонажи ушли с дороги и потом вернулись на свою позицию.

Если большой враг заканчивает перемещение на любой клетке препятствия, уберите это препятствие с поля. Препятствия на промежуточных клетках, через которые большой враг проходил, но не остановился, остаются на поле. Фрагменты с эффектами, через которые переместился большой враг, сбрасываются по обычным правилам.



Пример: Крысоматка перемещается, как показано на изображении выше. После перемещения подставка её фигурки накрывает дерево и 2 персонажей. Дерево убирается с поля, а персонажи отталкиваются на соседние клетки.

Иногда на карте стадию будет указание определить случайное направление. В этом случае бросьте кубик направления.



Пример: вы видите на карте указание переместить Крысоматку на 3 клетки в случайном направлении. Вы бросаете кубик направления — выпадает NE (северо-восток). Крысоматка перемещается на 3 клетки по прямой линии в этом направлении.

Если при перемещении враг должен выйти за край поля, враг отпрыгнет от края, продолжая своё перемещение, как если бы оно было зеркально отражено.



Пример: гигантская крыса перемещается на 4 клетки в направлении SW (юго-запад). Сначала она перемещается на 2 клетки, достигает края поля, а затем перемещается на 2 клетки в направлении SE (юго-восток).

Если босс заканчивает своё перемещение на огненном фрагменте и из-за этого убивает один из своих кубиков ОЗ, возьмите карту стадию и разыграйте её после розыгрыша текущей карты стадию. Новая карта стадию будет выбирать целью ближайшего Верного клятве, используя правило «север, затем запад».

Перемещение в противоположном направлении

Когда персонажу нужно переместиться в противоположном от цели направлении, он поворачивается к цели тылом, а затем перемещается вперёд по прямой линии на указанное расстояние. Если у персонажа встречается что-то на пути, он попытается это обойти, стараясь вернуться на изначальный путь по прямой линии. Если при перемещении враг должен выйти за край поля, он отпрыгнет от края по правилам перемещения.



Альтернативные правила перемещения

В предыдущих разделах были описаны обычные правила перемещения, однако вы можете играть, используя альтернативные правила, делающие перемещение быстрее.

Если все игроки согласны использовать неидеальные, но более быстрые расчёты, вы можете следовать правилам «интуитивного перемещения». Перемещайте компоненты так, как они должны перемещаться по вашим ощущениям и согласно здравому смыслу, без тщательного продумывания конечной позиции и порядка перемещения.

Когда вы перемещаете врага, все перечисленные выше правила перемещения по-прежнему действуют, кроме порядка перемещения врагов и определения пути, по которому перемещается враг. Вместо этого просто перемещайте врагов к их целям, опираясь на естественную логику того, как они перемещаются и какой должна быть их конечная позиция. При перемещении нескольких приспешников просто выберите того, кто выглядит ближайшим к цели (не подсчитывая клетки), и переместите его. Повторяйте, пока не переместите всех активированных приспешников.

Если вы используете правила «интуитивного перемещения», возможно, лучше выбрать одного игрока, который будет выполнять все перемещения, для последовательного и непротиворечивого результата.

Внимание: цель этого правила — скорость. Это правило не призвано позволить игрокам выполнять перемещения по желанию или тратить время, чтобы найти лучший путь для минимизации получаемого урона. Если врага не получается переместить интуитивно и быстро, это правило не нужно использовать.

АТАКИ ВРАГОВ

Когда враг атакует, выполните следующие шаги:

- Проверьте, не атакует ли враг разрушенной частью тела (см. ниже).
- Верные клятве могут применить любые эффекты своих предметов или способностей со словами «перед тем как против вас были взяты карты силы со значением урона».
- Возьмите карты силы атакующего, не раскрывая их.
- Верный клятве может сыграть карту способности, чтобы учесть её значение защиты.
- Раскройте карты силы.
- Верные клятве могут применить любые эффекты своих предметов или способностей со словами «после того как против вас были взяты карты силы со значением урона».
- Примените урон.

Атаки разрушенной частью тела

В описании некоторых атак врагов рядом с символом атаки указан символ части тела. Такие символы соотносятся с символами частей тела на планшете столкновения и обозначают фронт, фланги, тыл и центр. Когда вы убираете кубик ОЗ с планшета столкновения, на планшете может открыться символ части тела.

Если символ в описании вражеской атаки совпадает с открывшимся символом на планшете столкновения, то считается, что враг атакует разрушенной частью тела: в этом случае, когда берёте карты силы врага, берите на одну самую сильную карту меньше (сила карт от большей до меньшей: чёрные, красные, жёлтые, белые).

Внимание: разрушенные части тела не всегда влияют на наносимый врагом урон. Ваша задача — понять, какие разрушенные части тела ослабят противника.



Возьмите карты силы

Игрок, чьего персонажа атакуют, берёт карты силы врага, указанные на планшете особых правил, **не раскрывая их**. Персонаж смотрит в глаза своей судьбе! Не забудьте взять на одну самую сильную карту меньше, если часть тела, атакующая вас, разрушена.

Внимание: предполагается, что вы используете карты, а не кубики при розыгрыше атаки врага. Это создаст более насыщенный и последовательный игровой опыт.



Розыгрыш защитных карт способностей

Один раз за атаку, перед тем как карты силы будут раскрыты, атакующий Верный клятве может сыграть с руки 1 карту способности, чтобы временно увеличить свою защиту на значение, указанное внизу карты. Розыгрыш карты таким способом **не требует затрат анимы**, что указано символом «не требует затрат анимы». Другие эффекты карты при этом не применяются, и она помещается на соответствующую позицию перезарядки, вызывая **срабатывание боевого азарта** по обычным правилам.



Розыгрыш защитной карты способности обозначает реакцию персонажа на угрозу, в результате которой он решает использовать немедленный бонус защиты карты вместо того, чтобы в будущем применить её атакующий потенциал. Временная защита прибавляется к текущему значению защиты персонажа и действует в течение одной атаки врага, после чего теряется.

Раскройте карты силы

Переверните карты лицевой стороной вверх и подсчитайте урон атаки.

Враги игнорируют эффекты пустых карт и карт критических попаданий! Они никогда не проваливают атаку, но при этом могут нанести ноль урона. Также они не берут дополнительные карты благодаря картам критических попаданий. Если не указано иное, то карты силы для атаки, направленной одновременно на нескольких персонажей, берутся один раз и этот урон наносится всем атакованным персонажам.



Применение вражеского урона

Подобно тому как урон получают враги, нанесённый персонажу вражеский урон делится на значение защиты персонажа с округлением вниз. Персонаж теряет количество ОЗ, равное результату (поворачивает кубик ОЗ стороной с соответствующим значением вверх). Если значение ОЗ Верного клятве достигает нуля или меньше, он теряет сознание (см. «Верный клятве без сознания» на стр. 17).

Пример: лучницу атакуют. Её значение защиты равно 2, но она играет карту «Дитя леса», чтобы повысить своё значение защиты до 5. Сыгранная карта помещается на позицию перезарядки 3, перемещая в боевом азарте карту «Выстрелы» на следующую позицию.



Враг атакует и наносит 12 урона. Лучница, таким образом, должна потерять 2 ОЗ (12 разделить на 6 с округлением вниз). Однако лучница использует 2 жетона защиты после того, как были взяты карты силы, чтобы увеличить своё значение защиты до 7. Таким образом, она потеряет только 1 ОЗ (12 разделить на 7 с округлением вниз). Если бы она не сыграла карту или не использовала жетоны, то уменьшила бы своё значение ОЗ до 0 и потеряла сознание.

$$12 \div 5 = 2$$

УРОНА ЗАЩИТЫ ОЗ ПОТЕРЯНЫ



$$12 \div 7 = 1$$

УРОНА ЗАЩИТЫ ОЗ ПОТЕРЯНО

АКТИВИРОВАТЬ ПРИСПЕШНИКОВ

Все приспешники активируются в конце фазы столкновения, после того как были применены все эффекты карты стадии.

1. Приспешники не активируются, если они уже были активированы картой стадии во время фазы столкновения.
2. Приспешники не активируются, когда разрушается часть тела врага и берётся карта стадии во время срабатывания реакции, кроме тех случаев, когда на карте, взятой в результате срабатывания реакции, есть особое указание об активации приспешников.

Приспешники активируются по порядку — сначала тот, который находится ближе всех к цели, согласно указаниям раздела приспешников на планшете особых правил. Приспешники перемещаются и атакуют по обычным правилам, но следуют собственным правилам выбора целей. Все приспешники перемещаются до розыгрыша любых атак приспешников.

Выбор цели приспешниками

Приспешники необязательно целятся в того же персонажа, что и основной враг. Вместо этого они выбирают целью ближайшего находящегося в прямой видимости Верного клятве, союзника или любого персонажа, дружественного Верным клятве. Если две цели находятся на одинаковом расстоянии и у приспешника есть ключевое слово «Отряд», он будет выбирать целью ближайшего врага, который уже находится на соседней клетке с другим приспешником с ключевым словом «Отряд».

Если подходящих целей нет, враг будет перемещаться на столько клеток, сколько может, к ближайшему Верному клятве, союзнику или персонажу, дружественному Верным клятве (независимо от прямой видимости), который может быть выбран целью по всем условиям. Спорные ситуации решаются при помощи шагов 4 и 5 на стр. 19.

Если приспешники по какой-либо причине были активированы во время срабатывания реакции, они необязательно выбирают целью персонажа, который вызвал срабатывание реакции.

Пример: жрец и клинок находятся на одинаковом расстоянии от гигантской крысы, однако жреца уже атакует другая гигантская крыса. Поскольку крысы применяют правило отряда, враг будет перемещаться к жрецу.

Атаки отрядов

Враги с ключевым словом «Отряд» представляют собой множество мелких созданий, которые не очень сильны по отдельности, но опасны, когда атакуют вместе. Когда персонаж атакует один или несколько врагов из отряда, учитывайте суммарную силу всех врагов из отряда, атакующих этого персонажа, чтобы определить, сколько и каких карт силы взять, и разыграйте их как одну атаку.

Пример: 3 гигантские крысы атакуют жреца. Каждая гигантская крыса во время атаки берёт 1 жёлтую и 1 белую карту силы. Таким образом, разыгрывается одна атака, в ходе которой берутся 3 жёлтые и 3 белые карты силы.

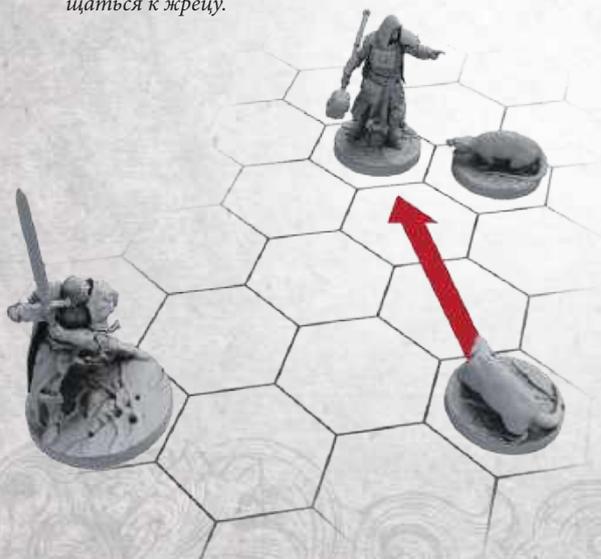
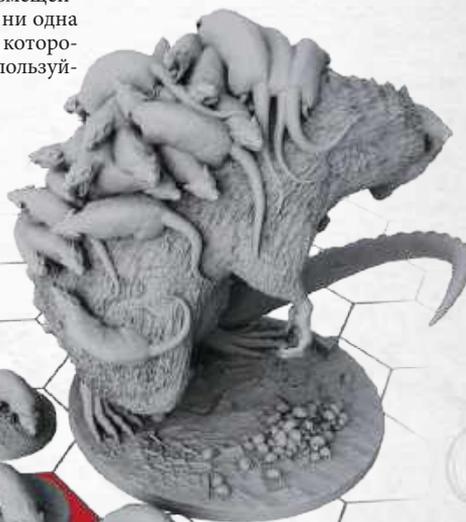
Некоторые способности и предметы позволяют прерывать атаки, заменяя или игнорируя карты силы. В случае атаки отряда прерывание влияет на все карты силы этого отряда, если хотя бы один из атакующих находится в пределах дальности персонажа, который применяет способность прерывания.

Добавление новых врагов

Во время столкновения вы можете получить указание добавить дополнительных врагов на игровое поле. Если клетка, на которую вы должны поместить нового врага, занята другим персонажем или препятствием, поместите его в ближайшую незанятую клетку, соблюдая все правила размещения этого врага, в том числе правило «север, затем запад».

При размещении большого врага поместите центр фигурки на указанную клетку. Любые другие персонажи, которые уже находятся на этой клетке, отталкиваются (см. «Отталкивание» на стр. 31). Любое препятствие, которое находится на этой клетке, уничтожается.

Разверните фигурку только что размещённого врага лицом к его цели. Если ни одна цель не подходит под эффект, из-за которого новый враг появился на поле, используйте правило «север, затем запад».



ФАЗА КОНЦА РАУНДА

Любые эффекты, которые происходят в конце раунда, применяются в этот момент.

Любые карты с эффектом «до конца раунда» сбрасываются.

ЗАВЕРШЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Столкновение завершается одним из двух вариантов. Либо побеждён босс (то есть убраны все кубики ОЗ с планшета столкновения), либо побеждён отряд вольнонаёмников (все **Верные клятве** потеряли сознание). Если произошли оба варианта одновременно, считается, что побеждён босс.

Успех

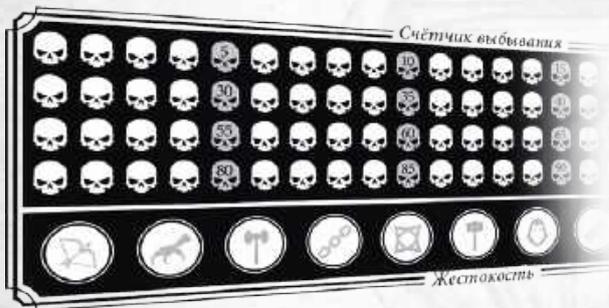
Если вы победили босса, столкновение немедленно завершается и все оставшиеся приспешники убегают. Перейдите к эпилогу главы в книге сюжета (эпилог есть в конце каждой главы).

Провал

Если босс взял над вами верх (все Верные клятве потеряли сознание), вы можете либо продолжить кампанию, либо переиграть столкновение.

Продолжить кампанию: перейдите к эпилогу главы в книге сюжета (эпилог есть в конце каждой главы).

Переиграть столкновение: поставьте 4 отметки на счётчике выбывания на листе отряда вольнонаёмников. Добавьте 2 отметки, если играете отрядом подмастерьев, или 1 отметку, если играете отрядом пилигримов. Игнорируйте 1 отметку, если играете мрачным отрядом, или 2 отметки, если играете грозным отрядом. Это ваши победные очки за столкновение, и независимо от будущих успешных попыток его прохождения вы не удалите эти отметки и не добавите новые.



Пример: вы впервые играете первое столкновение отрядом вольнонаёмников (обычная сложность), и все персонажи теряют сознание. Вы ставите 4 отметки на счётчике выбывания и решаете переиграть столкновение. На этот раз только 1 персонаж потерял сознание, поэтому больше отметок вы не ставите.

Кроме того, если персонаж не потерял сознание во время переигрывания столкновения, он не потеряет дополнительный предмет или не получит ранение, даже если он потерял сознание в первый раз.

Чтобы переиграть столкновение, выполните подготовку согласно обычным правилам подготовки столкновения (не переигрывайте сюжетную часть) и выполните следующие дополнительные шаги подготовки:

- Любые союзники, с которыми вы начали столкновение, но которые погибли, возвращаются в колоду союзников и не архивируются.
- Каждый Верный клятве начинает столкновение с максимальным количеством ОЗ в соответствии с выбранным уровнем сложности (даже если он получил урон во время сюжетной части).
- Каждый Верный клятве убирает со своего планшета все боевые жетоны и жетоны состояний, а также получает 3 любых боевых жетона по своему выбору и постоянные жетоны, отмеченные на его листе персонажа.

ПОДСЧЁТ УРОВНЯ, ДОБЫЧИ И ПОТЕРЬ

В определённый момент во время чтения эпилога вы получите указание сделать подсчёт уровня, добычи и потерь. В этом случае выполните следующие шаги по порядку:

Уровень

1. Получите 1 уровень согласно таблице уровней на стр. 26.

Добыча

1. Замените **текущую** колоду предметов в органайзере карт 1 на колоду обычных предметов **следующей** главы.
2. Получите 3 обычных предмета из колоды обычных предметов **следующей** главы и распределите их между членами вашего отряда вольнонаёмников. **Внимание:** в любой момент, когда вы получаете предметы, берите их из колоды, лежащей лицевой стороной вниз.
3. Получите 2 уникальных предмета из колоды уникальных предметов **текущей** главы и распределите их между членами вашего отряда вольнонаёмников (если на вашем листе отряда вольнонаёмников есть отметка в ячейке дополнительного уникального предмета, вместо этого возьмите 3 уникальных предмета). Получите 1 дополнительный уникальный предмет, если играете мрачным отрядом, или 2 дополнительных уникальных предмета, если играете грозным отрядом. Если больше нет уникальных предметов, возьмите обычный предмет из колоды **следующей** главы.
4. Замените **текущую** колоду уникальных предметов в органайзере карт 1 на колоду уникальных предметов **следующей** главы.

Потери

1. За каждого Верного клятве, потерявшего сознание (или погибшего при игре в режиме «Жестокость»), поставьте 1 отметку на счётчике выбывания на листе отряда вольнонаёмников. Добавьте 2 отметки, если играете отрядом подмастерьев, или 1 отметку, если играете отрядом пилигримов. Игнорируйте 1 отметку, если играете мрачным отрядом, или 2 отметки, если играете грозным отрядом.
2. Все потерявшие сознание Верные клятве получают карту ранения из колоды ранений. Если вы играете в режиме «Жестокость», каждый Верный клятве, у которого осталось 1 или 2 ОЗ, также получает карту ранения из колоды ранений.
3. **Каждый** Верный клятве теряет 1 предмет, которым он был экипирован во время столкновения (2 предмета, если он потерял сознание), по выбору игрока. Эти предметы архивируются в соответствующие колоды предметов.
4. Все погибшие союзники архивируются.

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

У каждого персонажа есть собственный пакетик сохранения, также общий пакетик сохранения есть у отряда вольнонаёмников. После завершения игровой партии в пакетики сохранения помещаются перечисленные далее компоненты.

Пакетик сохранения каждого персонажа

1. Лист персонажа. Если вы сохраняетесь после сюжетной части главы, запишите ваши текущие ОЗ. Если вы сохраняетесь после столкновения, записывать ОЗ не нужно, поскольку вы возвращаете себе максимальное значение ОЗ в начале каждой главы.
2. Карты способностей персонажа. Отделите разблокированные карты способностей от заблокированных картой-разделителем для персонажей.
3. Карта спутника и все карты архетипов. Отделите разблокированные карты архетипов от заблокированных картой-разделителем для персонажей.
4. Карты ранений, карты предметов и железные персонажа.
5. Боевые жетоны (только если сохраняетесь между сюжетом и столкновением, иначе архивируйте ваши боевые жетоны).

Пакетик сохранения отряда вольнонаёмников

1. Лист отряда вольнонаёмников. Если вы сохраняетесь между сюжетом и столкновением, отметьте в соответствующих ячейках, получаете ли вы дополнительный уникальный предмет благодаря эффекту счётчика времени, открыли ли планшет особых правил столкновения, попали ли в засаду.
2. Карта рюкзака и все карты предметов, которыми не экипированы персонажи.
3. Карты союзников.
4. Колоды событий города и Темнолесья.

После сохранения игры архивируйте все оставшиеся компоненты.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ограничение количества компонентов

Количество фигурок и компонентов в игре ограничено. Если вы получаете указание добавить на поле тот или иной компонент, но доступных компонентов больше нет, ничего не добавляйте, если не указано иное (в этом случае используйте подходящую замену). Если вы играете с картонными фигурками и у вас закончились пластиковые подставки, но всё ещё есть картонные фигурки, помещайте фигурки на поле плашмя, а не вертикально.

УРОВНИ ВЕРНЫХ КЛЯТВЕ

У каждого Верного клятве есть уровень, отражающий его способности. Верный клятве начинает кампанию с уровнем 1. Во время эпизода каждой главы он будет повышать свой уровень после завершения столкновения.

Бонусы, которые получает отряд вольнонаёмников на каждом уровне, указаны в таблице ниже.

Некоторые бонусы дают преимущество каждому отдельному Верному клятве, некоторые — всему отряду вольнонаёмников.

Уровень	Бонусы на этом уровне	Все бонусы персонажа на этом уровне		
		Постоянные жетоны	Восстановление анимы / +2 макс. анимы	Особенности отряда вольнонаёмников
2	Полноценный персонаж: карты способностей	1	0	0
3	Особенность отряда вольнонаёмников	1	0	1
4	Все: постоянный жетон	2	0	1
5	Полноценный персонаж: карты способностей Спутник: карта архетипа	2	0	1
6	Особенность отряда вольнонаёмников	2	0	2
7	Все: постоянный жетон	3	0	2
8	Полноценный персонаж: увеличьте максимум анимы на 2 или восстановление анимы на 1 Спутник: жетон «+2 анимы» или жетон боевого азарта	3	1	2
9	Особенность отряда вольнонаёмников	3	1	3
10	Полноценный персонаж: карты способностей Спутник: карта архетипа	3	1	3
11	Особенность отряда вольнонаёмников	3	1	4
12	Полноценный персонаж: увеличьте максимум анимы на 2 или восстановление анимы на 1 Спутник: жетон «+2 анимы» или жетон боевого азарта	3	2	4
13	Особенность отряда вольнонаёмников	3	2	5
14	Все: постоянный жетон	4	2	5
15	Полноценный персонаж: карты способностей Спутник: карта архетипа	4	2	5
16	Особенность отряда вольнонаёмников	4	2	6
17	Полноценный персонаж: увеличьте максимум анимы на 2 или восстановление анимы на 1 Спутник: жетон «+2 анимы» или жетон боевого азарта	4	3	6
18	Особенность отряда вольнонаёмников	4	3	7
19	Все: постоянный жетон	5	3	7
20	Особенность отряда вольнонаёмников	5	3	8
21	Все: постоянный жетон	6	3	8

БЫСТРЫЕ УРОВНИ И ЗАМЕНА ВЕРНЫХ КЛЯТВЕ

В начале каждой главы до начала прохождения сюжетной части вы можете заменить Верного клятве в составе вашего отряда вольнонаёмников или вернуть его в отряд. Это позволит вам попробовать поиграть за разных персонажей в течение кампании. К тому же Верный клятве может погибнуть, и его нужно будет заменить, или, возможно, вы захотите пройти определённую главу, играя за конкретного персонажа. Система быстрых уровней позволяет сделать всё перечисленное.

Быстрые уровни

Уровень каждого персонажа и спутника, которого вы используете во время прохождения главы, соответствует номеру этой главы. Для того чтобы быстро подсчитать уровень Верного клятве, сверьтесь с таблицей уровней выше и найдите уровень, на котором вы собираетесь играть. Добавьте вашему персонажу все бонусы этой строки, а также разблокируйте все карты способностей или карты архетипов для вашего персона-

жа, соответствующие текущему или более низкому уровню. Затем полностью экипировите персонажа предметами (1 двуручное оружие или 2 одноручных оружия или 1 одноручное оружие и 1 щит, 1 броня и 1 снаряжение) из колоды обычных предметов любой главы, номер которой меньше, чем текущий уровень отряда вольнонаёмников.

Внимание: если ваш персонаж погиб во время сюжетной части и вы создаёте нового, вы не можете создать персонажа с таким же классом, как у только что погибшего.

Замена Верного клятве

Если вы хотите заменить Верного клятве (персонажа или спутника), сначала отложите в сторону все его железные и карты ранений, затем верните его пакетик сохранения (вместе с компонентами) в коробку и возьмите новый. Примените систему быстрых уровней к вашему новому Верному клятве и выдайте ему отложенные ранее железные и карты ранений.

Возвращение Верного клятве

Чтобы вернуть в игру Верного клятве, которого вы ранее заменили, сначала архивируйте все его предметы. Затем примените к этому персонажу систему быстрых уровней, начиная с последнего записанного уровня.

Замена персонажа на спутника и наоборот

Чтобы заменить персонажа на спутника или наоборот, возьмите новый лист персонажа и примените к выбранному персонажу систему быстрых уровней. Персонаж или спутник сохраняет карты предметов и ранений, которые у него уже есть, и не берёт новые предметы в результате применения системы быстрых уровней.

Персонаж: карты способностей

Каждый персонаж **разблокирует все новые карты способностей своего уровня** из запаса заблокированных карт. Уровень карты указан под её названием. Все карты способностей, которых у персонажа нет на момент начала кампании, заблокированы — их нужно разблокировать, чтобы использовать. Разблокирование новой карты способности не означает, что она автоматически добавляется на руку. Она добавляется в запас разблокированных карт, из которых вы можете создавать свою руку. Максимальный предел вашей руки **всегда равен 7 картам**. Отделите заблокированные карты способностей от разблокированных в вашем пакете сохранения при помощи карты-разделителя.

Спутник: карта архетипа

Каждый спутник **разблокирует все новые карты архетипов своего уровня** из запаса заблокированных карт. Уровень карты указан с левого края карты. Все карты архетипов, которых у спутника нет на момент начала кампании, заблокированы — их нужно разблокировать, чтобы использовать. Отделите заблокированные карты архетипов от разблокированных в вашем пакете сохранения при помощи карты-разделителя.

Особенность отряда вольнонаёмников

Выберите одну из особенностей отряда и отметьте её на листе отряда вольнонаёмников.

Особенность отряда вольнонаёмников	Бонус
Живучий	1/2/3 замены во время проверок выживания.
Острый глаз	1/2/3 замены во время проверок внимательности/обыска/слуха.
Сообразительный	1/2/3 замены во время проверок торга/запугивания/логики.
Выносливый	В ваш рюкзак помещается 20 предметов или меньше.
Интендант	Получайте 1 дополнительный паёк в начале каждого путешествия по Темнолесью.
Барахольщик	В каждой главе получайте 1 дополнительный обычный предмет в качестве добычи.
Травник	Каждый раз, когда вы покупаете 1 карту лечения, вместо этого получайте 2 карты.
Крепкий орешек	Во время подготовки к столкновению каждый Верный клятве может бросить неиспользуемый кубик ОЗ. Игрок с наивысшим результатом восстанавливает 1 потерянное ОЗ.
Полевой медик	1 раз за главу заплатите X железных (где X — номер текущей главы), чтобы архивировать 1 карту ранения у 1 Верного клятве.
Настоящий кремень	Когда вы должны получить ранение, берите две карты ранений, выбирайте одну и сбрасывайте вторую.
Товарищество	Союзники вступают в игру с 2/3/4 жетонами замены или усиления ×3.
С хорошими связями	Отправка гонца в банк-кузню или к аптекарю больше не стоит дополнительных железных.

Все: постоянный жетон

Каждый персонаж и спутник получает новый постоянный жетон по своему выбору. Отметьте выбранный жетон на вашем листе персонажа. Персонажи могут выбирать разные жетоны. У каждого персонажа может быть максимум 3 постоянных жетона каждого типа. Это ограничение не касается боевых жетонов, которые персонаж может получить из других источников. Правила постоянных жетонов см. в правилах сюжета на стр. 13.

Персонаж: увеличение максимума анимы или восстановления

Каждый персонаж увеличивает либо свой максимум анимы на 2, либо своё восстановление анимы на 1. Отметьте выбранный бонус на своём листе персонажа.

Спутник: жетон «+2 анимы» или жетон боевого азарта

Каждый спутник получает постоянный жетон «+2 анимы» или жетон боевого азарта. Отметьте жетон на своём листе персонажа. Помните, что спутники используют жетоны «+2 анимы» или жетоны боевого азарта по собственным правилам. Подробнее см. на стр. 9.

Живучий, острый глаз, сообразительный

За каждую отметку вы без затрат получаете 1 замену во время каждой проверки соответствующего типа, максимум 3 замены. Если каждый член отряда вольнонаёмников проходит проверку по отдельности, это считается индивидуальными проверками. *Пример: отметка в ячейке особенности «Сообразительный» даст вам 1 бесплатную замену во время всех проверок торга, запугивания и логики.*

Выносливый

Переверните карту рюкзака. Теперь в него помещается 20 предметов или меньше.

Интендант

Получайте 1 дополнительный паёк каждый раз, когда вы отправляетесь в путешествие по Темнолесью.

Барахольщик

В каждой главе получайте 1 дополнительный обычный предмет в качестве добычи. Это позволит вам взять 5 обычных предметов вместо 4, когда вы получаете добычу после столкновения.

Травник

Каждый раз, когда вы покупаете 1 карту лечения, вместо этого получайте 2 карты. Эта особенность применяется каждый раз, когда вы покупаете карты лечения у аптекаря.

Крепкий орешек

Во время подготовки к столкновению каждый Верный клятве может бросить неиспользуемый кубик ОЗ. Игрок с наивысшим результатом восстанавливает 1 потерянное ОЗ.

Полевой медик

Вы можете заплатить X железных (где X — это номер текущей главы), чтобы архивировать 1 карту ранения Верного клятве. Эту особенность можно применить только 1 раз за главу и только к одному персонажу. Эту особенность можно использовать немедленно после получения.

Настоящий кремень

Когда любой Верный клятве должен взять карту ранения, возьмите две карты и выберите одну из них. Верните другую карту обратно в колоду ранений и перемешайте её.

Товарищество

Союзники вступают в игру с 2/3/4 жетонами замены или усиления ×3 (или любой комбинацией жетонов этих двух типов). Жетоны выбираются для каждого союзника, вступающего в игру, и могут быть разными для каждого союзника.

С хорошими связями

Отправка гонца в банк-кузню или к аптекарю (см. стр. 15 правил сюжета) больше не стоит дополнительных железных.

БОЕВЫЕ ЖЕТОНЫ



Жетон защиты: используется во время столкновения. После того как в атаке против вас были взяты карты силы со значением урона, вы можете потратить 1 или больше жетонов защиты. Каждый потраченный жетон временно увеличивает ваше значение защиты на 1 при подсчёте потерь ОЗ.

Пример: вас атакует враг и наносит 7 урона. На вас броня со значением защиты 2, так что вы должны потерять 3 ОЗ. Однако, если вы потратите 1 жетон защиты, ваше значение защиты временно увеличится до 3 и вы потеряете всего 2 ОЗ.



Жетон «+2 анимы»: используется во время столкновения. В любой момент вы можете потратить 1 такой жетон, чтобы немедленно восстановить 2 анимы, переместив 2 кристалла анимы из резерва вашего счётчика анимы в зону готовности. Спутники используют эти жетоны по другим правилам (см. стр. 9 правил столкновения).



Жетон замены: используется во время сюжета или столкновения. После того как вы взяли карты силы Верных клятве, вы можете потратить любое количество жетонов замены. За каждый потраченный жетон немедленно сбросьте одну из взятых карт и возьмите новую. Новый результат заменяет предыдущий. Если вы взяли карты критических попаданий, вы можете взять дополнительные карты силы перед тем, как принимать решение об использовании жетона. Вы можете ещё раз заменить карту силы, которую взяли на замену, если потратите ещё 1 жетон замены. Жетоны замены можно использовать во время проверки (включая проверки, совершаемые всем отрядом вольнонаёмников) или во время атак — как в сюжетной части главы, так и в столкновении.



Жетон усиления ×3: используется во время сюжета или столкновения. Перед тем как взять карты силы Верных клятве в ходе атаки, вы можете потратить 1 или больше жетонов усиления ×3. За каждый потраченный жетон вы можете трижды улучшить ваши карты силы Верных клятве до следующего уровня согласно их цветам (белый > жёлтый > красный > чёрный). Вы можете улучшить либо 1 карту силы на 3 уровня, либо 1 карту — на 2 уровня и ещё 1 карту — на 1 уровень, либо улучшить 3 карты силы на 1 уровень каждую. Вы не можете использовать жетон усиления ×3, когда берёте дополнительные карты силы благодаря картам критических попаданий.

Жетоны усиления ×3 также можно использовать во время розыгрыша раунда боя или проверки силы в сюжетной части главы. Эффект жетона не может быть разделён между разными атаками.



Жетон боевого азарта: используется во время столкновения. В любой момент вы можете потратить 1 или больше таких жетонов. За каждый потраченный жетон переместите в боевом азарте все карты с одной позиции перезарядки, как если бы вы сыграли сюда карту способности. Спутники и союзники используют эти жетоны по другим правилам (см. стр. 9 правил столкновений).

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ

**Отравление**

Персонаж, у которого есть 1 или больше жетонов отравления, страдает от эффектов, описанных на планшете особых правил.

**Кровотечение**

Персонаж, у которого есть 1 или больше жетонов кровотечения, теряет 1 ОЗ или больше, когда применяется эффект жетона кровотечения. Верные клятве применяют эффекты жетонов кровотечения с помощью карт способностей, враги — с помощью карт стадий.

**Увечье**

Персонаж с жетоном увечья не может перемещаться до окончания следующей фазы Верных клятве. Это относится в том числе к перемещению при помощи любых карт способностей. Вы по-прежнему можете сыграть карту, но её способности, требующие перемещения, такие, например, как цепные атаки, не применяются. После следующей фазы Верных клятве жетон увечья убирается. Если вы получили жетон увечья во время фазы Верных клятве, не убирайте его до конца следующей полной фазы Верных клятве.

**Смертоносность (только для бродяги)**

Бродяга получает жетоны смертоносности благодаря своей особой способности и может тратить их для усиления атак. См. особую способность на планшете персонажа бродяги.

ПРИЛОЖЕНИЕ II

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Внимание: не все перечисленные далее эффекты требуются для прохождения главы 1, поэтому можете пропустить этот раздел и изучить его, когда потребуется.

Атаки по области

Как следует из названия, атака по области охватывает более одной клетки. Если на атаке по области изображена жёлтая клетка, эта клетка обозначает местонахождение персонажа, применяющего эффект. Красным отмечены клетки, по которым нацелена атака. Если жёлтых клеток на изображении нет, значит, центральная клетка области должна находиться в пределах дальности и в прямой видимости атакующего.



3 клетки,
соседние с атакующим персонажем



Область из 7 клеток

Если не указано иное, атака по области влияет на всех персонажей в области, дружественных и вражеских. В большинстве случаев при атаке по области карты силы требуется брать один раз, а затем одинаковый урон наносится всем целям.

Если атака по области охватывает больше одной клетки большого персонажа, **не атакуйте** каждый кубик ОЗ, который попадает в область атаки. Вместо этого добавьте 1 к общему урону за каждую дополнительную клетку этого существа (кроме первой), которая попадает в область атаки. Урон наносится той части тела большого врага, которая ближе всего находится к атакующему персонажу.

Пример: ведьма атакует Крысоматку огненным шаром, направленным по прямой траектории. Шар попадает в Крысоматку и взрывается. Страж попадает в область атаки вместе с Крысоматкой. Поскольку атака по области охватывает 4 клетки, которые занимает Крысоматка, к общему урону, который ей наносится, добавляется 3.



Скованный

Скованный персонаж до конца текущего раунда и весь следующий раунд не может совершать никаких действий. Однако он может пассивать, пытаться освободиться, играть карты для защиты, если его атакуют, и играть боевые жетоны. Чтобы освободиться, в свой ход персонаж должен потратить 3 анимы (спутник должен потратить 1 аниму) и пройти проверку выживания (см. раздел «Проверки» в правилах сюжета на стр. 14). Сложность проверки указана в описании эффекта сковывания. Получите +2 к результату проверки за каждого Верного клятве или союзника, который находится на соседней клетке во время проверки. Персонаж может пытаться освободиться любое количество раз за фазу Верных клятве, но только 1 раз за ход.

Если проверка пройдена успешно, скованный персонаж больше не скован и может совершать действия по обычным правилам.

Если проверка провалена, скованный персонаж применяет эффект, указанный в описании карты стадии, и остаётся скованным.

Если персонаж всё ещё скован в конце следующего раунда, поскольку провалил все попытки освободиться (или не пытался освободиться), он применяет эффекты провала проверки и освобождается.

Выдайте карту стадии скованному персонажу в качестве напоминания. Он сбрасывает эту карту, когда освобождается.

Ценные атаки

Ценные атаки поражают нескольких персонажей одного за другим. Вы не можете атаковать одного персонажа дважды цепной атакой.

Первая цель ценной атаки должна быть в пределах дальности атаки (то есть находиться на соседней клетке, если используется оружие ближнего боя) и в прямой видимости. Последующие цели должны быть в прямой видимости предыдущей цели, а расстояние между целью и предыдущей целью должно быть меньше или равно дальности цепного эффекта. У некоторых персонажей есть дальняя цепная атака. Важно различать дальность атаки и дальность цепного эффекта. После поражения первой цели вражеские цепные атаки будут последовательно выбирать целью ближайших к предыдущей цели Верных клятве или союзников, следуя правилу «север, затем запад».

При совершении цепной атаки вы берёте карты силы только один раз. Взятый урон наносится каждой цели цепной атаки. Однако за каждую дополнительную цель после первой игнорируйте карту силы с наименьшим значением (не считая пустые карты). Таким образом, вы будете игнорировать карту с наименьшим значением для второй цели, две карты с наименьшими значениями для третьей цели, три карты с наименьшими значениями для четвёртой цели и т. д.

После цепной атаки атакующий помещается на ближайшую к последней цели пустую клетку (этого не происходит после дальних цепных атак). Если атаку совершал Верный клятве или союзник, игроки могут выбрать, на какую из ближайших к цели клеток его поместить.

Если враг совершает цепную атаку, он завершает атаку, находясь лицом к последней цели цепной атаки. Дружественные персонажи могут завершить атаку, находясь лицом в любом направлении.

Когда целью является персонаж, занимающий более одной клетки, выберите одну клетку этого персонажа, применяя правила дальности цепной атаки. Выбранной для атаки клетке соответствует часть тела большого персонажа.

Пример: у бродяги есть цепная атака с дальностью 2, которая может быть нацелена в 4 врагов или меньше. Максим выбирает первой целью гигантскую крысу, которая находится на соседней клетке, второй целью — крысу, которая находится через 2 клетки от первой, затем крысу, соседнюю со второй целью, а последней целью становится Крысоматка. Затем Максим помещает фигурку своего персонажа на любую клетку, соседнюю с Крысоматкой, поскольку это его последняя цель.



Затем Максим берёт и раскрывает 5 карт силы со значениями 3, 2, 2, 1 и пустую карту — суммарно 8 урона. Защита гигантской крысы равна 2, и защита Крысоматки равна 2. Максим наносит первой крысе полные 8 урона, делит результат на значение защиты и убивает её. Затем для второй крысы он игнорирует карту с наименьшим значением (1) и наносит крысе 7 урона, убивая её. Для третьей крысы он игнорирует две карты с наименьшими значениями (1 и 2) и наносит крысе 5 урона, убивая её. Наконец, для Крысоматки он игнорирует три карты с наименьшими значениями (1, 2 и 2) и наносит только 3 урона, заставляя Крысоматку потерять 1 ОЗ. Максим обязан выбрать правый фланг Крысоматки, поскольку это единственная клетка, которая находится в пределах дальности цепной атаки (2).



Рывок через X

Атаки рывком позволяют атакующему переместиться по прямой линии на определённое количество клеток (равное X). В течение атаки рывком атакующий может проходить через клетки с другими персонажами и останавливается только перед препятствиями или краем поля.

Если атакующий персонаж занимает одну клетку, он останавливается перед любым препятствием. Также его *оттолкнёт* на ближайшую пустую клетку, если он закончит перемещение на клетке с другим персонажем.

Если атакующий — большой персонаж, он будет перемещаться через препятствия, уничтожая их по пути. Если он закончит перемещение на клетках с любыми другими персонажами, этих персонажей *оттолкнёт* на ближайшую пустую клетку, как если бы монстр переместился к ним.

После перемещения все персонажи, которые были на пути атакующего, считаются атакованными. Атакуйте 1 раз и примените результат атаки ко всем целям. Если игрок атакует большую цель, он может выбрать 1 её кубик ОЗ, которому будет нанесён урон в результате рывка.

Пример: зелёные клетки на изображении ниже обозначают путь атаки рывком, который прошла Крысоматка.

**Сожранный**

Когда персонаж сожран, он убирается с игрового поля. Сожранный персонаж не может перемещаться или играть карты ранений, способностей или предметов в свой ход. Вместо этого один раз в ход персонаж может потратить 3 анимы (спутник может потратить 1 аниму), чтобы атаковать часть тела, в которой он находится (это указано на карте стадии). Для этого не требуется играть карту способности. Сожранный персонаж может использовать боевые жетоны и продолжает получать силу и защиту от карт предметов. Сожранный персонаж не может быть целью любых атак, даже тех, которые совершаются в результате срабатывания реакции (вместо этого определяйте цель атаки в результате срабатывания реакции по обычным правилам).

Все эффекты «сожранности» срабатывают в начале каждой фазы Верных клятве и фазы столкновения.

Сожранный персонаж больше не является сожранным, если разрушены все кубики ОЗ той части тела, в которой находится персонаж, или если эта часть тела потеряла 6 очков здоровья с того момента, когда персонаж был сожран. Отмечайте ОЗ с помощью шестигранного кубика. Часть тела (например, брюхо) может состоять из нескольких кубиков ОЗ. В таком случае вы можете распределить 6 потерянных ОЗ между любым сочетанием кубиков. Когда персонаж больше не сожран, он немедленно возвращается на поле в пустую клетку, ближайшую к той части тела, в которой он был (следуя правилу «север, затем запад»). Вся анима персонажа перемещается из ячейки готовности (справа) в резерв (слева).

Ромбическая атака

Ромбическая атака — это отдельный тип атаки по области. Ромбическая атака направлена на область, которая расширяется от фронта атакующего (обычно от головы больших персонажей) на 120 градусов и охватывает сектор в форме ромба (см. изображение ниже).

В описании ромбической атаки указан предел дальности, то есть определённое количество клеток от атакующего, которые будут охвачены атакой. У некоторых ромбических атак предел дальности не ограничен.

При совершении ромбической атаки прямая видимость не учитывается.

Пример: на карте с ромбической атакой «Хвост как хлыст» указана дальность 3. Это означает, что персонажи в пределах дальности 3 клеток будут атакованы.

**Отбрасывание**

Персонаж отбрасывает, когда он является целью атаки, в описании которой есть ключевое слово «отбрасывание», и при этом атака не провалилась. Отбрасывание происходит, даже если атакованный персонаж погибает в результате этой атаки. Другие эффекты также могут стать причиной отбрасывания персонажа. Когда несколько персонажей отброшены, это происходит одновременно.

Если персонаж отброшен, переместите его по прямой линии в противоположную от источника отбрасывания сторону на столько клеток, сколько указано в описании эффекта. Если эффект отбрасывания применяет большой персонаж, источником отбрасывания является его центральная клетка, если не указано иное.

Если есть выбор между несколькими клетками, в которые может отбросить персонажа, выберите клетку по правилу «север, затем запад» (подробнее см. на стр. 19).

Если персонаж должен быть отброшен на клетку с препятствием, он теряет 1 ОЗ на своём кубике ОЗ, ближайшем к препятствию, и остаётся на клетке, соседней с препятствием. Если персонаж должен быть отброшен на клетку с другим персонажем, следуйте тем же правилам, что и при отбрасывании на клетку с препятствием, с учётом того, что оба персонажа потеряют по 1 ОЗ.

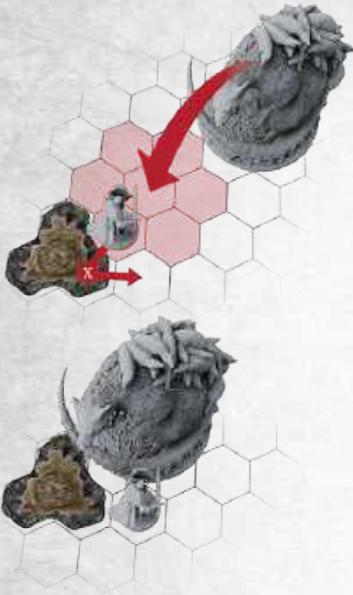
Если персонаж отброшен за край поля, вместо этого он останавливается на краю поля. Это не считается отбрасыванием на клетку с препятствием.

Пример: лучница атакована. На неё влияет эффект «Отбрасывание 3». Персонаж перемещается в противоположную сторону от источника атаки, но может переместиться только на 1 клетку, потому что дальше стоит страж. Лучница и страж сталкиваются друг с другом и оба теряют по 1 ОЗ.



Исключение: в редких случаях, когда персонаж отброшен на клетку, которая уже занята (источником отбрасывания), вместо этого он перемещается на ближайшую к себе незанятую клетку (следуя правилу «север, затем запад», если необходимо).

Пример: монстр прыгает на стража и отбрасывает его в дерево. Страж теряет 1 ОЗ и перемещается на ближайшую незанятую клетку, следуя правилу «север, затем запад».



Отбрасывание больших персонажей

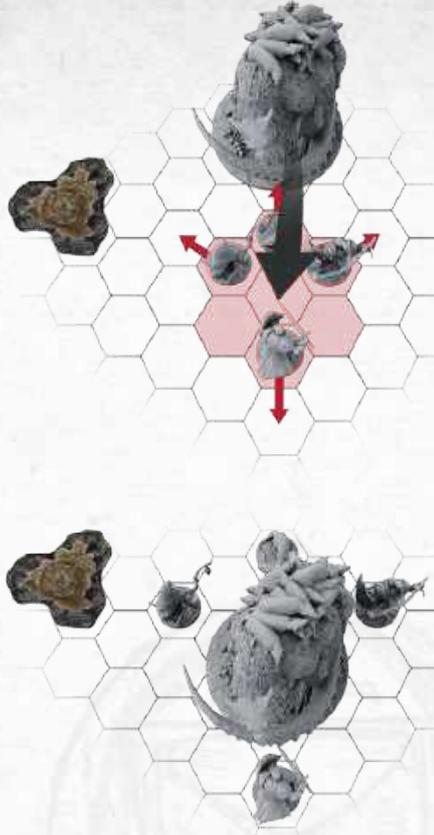
Большие персонажи отбрасываются только на половину указанных клеток (с округлением вверх). Если большой персонаж должен быть отброшен на клетку с препятствием, препятствие уничтожается. Большой персонаж остаётся на клетке, которая находится перед клеткой с препятствием. Если большой персонаж отброшен на клетку, где находятся несколько персонажей и/или препятствий, он теряет 1 ОЗ за каждого персонажа/препятствие. В остальных случаях правила отбрасывания для больших персонажей соответствуют правилам отбрасывания для персонажей, занимающих 1 клетку.

Отталкивание

Отталкивание похоже на отбрасывание, однако персонажи при отталкивании не теряют ОЗ.

Когда персонажа оттолкнули, переместите его на свободную клетку по прямой линии от источника отталкивания. Если на клетке, куда должны были оттолкнуть персонажа, находится другой персонаж или препятствие, вместо этого персонаж отталкивается на ближайшую к себе незанятую клетку в направлении, наиболее схожем с требуемым (следуя правилу «север, затем запад», если есть несколько возможных клеток).

Пример: Крысоматка перемещается на 3 клетки в южном направлении. Таким образом, подставка её фигурки накрывает троих Верных клятве и гигантскую крысу.



Каждый персонаж отталкивается в противоположную сторону от центральной клетки, пока не освободится место для фигурки Крысоматки.

Бросок

После того как персонаж совершил действие броска предмета, положите жетон отслеживания на любую пустую клетку, соседнюю с целью, — жетон будет обозначать брошенный предмет. Вы можете подбирать ваши брошенные предметы без затрат, перемещаясь на клетки, где они находятся. Пока жетон отслеживания находится на поле, на персонажа будет влиять эффект, зависящий от типа брошенного предмета.

Если персонаж бросает оружие, считается, что персонаж бросил всё своё оружие. Игрок считается безоружным для всех атак до тех пор, пока не подберёт своё оружие.

Если персонаж бросает щит, броню или снаряжение, он не может учитывать значение защиты или применять способности брошенного предмета, пока не подберёт этот предмет. Отметьте новое значение защиты жетоном отслеживания.

Безоружный

Когда вы совершаете безоружную атаку, вы не можете учитывать силу вашего оружия, однако вы по-прежнему можете взять любое количество белых карт силы. Кроме того, вы не можете применять любые способности оружия, однако способности других карт предметов применять можно. Все боевые жетоны во время безоружной атаки можно использовать по обычным правилам.

Волновые атаки

Волновая атака влияет на всех персонажей, находящихся в области, которая занимает 3 клетки в ширину и располагается между источником волновой атаки и краем поля. Волновая атака врага, с которым вы сражаетесь во время столкновения, всегда направлена таким образом, чтобы под её воздействием оказалось наибольшее количество врагов (даже во время срабатывания реакции). Область волновой атаки не блокируется препятствиями и не зависит от прямой видимости. Возьмите карты силы для этой атаки один раз и нанесите раскрытый урон всем атакуемым персонажам.



ДЕВА РОЩИ

Игра за Деву рощи

Дева рощи может быть разблокирована в качестве игрового персонажа между главами 11 и 12, после столкновения с ней. Вы можете играть за Деву рощи, начиная с главы 1, но обратите внимание, что она самый сложный в управлении Верный клятве, и мы не рекомендуем новичкам выбирать её. В дополнение к правилам столкновения, приведённым далее, **она также удваивает свою силу во время проверок силы и розыгрыша раундов боя** во время сюжетной части главы.

Биоформы

У Девы рощи есть два типа биоформ, которые она может призывать во время игры: древний страж и её часовые. Если вы играете за Деву рощи, возьмите обе карты союзников с символом её класса из пакетика сохранения и разместите их поблизости лицевой стороной вверх. Эти карты содержат базовую информацию о её биоформах. Дополнительные сведения см. далее.



Символ класса Девы рощи

Древний страж

Древний страж действует как союзник, но помещается на игровое поле в начале каждого столкновения, в котором участвует Дева рощи в качестве полноценного персонажа или спутника. Древний страж может использовать боевые жетоны Девы рощи, как если бы это были его жетоны. Древний страж также получает собственные жетоны по правилу решительности и в результате применения других эффектов.

Если ОЗ древнего стража достигают 0, он убирается с поля. Однако Дева рощи **может потратить 6 анимы (или 2 анимы, если она является спутником), чтобы воскресить древнего стража**, поместив его на пустую соседнюю с ней клетку. Страж воскресает с 6 ОЗ. Воскрешение стража считается розыгрышем карты в ход Девы рощи, а древний страж после воскрешения немедленно восстанавливает 2 анимы. Если Дева рощи теряет сознание, древний страж засыпает: им больше нельзя управлять, но он всё ещё может терять ОЗ.

Часовые

Часовые — это живые турели, созданные Девой рощи. Дева рощи не может создать часового на занятой клетке. В игре одновременно могут находиться 8 часовых, при этом Дева рощи может убрать любого из часовых в игре, чтобы создать нового, если в игре их уже 8. Если Дева рощи теряет сознание, часовые засыпают: ими больше нельзя управлять, но они всё ещё могут терять ОЗ.

1. Часовые считаются дружественными персонажами.
2. Клетки с часовыми **не** считаются занятыми. Враги будут перемещаться через них, и если любой персонаж перемещается через клетку с часовым или на клетку с часовым, часовой убивается с поля.
3. Часовые не перемещаются.
4. У часового 1 ОЗ. Он уничтожается и убирается с поля, если получает любой урон или теряет ОЗ по любой причине. Однако часовые **никогда не могут быть основной целью** вражеских атак. Часовые могут получить урон из-за атак по нескольким целям, таких как атаки по области.
5. Часовые используют правило **отряда** для атаки (стр. 23) и, если не указано иное, не могут одновременно атаковать разные цели.
6. Когда вы атакуете при помощи часовых, возьмите **одну** карту в соответствии с вашей силой за каждого часового, который участвует в атаке. Эта атака **не может провалиться**, при этом вы **можете применять эффект карт кригических попаданий**, но **не можете** добавлять дополнительные белые карты для атаки, как это происходит по обычным правилам.

7. Все подходящие боевые жетоны и предметы, которые есть у Девы рощи, могут применять и часовые (например, жетоны замены можно использовать при атаках, которые совершают часовые, и т. д.).

8. Когда вы атакуете врага с несколькими кубиками ОЗ, целью выбирается ближайшая к Деве рощи часть его тела.

9. Если часовые вызывают срабатывание реакции, то целью карты, которая берётся в результате реакции, будет сама Дева рощи.

ОХОТНИЦА

Соколы

Соколы, которыми управляет охотница, не начинают столкновение на игровом поле — вместо этого они помещаются на планшет персонажа. Способности охотницы позволяют перемещать соколов к другим персонажам в прямой видимости для применения различных эффектов. Когда вы перемещаете сокола к другому персонажу, поместите сокола на его планшет, карту спутника, карту союзника или планшет столкновения.

Соколы **не** возвращаются к охотнице автоматически после розыгрыша карты способности. Вместо этого охотница может их призвать или переместить к другой цели при помощи способности «Отправить сокола к новой цели», которая указана на многих её картах способностей. Если цель, на которой находится сокол, погибает, сокол немедленно возвращается к охотнице.

Способность применить **нельзя**, если у вас нет сокола в указанной на карте позиции (т. е. способность с указанием «Отправьте сокола с себя к цели» нельзя применить, если на вас нет сокола). Целью некоторых способностей являются дружественные персонажи. Если охотница выбирает себя в качестве дружественного персонажа, ей всё ещё нужны соколы в указанной позиции, но ей не нужно «отправлять» их куда-либо — они остаются на её планшете персонажа.

Если вы хотите отправить сокола к приспешнику или к другому персонажу, который не представлен отдельной картой или планшетом, разместите сокола рядом с планшетом столкновения и поместите рядом с ним цветную фишку. Затем разместите фишку того же цвета рядом с подставкой цели на игровом поле, чтобы показать, у какого персонажа сокол.

Атака с помощью соколов: каждый раз, когда соколы совершают атаку, это считается дальней атакой охотницы и вы можете использовать её боевые жетоны и способности предметов. При атаке, нацеленной на большого врага, целью будет его часть тела, ближайшая к охотнице.



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

ВОПРОСЫ О ВЕРНЫХ КЛЯТВЕ

В: При игре за Верного клятве я могу совершить только один ход за раунд?

О: Нет, вы можете совершить сколько угодно ходов, пока не решите спасовать. Подробнее см. на стр. 8 правил столкновений.

В: Что означают свойства «получите аниму» или «получите замену»?

О: Когда вы получаете аниму, вы берёте кристалл аними из резерва на вашем планшете персонажа и помещаете его в ячейку готовности.

Когда вы получаете замену во время атаки, вы без затрат получаете 1 замену только на текущую атаку. Если вы получаете жетон замены, вы можете использовать его в будущей атаке.

В: Когда карта позволяет выбрать целью дружественного персонажа, в их число входит персонаж, применяющий способность?

О: Да, он тоже считается (см. раздел «Понятия» на стр. 8 правил столкновений).

В: Почему мой персонаж погиб после первого же попадания?

О: Возможно, вы не были защищены. Разыгрывайте защитные карты способностей, когда вас атакуют.

Это не требует затрат действия и вызывает срабатывание боевого азарта, а также значительно увеличивает вашу защиту против урона, который вам наносят.

Также помните, что у спутников обычно есть +2 защиты (как указывает символ щита на карте спутника). Также желательно использовать карты силы при атаках врага.

В: Союзники появляются на игровом поле в начале столкновения?

О: Нет, союзник вступает в игру, когда Верный клятве теряет сознание.

ВОПРОСЫ О КОМПОНЕНТАХ

В: Когда можно обновлять колоды силы?

О: В конце каждой сюжетной части или в конце каждого столкновения. Также, когда колода заканчивается, её сброс перемешивается и формируется новая колода. Кроме того, колода формируется заново при помощи любой карты со значением перезарядки 0 или когда спутник тратит боевой жетон для этой цели.

ВОПРОСЫ О СПОСОБНОСТЯХ

В: В каком порядке отбрасываются персонажи?

О: Персонажи отбрасываются одновременно. Это означает, что они не сталкиваются друг с другом, если только один из них не остановится преждевременно и другие не догонят его.

В: Как повышение сложности игры (когда вы уменьшаете максимум ОЗ) влияет на способности, которые указывают «за каждое потерянное ОЗ получите Х»?

О: Если вы играете на высокой сложности, читайте такие способности как «получите Х, где Х — это 6 минут ваше текущее значение ОЗ».

В: Как работает перемещение на Х на картах способностей / картах стадий?

О: Перемещение на Х позволяет вам переместиться на Х клеток или меньше, если не указано переместиться ровно на Х клеток. Карты стадий врага, которые перемещают Верных клятве, заставляют Верного клятве переместиться на указанное расстояние, даже если он получил увечье.

В: Как применяется способность ведьмы «Светлячки»?

О: Эта способность наносит урон не так, как способность с символом атаки. Вы берёте указанные карты, и за каждую взятую пустую карту цель теряет 1 ОЗ. Дополнительный урон не наносится. Также при совершении такой атаки вы не можете брать несколько белых карт силы.

В: Как работает «Провокация»?

О: «Провокация» ломает обычные правила выбора цели, приведённые на стр. 19 правил столкновений. Это значит, что, если вы провоцируете врага, который не может до вас добраться, он по-прежнему будет выбирать целью вас и будет стараться перемещаться так далеко, как это возможно, чтобы попытаться достичь предела дальности для последующих атак. Если монстр не может добраться до цели атаки, атака не совершается. Однако есть одно исключение, когда монстр совершает атаку, при которой он может выбрать целью всех соседних персонажей/врагов. В таком случае атака совершается, даже если цель, на которой сфокусирован монстр, находится за пределами дальности. Эта атака всё ещё может попасть в других персонажей.

ВОПРОСЫ О ВРАГАХ

В: Карта стадии заменяет любые особые правила на планшете особу правил, если они конфликтуют между собой?

О: Да. Карта стадии всегда заменяет при конфликте правила с планшета особых правил. Это может стать особенно очевидно, когда карта выбирает целью Х Верных клятве, а на планшете особых правил есть общее правило выбора целей для босса. Во всех таких случаях условие карты имеет преимущество.

В: Карта стадии или планшет особых правил заменяют правила реакции?

О: Нет, если только отдельно не указано иное. Внимание: когда вы сражаетесь против группы боссов, не все боссы будут выбирать целью игрока, нанёсшего урон. Это будет делать только босс, получивший урон.

В: Какие враги при срабатывании реакции выбирают целью персонажа, разрушившего кубик ОЗ?

О: Только враг, который получил урон. Все прочие приспешники и боссы будут выбирать цели по обычным правилам.

В: Когда я разрушаю последний кубик ОЗ врага, срабатывает ли реакция и должен ли я убить всех приспешников?

О: Нет, столкновение заканчивается немедленно и вам не нужно убивать всех приспешников.

В: Что делать, если невозможно выполнить один из шагов на карте стадии?

О: Выполните все возможные шаги и игнорируйте те, которые выполнить не можете.

В: Если я разрушаю несколько кубиков ОЗ одной атакой и убираю последний кубик ОЗ, нужно ли разыгрывать реакцию для предпоследнего разрушенного кубика?

О: Да, этот кубик вызывает срабатывание реакции, а вот последний — нет. Враг разыгрывает реакцию, а затем немедленно умрёт.

В: Что происходит, когда на планшете столкновения находится несколько персонажей?

О: Если в любой момент на планшете столкновения находятся несколько персонажей с кубиками ОЗ, все они являются боссами. Порядок их активации и совершаемые действия будут указаны на карте стадии. Когда вы разыгрываете реакцию, всегда выполняйте столько шагов карты стадии, сколько возможно. Столкновение по-прежнему заканчивается только в тот момент, когда вы уберёте все кубики ОЗ с планшета столкновения.

В: Что происходит, если я сражаюсь против нескольких боссов и убираю последний кубик ОЗ с нескольких боссов одновременно?

О: Сначала уберите с поля всех боссов, у которых не осталось кубиков ОЗ. Если атака должна убрать с поля всех боссов, оставьте на поле сначала самого северного, а затем самого западного босса. Разыграйте столько реакций, сколько кубиков ОЗ вы разрушили (минус 1, если разрушены все кубики ОЗ, поскольку последний кубик ОЗ не вызывает срабатывание реакции). Реакции разыгрываются оставшимся боссом/боссами. Только боссы, получившие урон от атаки, будут выбирать целью персонажа, разрушившего кубик. Остальные будут выбирать цели по обычным правилам. Выполните все шаги на карте стадии, которые можете, и пропускайте те, которые выполнить нельзя.

ВОПРОСЫ О ПРЕДМЕТАХ

В: Если у меня есть предмет дальнего боя, все мои атаки — дальние?

О: Да, дальность, указанная на предмете, становится дальностью всех ваших атак, если только на карте способности не указана особая дальность. В этом случае дальность на карте способности заменяет дальность, указанную на предмете.

В: Защита и сила предметов на перезарядке или перевёрнутых предметов по-прежнему учитываются?

О: Да.

В: Если на предмете указано: «Когда вы берёте карту критического попадания во время успешной атаки, сделайте Х», — это применяется к каждой карте критического попадания, которую я взял при совершении этой атаки?

О: Нет, эффект применяется только к одной карте критического попадания за атаку.

Авторы благодарят

всех 11 518 участников кампании по сбору средств на издание игры.

Спасибо сотням участников сообщества, которые тестировали игру и вносили правки. Спасибо десяткам художников, редакторов и творцов, которые создали удивительный и прекрасный мир, вдохновляющий многих людей.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ И РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ: Джейми Джолли

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА:

Кевин Бланк, Николас Чжан, Филип Петтифер и Пол Гроган

ПОСТРОЕНИЕ МИРА: Джейми Джолли, Тоби О'Хара

АВТОРЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА: Джейми Джолли, Тамара Фарсади, Пол Дестефано, Ивонн Вазири-Элахи, Кевин Бланк, Тим Хиксон, Тоби О'Хара, Дилан Биртоло, Джейм Гейтс, Генри Соудон-Смит, Джейд Найтли

КОРРЕКТОРЫ: Тамара Фарсади, Филип Петтифер, Николас Чжан, Тоби О'Хара, Кевин Бланк

ХУДОЖНИКИ: Донгджун Лу, Дунбяо Лу, Владимир Бучик

СКУЛЬПТОР: Тоби О'Хара

КАРТОГРАФ: Франческа Беральд

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ: Утку Озден, Джон Митлинг

СОЗДАТЕЛЬ ЛАБИРИНТА: Шон Джексон

Символы переработаны с ресурса Scoll and Lore под лицензией CC 3.0

ДИРЕКТОР ПРОИЗВОДСТВА: Тоби О'Хара

ИНЖЕНЕРЫ: Джеймс Мессинк, Тоби О'Хара

МЕНЕДЖЕРЫ ПОСТАВОК: Кори Коффманн, Тоби О'Хара

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Panda Game Manufacturing, особая благодарность Джо Виггину, Мэттью Остину, Кэтрин Ульбрих

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА:
Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Дарья Дунайцева

ПЕРЕВОДЧИКИ: Анастасия Ветрова,
Матвей Чистяков, Мария Шульгина

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ: Екатерина Лыскова,
Дарья Велисар

КОРРЕКТОРЫ: Ольга Португалова, Мария Шульгина, Наталья Валько

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван Гудзовский

За помощь в подготовке игры к изданию благодарим Полину Загатину, Арину Тихонову, Анастасию Григорьеву, Дарью Конюкову, Евгения Загатина, Павла Коврижкина, Сергея Пузикова, Ольгу Новикову, Андрея Майорова, Ксению Таргулян и многих-многих других, кто помог нам всё это преодолеть.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



SHADOWBORNE
GAMES



A TWISTING TALES GAME



Играть интересно

А

Анима ① с. 7, ② с. 8, 10, 16, 22, 26
 Аптекарь ① с. 15, ② с. 27
 Архетип ② с. 7, 9
 Архивирование ① с. 3, ② с. 3
 Атака (Верный клятве) ② с. 13–14
 Атака (враг) ② с. 22
 Атака (приспешник) ② с. 23
 Атака (часовые, древний страж, соколы) ② с. 32
 Атака по области ② с. 29
 Атака разрушенной частью тела ② с. 22
 Атакуйте 1 раз и примените результат атаки ко всем целям ② с. 29

Б

Базовая проверка ① с. 14
 Банк-кузня ① с. 15
 Без сознания ② с. 17, 24
 Безоружный ② с. 31
 Боевой азарт ② с. 11
 Боевые жетоны ① с. 13, 16, ② с. 4, 28
 Большой ② с. 14
 Бонусы предметов против нескольких целей ② с. 16
 Бродяга (смертоносность) ① с. 16, ② с. 28
 Бросок ② с. 31
 Быстрые уровни ② с. 26

В

Ведьма ② с. 6
 Верный клятве ① с. 6, ② с. 8
 Водные фрагменты ② с. 5, 9
 Волновая атака ② с. 31
 Восстановление (анимы) ② с. 8
 Враги ② с. 8

Г

Глава ① с. 10

Д

Дальность ② с. 12
 Дева рощи ② с. 32
 Древний страж ② с. 8, 19, 32
 Дружественный персонаж ② с. 8

Ж

Железные ① с. 12
 Жетон «+2 анимы» ① с. 16, ② с. 28
 Жетон боевого азарта ① с. 16, ② с. 28

Жетон времени ① с. 11
 Жетон защиты ① с. 16, ② с. 28
 Жетон отравления ① с. 16, ② с. 28
 Жетон усиления ×3 ① с. 16, ② с. 28
 Жетоны состояний ① с. 16, ② с. 28
 Жетоны улики ① с. 12

З

Закончились предметы ① с. 12
 Замена/Переброс ① с. 16, ② с. 13
 Засада ② с. 8
 Защита ① с. 7, 15, ② с. 15, 22
 Золотое правило ② с. 19

И

Игнорируйте карту с наименьшим значением ② с. 29 (цепные атаки)
 Интуитивное перемещение ② с. 21

К

Карта пути ① с. 10
 Карта способности ② с. 10–11
 Карты (силы) ① с. 14–15, ② с. 13–14, 22
 Карты или кубики ① с. 3, ② с. 3
 Карты лечения ① с. 15
 Карты предметов ① с. 12, ② с. 11, 16
 Карты ранений ② с. 8
 Карты событий ① с. 8, 11
 Карты спутников ① с. 6–7, ② с. 9
 Карты стадий ② с. 18
 Классы ① с. 6
 Критическое попадание ① с. 14, ② с. 13
 Кровотечение ① с. 16, ② с. 28
 Кубики (силы) ① с. 3, 14–15, ② с. 3
 Кубики/карты силы ① с. 3, 13–14, ② с. 5, 13

Л

Локации ① с. 10

Н

Немедленные эффекты ① с. 11

О

Обмен информацией ② с. 10
 Обновление колод силы ② с. 16
 Обратиться к Воронову шпилю ① с. 12

Огненные фрагменты ② с. 5, 9
 Отбрасывание ② с. 30
 Отряд ② с. 23
 Отряд вольнонаёмников ① с. 6
 Отталкивание ② с. 31
 Охотница ② с. 32
 Очки здоровья ① с. 7, 13, ② с. 15

П

Пакетик сохранения отряда вольнонаёмников ① с. 8, 15, ② с. 25
 Пакетик сохранения персонажа ① с. 15, ② с. 25
 Перезарядка ② с. 8, 11
 Перемещение в противоположном направлении ② с. 21
 Перемещение Верных клятве ② с. 9
 Перемещение врагов ② с. 20–21
 Повышение уровня ② с. 26
 Подготовка к игре ① с. 6–9, ② с. 6
 Подсчёт уровня, добычи и потерь ② с. 24
 Получение предметов ① с. 12
 Постоянный жетон ① с. 13, ② с. 27
 Потеря предметов ① с. 12
 Правило решительности ② с. 13
 Препятствие ② с. 5
 Прерывание ① с. 16
 Призыв ② с. 32 (древний страж и часовые Девы рощи)
 Приспешник ② с. 15, 23
 Провал (атаки) ② с. 13
 Проверка силы ① с. 14
 Проверки ① с. 14
 Прямая видимость ② с. 12
 Прямая линия (перемещение) ② с. 20
 Прямая линия (прямая видимость) ② с. 12
 Пустые карты ① с. 14, ② с. 24

Р

Разблокировать карту способности ② с. 27
 Разрушение части тела ② с. 15
 Раунд боя ① с. 15
 Реакция ② с. 15
 Режим «Жестокость» ① с. 9
 Режим постоянных действий ① с. 9
 Розыгрыш защитных карт способностей ② с. 22
 Ромбическая атака ② с. 30
 Рывок через X ② с. 30
 Рюкзак ① с. 12

С

Север, затем запад ② с. 19
 Скованный ② с. 29
 Сложность ① с. 6
 Случайное направление (перемещение врага) ② с. 21
 Смертоносность ① с. 16, ② с. 28
 Снаряжение ① с. 12, ② с. 9, 16
 Сожраный ② с. 30
 Соколы ② с. 32
 Состав игры ① с. 4–5, ② с. 4–5
 Сохранение игры ① с. 15, ② с. 25
 Союзники в бою ② с. 17
 Столкновение ① с. 3, ② с. 3
 Счётчик времени ① с. 11
 Счётчик силы ① с. 7, ② с. 13
 Сюжетная часть ① с. 3

Т

Торговля ① с. 15

У

Увечье ① с. 16, ② с. 28
 Уникальный предмет ② с. 4
 Уровни сложности ① с. 9
 Урон ① с. 15, ② с. 15
 Усиление ① с. 16, ② с. 14
 Успех ① с. 14

Ф

Фаза Верных клятве ② с. 8–17
 Фаза конца раунда ② с. 24
 Фаза обновления ② с. 8
 Фаза столкновения ② с. 18–23
 Фазы ② с. 8
 Фрагменты с эффектами ② с. 5, 9, 29

Ц

Цель ② с. 12, 19
 Цепная атака ② с. 29

Ч

Часовые (Дева рощи) ② с. 32
 Части тела врага ② с. 15, 22

Э

Эффекты конца столкновения ① с. 11
 Эффекты конца сюжета ① с. 11

Я

Ядовитый фрагмент ② с. 5, 9

ФАЗЫ

Фаза обновления ② с. 8
 Фаза Верных клятве ② с. 8–17
 Фаза столкновения ② с. 18–23
 Фаза конца раунда ② с. 24

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

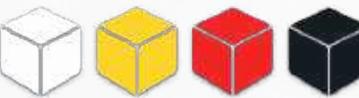
Базовая проверка ① с. 14
 Верный клятве ① с. 6, ② с. 8
 Выбор цели ② с. 12, 19
 Дальность ② с. 12
 Игнорирование карт силы ② с. 13
 Критическое попадание ① с. 14, ② с. 13
 Отряд ② с. 23
 Перемещение (Верные клятве) ② с. 9
 Перемещение (враг) ② с. 20–21
 Препятствие ② с. 5
 Приспешник ② с. 15, 23
 Провал/Успех ② с. 13
 Продажа ① с. 15
 Прямая видимость ② с. 12
 Прямая линия ② с. 12, 20
 Разрушение части тела ② с. 15
 Раунд боя ① с. 15
 Реакция ② с. 15
 Усиление ① с. 16, ② с. 14

СИМВОЛЫ

 Очки здоровья ② с. 15
 Прерывание ② с. 16
 Боевой азарт ② с. 11

 Защита ② с. 15, 22
 Атака ② с. 13, 22
 Анимы ② с. 8

 Части тела врага ② с. 15, 22

 Сила ① с. 13

 Огненные и водные фрагменты ② с. 9
 Перезарядка ② с. 11

БОЕВЫЕ ЖЕТОНЫ

 Защита
 +2 анимы
 Замена
 Усиление ×3
 Боевой азарт
 (Приложение I ① с. 16, ② с. 28)

ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ

 Отравление
 Кровотечение
 Увечье
 Смертность
 (Приложение I ① с. 16, ② с. 28)

ОСНОВНЫЕ ЖЕТОНЫ

 Жетоны локаций ① с. 10
 Жетоны улики ① с. 12
 Жетоны времени ① с. 11
 Железные ① с. 12
 Жетоны отслеживания ① с. 7

ПРИЛОЖЕНИЕ II

Атаки по области ② с. 29 Волновая ② с. 31 Отталкивание ② с. 31 Сожранный ② с. 30
 Безоружный ② с. 31 Рывок через X ② с. 30 Ромбическая ② с. 30 Цепная ② с. 29
 Бросок ② с. 31 Отбрасывание ② с. 30 Скованный ② с. 29

КАРТЫ



Обычные предметы
 ① с. 12, ② с. 11, 16



Уникальные предметы ① с. 12,
 ② с. 11, 24



Способности
 Верных клятве
 ② с. 10–11



Карты ранений
 ② с. 8



Карты лечения
 ① с. 15



Карты союзников
 ① с. 13, ② с. 17



Карты стадий
 столкновения
 ② с. 18



Карта пути
 ① с. 10



События города
 ① с. 8, 11



События Темнолесья
 ① с. 8, 11



Рюкзак
 ① с. 12



Карты силы
 ① с. 13–14, ② с. 13



Карты спутников
 ① с. 6–7, ② с. 9



Карты архетипов
 ② с. 7, 9