

ПРАВИЛА ИГРЫ
РАЗРАБОТЧИК РИЧАРД ГАРФИЛД



KEYFORGE™

ВЕРСИЯ ОРИГИНАЛА 1.5 – НОЯБРЬ 2019

ВЕРСИЯ ПЕРЕВОДА 1.1 – ДЕКАБРЬ 2019

Добавлен раздел «Список исправлений».

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КУЗНЮ...

Вы архонт. Одни боготворят вас, другие уважают вашу мудрость. Вы родились или, возможно, были созданы в Кузне — мире, где нет ничего невозможного.

Кузня древняя, но вечно изменчивая. Это искусственная планета, висящая в центре вселенной. Её многочисленные слои постоянно достраивают загадочные и хитроумные Архитекторы. В качестве сырья Архитекторы собирают бесчисленные миры и смешивают их воедино в нечто новое, равно знакомое и чуждое живущим в них существам.

Существа, попавшие в Кузню, — отдельные экземпляры и целые культуры — оказываются в стране удивительных чудес, понятия не имея, как им вернуться домой. Некоторые добиваются тут успеха, создают новые общества и разрабатывают технологии с помощью загадочной психоактивной субстанции, называемой янтарь. Кто-то отбрасывает оковы прежней жизни и принимает традиции и повадки новых племён, которые встречает в этом новом мире. Кто-то деградирует, их тела и умы меняются до неузнаваемости, а янтарь внедряется прямо в их тела.

Вы архонт, а значит, собрали в странствиях по Кузне достаточно последователей, союзников, которые ценят вашу вековую мудрость и способность общаться с любыми существами. С помощью этих союзников вы находите Хранилища, спрятанные по всей Кузне хитроумными Архитекторами. Каждое Хранилище можно открыть лишь ключами, выкованными из янтаря. Только один архонт может открыть Хранилище и поглотить его содержимое — мощь и знания Архитекторов.

Когда же одно хранилище находят сразу два архонта, знания могут достаться лишь одному. Только один может на шаг приблизиться к тайне Кузни...

ОБ ИГРЕ

KeyForge — это карточная игра для двоих, в которой игроки выступают в роли архонтов, ведущих свои армии в битву.

Колода игрока отображает команду, стремящуюся собрать достаточно янтаря, чтобы сковать ключи. Игрок, первым сковавший 3 ключа, открывает ими Хранилище и побеждает в партии.

Главная особенность KeyForge — вы не встретите здесь две одинаковые колоды. Это не коллекционная карточная игра — вы не собираете колоду с нуля. Состав каждой колоды остаётся неизменным. В KeyForge каждая колода уникальна!

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ДОКУМЕНТОМ

Если вы раньше никогда не играли в KeyForge, обратитесь к кратким правилам, вложенным в стартовый или делюкс-набор. С их помощью вы освоитесь с азами игры.

Сыграв партию по кратким правилам, можете приступить к изучению полных правил, представленных в этом документе.

Помимо правил и сведений о мире KeyForge, в этом документе есть глоссарий важных понятий и терминов игры, которые пригодятся для понимания возможностей карт.

[Правила](#)

[Глоссарий](#)

[Список исправлений](#)

[Сведения о мире](#)

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст на карте противоречит тексту правил, приоритет за текстом на карте.

ЦЕЛЬ

Игроки с помощью своих карт собирают янтарь. С помощью янтаря они будут ковать ключи. Первый игрок, который скуёт 3 ключа, немедленно побеждает.

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ И ПОВЁРНУТЫЕ

Карты, находящиеся в игре, могут быть в одном из двух состояний.

Подготовленные карты лежат вертикально, так что их текст можно читать слева направо. Такую карту игрок может использовать в свой ход, после чего должен её повернуть.

Повёрнутая карта лежит под углом 90 градусов. Её нельзя использовать, пока её не вернут в подготовленное положение на соответствующем этапе игры или с помощью способности карты.

Все существа и артефакты входят в игру повёрнутыми.



Подготовленная карта



Повёрнутая карта

ЕСЛИ КОНЧИЛИСЬ ЖЕТОНЫ

На количество жетонов урона, янтаря, оглушения, ярости и других нет ограничений. Если вам не хватает жетонов, используйте любые заменители.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Сложите все жетоны урона и янтаря, оглушения, силы, ярости и защиты в пределах досягаемости всех игроков — это общий запас.
- 2 Каждый игрок кладёт перед собой карту архонта, слева или справа от своей игровой зоны.
- 3 Оба игрока берут по 3 жетона ключа, по одному каждого цвета, и кладут нескованной стороной вверх рядом с картой архонта.
- 4 Определите первого игрока случайным образом. Он совершает первый ход в начале игры (если игроки играют серию игр двумя колодами, в каждой последующей игре тот, кто играл колодой, проигравшей в предыдущей партии, выбирает первого игрока).
- 5 Каждый игрок перемешивает свою колоду и позволяет сопернику перемешать её дополнительно.
- 6 Первый игрок берёт на руку **7 карт**. Второй — **6 карт**.
- 7 Оба игрока, начиная с первого, получают одну возможность **заменить** свою начальную руку, замешав все карты обратно в свою колоду и вытянув новые, но на 1 карту меньше (в игре по кратким правилам этот этап пропускается).

Можно начинать игру!

ВОЗМОЖНЫЙ ВИД ИГРОВОЙ ЗОНЫ (В СЕРЕДИНЕ ПАРТИИ)



ПОРЯДОК ХОДА

В KeyForge игроки ходят по очереди до тех пор, пока один из них не победит.

Каждый ход состоит из 5 этапов:

- 1 Сковать ключ.
- 2 Выбрать дом.
- 3 Разыграть, сбросить и использовать карты активного дома.
- 4 Подготовить карты.
- 5 Добрать карты.

Игрок, делающий ход, называется **активным игроком**. Только он может выполнять действия и принимать решения; игрок не принимает никаких решений не в свой ход.

Каждый из этапов подробно описан ниже.

ЭТАП 1. СКОВАТЬ КЛЮЧ

Если на этом этапе у активного игрока достаточно янтаря, он обязан сковать ключ. Для этого активный игрок кладёт жетоны янтаря из своего личного запаса на карте архонта в общий запас. Затем он переворачивает один из своих жетонов ключей с нескованной стороны на скованную, отмечая, что этот ключ скован.

- Обычно сковать ключ стоит 6 жетонов янтаря. Некоторые способности карт могут повышать или понижать эту цену.
- На этом этапе за один ход можно сковать только один ключ, даже если у активного игрока хватает янтаря на несколько ключей.
- Эффекты некоторых карт позволяют тратить лежащий на них янтарь на то, чтобы сковать ключ. Если янтаря в вашем запасе и на картах с таким эффектом суммарно хватает, чтобы сковать ключ, вы обязаны это сделать на этапе 1.

ЭТАП 2. ВЫБРАТЬ ДОМ

В каждой колоде KeyForge представлены 3 дома, чьи гербы изображены на карте архонта. На этом этапе активный игрок выбирает один из трёх домов, который становится активным до конца хода. Активный дом определяет, какие карты игрок может разыграть, сбросить с руки или использовать на этом ходу.

- Выбрав дом, активный игрок имеет возможность взять все карты из своего архива и добавить их себе на руку (см. «Архив» в глоссарии).
- Если игрок контролирует карту, не принадлежащую ни к одному из трёх домов, указанных на его карте архонта, он может (при желании) выбрать и активировать этот дом на данном этапе вместо одного из трёх домов своей колоды.
- Игрок не может выбрать и активировать дом, которого нет ни на его карте архонта, ни на контролируемой им карте. Если карта требует от игрока активировать дом, который не подпадает ни под одну из указанных категорий, этот эффект игнорируют (см. «Не может/нельзя» против «Должен/может»).

ЭТАП 3. РАЗЫГРАТЬ, СБРОСИТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ АКТИВНОГО ДОМА

Активный игрок может разыграть или сбросить с руки любое количество карт активного дома, а также использовать любое количество контролируемых им карт активного дома, находящихся в игре. Подходящие карты можно разыграть, сбросить или использовать в любом порядке.

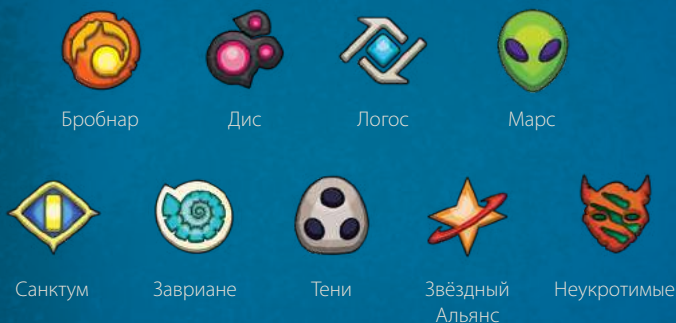


Дом карты определяется значком в левом верхнем углу. Если значок на карте соответствует активному дому, её можно сыграть, сбросить или использовать.

Правила розыгрыша, использования и сброса карт подробно описаны далее.

- **Правило первого хода:** в первом ходу партии первый игрок может разыграть или сбросить с руки только 1 карту активного дома. Эффекты некоторых карт могут изменять это правило.
- Активный игрок не может разыграть, использовать или сбросить карты, не принадлежащие к активным домам, если это не указано в способностях карты.

ДОМА



ЭТАП 4. ПОДГОТОВИТЬ КАРТЫ

Активный игрок подготавливает все свои повернутые карты.

ЭТАП 5. ДОБРАТЬ КАРТЫ

Активный игрок берёт карты с верха своей колоды, пока на его руке не окажется 6 карт. После этого ход активного игрока завершён.

- Если у игрока больше 6 карт, он не сбрасывает до 6.
- Если игрок должен взять карты (на этом этапе или в любой другой момент), но не может этого сделать из-за того, что его колода закончилась, он перемешивает стопку сброса, чтобы создать колоду заново, и берёт из неё нужное количество карт (по одной за раз).
- Если в конце хода в личном запасе игрока достаточно янтаря, чтобы в начале следующего хода сковать ключ, он должен сообщить об этом сопернику. Таким образом, второй игрок будет знать, что его соперник близок к тому, чтобы сковать ключ.

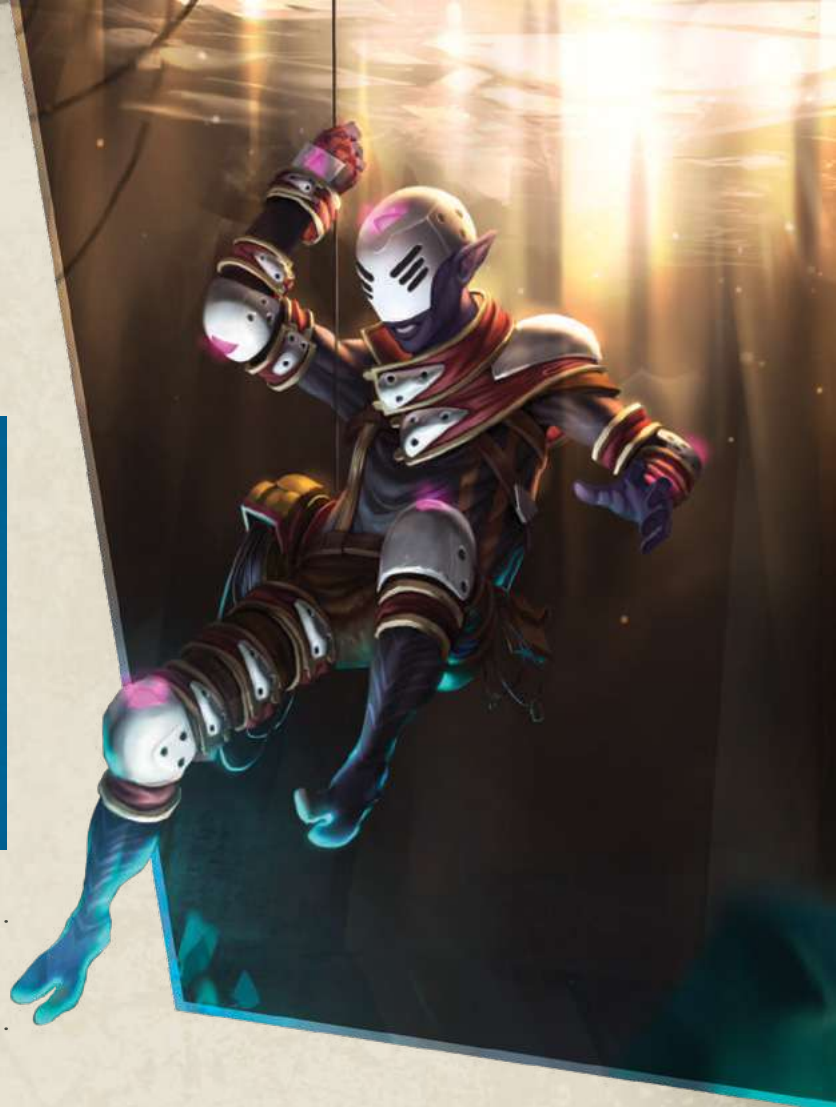
РОЗЫГРЫШ КАРТ

На третьем этапе хода активный игрок может сыграть любое число карт, принадлежащих к активному дому.

БОНУСНЫЙ ЯНТАРЬ

В левом верхнем углу (ниже герба) на некоторых картах можно найти символ янтаря. Когда такую карту разыгрывают, её владелец немедленно получает столько янтаря, сколько изображено на карте. Всякий раз, когда игрок получает янтарь (по любой причине), он помещает его в свой личный запас янтаря (на карту архонта).

Бонусный янтарь



СПОСОБНОСТЬ «РОЗЫГРЫШ»

Некоторые карты обладают способностью «Розыгрыш». Такая способность срабатывает, как только эта карта входит в игру — сразу после того, как игрок получил бонусный янтарь (если есть).

ТИПЫ КАРТ

В KeyForge существует 4 типа карт: действия, артефакты, существа и улучшения. Каждый тип функционирует по-своему.

ДЕЙСТВИЯ

При розыгрыше карты действия активный игрок применяет её способность «Розыгрыш», а затем, используя способность настолько, насколько возможно, убирает эту карту в свою стопку сброса.



АРТЕФАКТЫ

Артефакты входят в игру повернутыми и кладутся перед игроком, позади его боевой линии (о ней далее). Артефакты остаются в игре после розыгрыша.



СУЩЕСТВА

Существа входят в игру повернутыми и кладутся перед игроком в передний ряд его игровой зоны. Это называется боевой линией. Существа остаются в игре после розыгрыша, у каждого из них есть значения силы и брони, с помощью которых проводятся бои, описанные далее.



Когда существо входит в игру, его карта всегда кладётся на один из флангов — на крайней левой или крайней правой позиции в боевой линии игрока. Когда существо покидает игру, сомкните боевую линию так, чтобы в ней не было брешей.



УЛУЧШЕНИЯ

Улучшения входят в игру прикрепленными: активный игрок выбирает существо и прикрепляет улучшение к нему (подкладывает под карту существа). Улучшения остаются в игре после розыгрыша и меняют характеристики карты, к которой они прикреплены.

- Если карта, к которой прикреплено улучшение, покидает игру, улучшение уходит в сброс.
- Если улучшение нельзя прикрепить к карте, находящейся в игре, оно не может войти в игру.



СБРОС КАРТ

На третьем этапе своего хода активный игрок может сбросить с руки любое количество карт активного дома. Карты сбрасывают по одной в любой момент этого этапа. Избавляясь от карт с руки, которыми он не хочет играть, игрок может освободить место для карт, которые доберёт в конце хода.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ

На третьем этапе своего хода активный игрок может использовать любое количество своих карт активного дома, находящихся в игре. В зависимости от типа карты активный игрок может использовать карты по-разному.

УЛУЧШЕНИЯ

Улучшение меняет параметры существа, к которому прикреплено, и не используется отдельно от существа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АРТЕФАКТОВ

Есть два вида способностей, позволяющих игроку использовать артефакт: «**Действие**» и «**Омни**».

- Когда игрок использует артефакт, он поворачивает карту, а затем применяет её способности.
- Способность «**Действие**» можно применить, только если карта принадлежит к активному дому.
- Способность «**Омни**» можно применить, даже если карта не принадлежит к активному дому.
- Некоторые артефакты требуется принести в жертву как часть цены за их использование. Когда артефакт приносят в жертву, его помещают в стопку сброса владельца. Игрок всё равно должен при этом повернуть карту артефакта, когда использует его.
- Артефакты нельзя использовать для сбора и боя.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СУЩЕСТВ

Используя существо, игрок должен его повернуть. Карту существа можно использовать для сбора, боя, применения способности «**Действие**» или «**Омни**». Любые эффекты карт, заставляющие существо совершить что-то из перечисленного, означают, что это существо использовали.

СБОР

Любое подготовленное существо активного дома можно использовать для сбора. Используя существо для сбора, игрок поворачивает его карту и получает 1 жетон янтаря в свой запас. После этого, если у этого существа есть способности «**Сбор**», применяются их эффекты.

БОЙ

Любое подготовленное существо активного дома можно использовать для боя. Используя существо для боя, игрок поворачивает его карту. Затем он выбирает целью одно из существ, контролируемых соперником. Каждое существо наносит другому урон, равный значению своей силы (указано слева от названия карты). Весь урон в бою наносится одновременно. После боя, если атакующее существо выжило, примените его способности «**Бой**», если таковые у него есть.

Существо не может начать бой, если нет вражеского существа, которое оно может атаковать.

ДЕЙСТВИЕ

Любое подготовленное существо активного дома можно использовать для применения способности «**Действие**», если таковая есть у карты. Когда используется «**Действие**» существа, его карту поворачивают.

ОМНИ

Можно применять способность «**Омни**» любого существа, если такая есть, даже если оно не принадлежит к активному дому. Когда применяется «**Омни**», карту этого существа поворачивают.

УРОН И БРОНЯ

Когда существо получает урон, положите на него соответствующее количество жетонов урона. Если суммарный урон, полученный существом, равен значению его силы или превышает его, существо уничтожено и отправляется в стопку сброса владельца. Если у существа есть броня (число справа от названия карты), она каждый ход предотвращает столько урона, каково значение брони (подробнее см. «**Броня**» в глоссарии).

- Когда существо покидает игру, весь янтарь, лежащий на этом существе, уходит сопернику (см. «**Захват**» в глоссарии).

СПОСОБНОСТИ КАРТ

Если в тексте способности не указано иное, активный игрок принимает все решения при применении способности.

Подробности о специальных терминах, встречающихся в тексте способностей, смотрите в глоссарии.

«НАСТОЛЬКО ПОЛНО, НАСКОЛЬКО ВОЗМОЖНО»

Применяя способность карты, используйте её настолько полно, насколько это возможно, и игнорируйте те части способности, которые применить нельзя.

Пример: Тимофей, выбрав дом Бробнар, решает разыграть существо «**Вожак банды**». Текст этой карты гласит: «**Розыгрыш:** можете подготовить соседнее существо и начать им бой». Однако единственное соседнее с «**Вожак банды**» существо уже подготовлено. Поэтому Тимофей игнорирует ту часть способности, что подготавливает существо, и просто начинает бой.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ ЧЕРЕЗ СПОСОБНОСТИ ДРУГИХ КАРТ

Если способность карты позволяет игроку разыграть или использовать другую карту (или разыграть бой или сбор с помощью карты), выбранная карта может принадлежать к любому дому, если в способности не указано иное.

- Используя карту через способность другой, нужно соблюдать все прочие требования к использованию карты (например, поворачивать при сборе, бое или использовании «**Действия**»). Иначе карту использовать нельзя.
- Игроки могут использовать лишь те карты, которые они контролируют, если в способности карты не указано иное.

ПРАВИЛО ШЕСТИ

Иногда возникают ситуации, в которых сочетание способностей позволяет разыграть или использовать одну и ту же карту много раз за ход. Игрок не может **разыграть и/или использовать** одну и ту же карту и/или разные копии одной карты (с тем же названием) более **шести раз** в один ход.

ПОСТОЯННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Если у карты есть способность, перед которой полужирным шрифтом не указано уточнение, то это постоянная способность. Она активна до тех пор, пока карта остаётся в игре и отвечает всем требованиям, указанным для способности.

- Постоянные способности карты активны, даже когда сама карта повернута.
- Применение эффектов постоянной способности не считается использованием карты и не требует её поворачивать.



Игровой текст на «Хелсисе» — пример постоянной способности

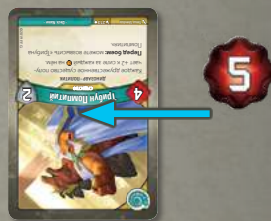
ПРИМЕР БОЯ



Антон активирует в свой ход дом Дис. Он поворачивает «**Дендрикса**», чтобы использовать для боя, и выбирает целью атаки «**Трибуна Помпития**».



У «**Дендрикса**» сила 5, и он пытается нанести «**Трибуну Помпитию**» 5 урона. У «**Трибуна Помпития**» сила 4, и он пытается нанести «**Дендриксу**» 4 урона.



У «**Трибуна Помпития**» 2 брони, так что 2 урона она предотвращает. «**Трибуна Помпитий**» получает 3 урона, а «**Дендрикс**» — 4 урона.



Предотвращённый урон не выкладывают на существо, а вместо этого возвращают в общий запас.

ЦЕПИ

Цепи олицетворяют сверхъестественные ограничения, которые Архитекторы иногда накладывают на конкретных архонтов. Иногда таким способом они побуждают архонта расти над собой и преодолевать трудности, а иногда наказывают за нарушение правил или этикета Кузни.

Игрок может получить цепи по ходу игры от способностей карты. Количество цепей отслеживается при помощи счётчика.



Каждый раз, когда игрок, у которого есть одна или несколько цепей, должен **добрать** карты на руку, он добирает меньше карт (в зависимости от текущего количества цепей, см. далее), а затем сбрасывает одну цепь, понизив значение счётчика цепей на 1. Это эффект срабатывает при подготовке к игре, а также всякий раз, когда игрок должен добрать карты (на 5-м этапе хода или по эффекту какой-либо способности). Этот эффект не срабатывает, когда игроку указано просто взять карты.

Чем больше цепей на игроке, тем больше становится штраф

- 1–6 цепей:** добирайте на 1 карту меньше.
- 7–12 цепей:** добирайте на 2 карты меньше.
- 13–18 цепей:** добирайте на 3 карты меньше.
- 19–24 цепей:** добирайте на 4 карты меньше.

***Пример:** Анна получила семь цепей. При подготовке она добирает на 2 карты меньше и сбрасывает 1 цепь. Теперь следующие шесть раз, когда Анна будет добирать карты на руку, ей придётся добирать только до 5 карт и сбрасывать по 1 цепи. Когда все цепи будут сброшены, Анна сможет добирать стандартное число карт.*

ЦЕПИ КАК ФОРА (ВАРИАНТ ИГРЫ)

Если в вашей игре колода одного игрока сильнее, чем у другого, игроки могут по договорённости использовать цепи, чтобы дать фору игроку с более слабой колодой. Цепи используются, чтобы уравнивать шансы игроков и сделать честной игру между заведомо неравными колодами, но не в тех случаях, когда это точно не известно. Играя новыми колодами или на турнире, игроки не используют фору.

СОВЕТЫ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ЦЕПЕЙ

Если игрокам кажется, что чья-то колода сильнее, чем у соперника, начните игру за неё с четырьмя цепями. После этого каждый раз, когда колода с цепями выиграет три игры подряд у той же колоды, прибавляйте одну цепь, а когда проиграет три игры подряд, убирайте одну цепь.

По мере того как игрок сыграет больше партий своей колодой, количество наложенных на колоду цепей может меняться в большую или меньшую сторону в зависимости от того, как она показала себя против колод соперников.

АУКЦИОН ЦЕПЕЙ

Если игроки хорошо знакомы с теми двумя колодами, которыми играют, они могут решить вопрос о количестве цепей при помощи аукциона.

***Пример:** Тимур и Юлия решают сыграть «Капитаном Шреддером» против «Колючего Мэнсона». «Капитан Шреддер» — это колода, с которой оба игрока хорошо знакомы, и её считают сильной. «Колючий Мэнсон» — совершенно новая колода, с которой игроки ещё не освоились. Предыдущее правило предлагает им начать с четырьмя цепями на «Капитане Шреддере». Но Юлия смотрит на «Колючего Мэнсона», размышляет и говорит: «Я сыграю „Капитаном Шреддером“ за пять цепей». Тимур повышает до шести, Юлия — до семи. Тимур уступает ей колоду с семью цепями и берёт «Колючего Мэнсона».*

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Теперь вы знакомы с базовыми правилами игры. Следующий раздел книги содержит глоссарий сложных понятий, который пригодится вам для трактовки способностей карт.



ГЛОССАРИЙ

Здесь собраны в алфавитном порядке понятия, механики и термины, которые могут повстречаться вам во время игры. Не читайте глоссарий от корки до корки — заглядывайте сюда по мере игры, когда наткнётесь на прежде неизвестное понятие или термин.

+1 К СИЛЕ

Когда существо получает «+1 к силе», на него кладут один жетон силы. Каждая подобная карта или жетон увеличивает силу существа на 1.

АКТИВНЫЙ ДОМ

Дом, выбранный игроком для активации в этот ход.

АКТИВНЫЙ ИГРОК

Игрок, который делает ход. Он принимает все решения, связанные с применением способностей карт и порядком применения конфликтующих эффектов, во время этого хода.

АЛЬФА

Карту с ключевым словом «Альфа» можно сыграть, только если вы ещё не сыграли, не использовали и не сбрасывали других карт на данном этапе вашего хода.

АНОМАЛИЯ

Карты аномалий обозначены символом, указанным справа. Это очень редко встречающиеся карты, которые в каком-то смысле превосходят то, что будет в дальнейших наборах KeyForge. Карта аномалии может появиться в любом доме и будет считаться принадлежащей этому дому во всех отношениях.



АРХИВ

Архив игрока — особая стопка карт, лежащих в закрытую рядом с картой архонта. Добавить карты в архив можно только с помощью некоторых способностей карт. На втором этапе хода, после того как игрок выбрал активный дом, он может добавить все карты из своего архива себе на руку.

Карты, находящиеся в архиве, не находятся в игре.

Игрок может в любой момент просматривать карты в своём архиве. Просматривать архив соперника запрещено.

Если способность предписывает игроку «добавить карту в архив», но не говорит откуда, игрок выбирает карту у себя на руке.

АТАКА, АТАКУЮЩИЙ, АТАКОВАТЬ

См. «Бой».

АТРИБУТЫ

Это описательные характеристики (например, «Рыцарь» или «Призрак»), на которые могут ссылаться другие карты. Атрибуты перечислены в середине текстового блока карты, выше текста способностей.

У атрибутов нет определённого игрового эффекта, но способности карт могут на них ссылаться.

БОЕВАЯ ЛИНИЯ

Линия существ, контролируемых игроком. См. [«Существа»](#).

БОЙ

Когда игрок использует существо для боя, он поворачивает это существо и выбирает существо под контролем соперника. Каждое существо наносит другому урон, равный своей силе. С точки зрения эффектов карт оба существа «бьются».

Существо, использованное для боя, считается «атакующим» и по ходу боя может упоминаться в таком качестве.

Если атакующий не уничтожен, после этого срабатывают все его способности **«Бой»**. Если у *любого* из существ есть пассивная способность, связанная с концом боя (например, *«после того как вражеское существо уничтожено в бою с этим...»*), существо должно выжить, чтобы способность сработала. Только у атакующего могут сработать способности **«Бой»**.

БРОДЯГА

Карты с этим символом называются бродягами. Они необычайно редки: бродяга покинул свой стандартный дом и присоединился к другому. С точки зрения правил считайте, что бродяга принадлежит тому дому, чей герб указан на иллюстрации.



БРОНЯ

У некоторых существ есть броня, обозначенная числом справа от названия карты. Броня предотвращает столько урона, каково значение брони. Броня предотвращает урон до того, как он наносится. К примеру, если существу с «Бронёй 2» нанести 1 урон, броня предотвратит урон — и до конца хода у существа останется 1 броня, которая может защитить его вновь в тот же ход. Если тому же существу в дальнейшем нанести 3 урона, броня предотвратит 1 урон, а оставшиеся 2 будут нанесены существу.

Если существо с бронёй получает дополнительную броню, сложите оба значения — изначальное и добавленное.

Если существо получает броню во время хода, эта броня не предотвращает задним числом полученный ранее урон. И наоборот — если существо теряет всю броню во время хода, оно не получает ранее предотвращённый урон.

Если существо теряет часть брони, оно теряет ту часть, которая уже предотвращала урон в этом ходу, и лишь затем — ту, которая не предотвращала.

Если у существа вместо значения брони напечатан символ «~», у этого существа нет брони. Однако оно может получить её с помощью способностей других карт.

ВОЗВРАТ

Когда возвращается украденный янтарь, его помещают в личный запас первоначального обладателя.

ВОЗВЫШЕНИЕ

Когда какой-либо эффект требует от вас «возвысить» существо, возьмите 1 янтарь из общего запаса и положите на это существо. Когда существо, на котором лежит янтарь, покидает игру, лежащий на нём янтарь отправляется в личный запас соперника.

ВРАГ

Если текст карты говорит о «враге» или «вражеском», подразумевается игровой элемент под контролем соперника.

ВЫБОР ДОМА

Каждый ход игрок должен, если возможно, выбрать один из трёх домов, обозначенных на его карте архонта. Способности некоторых карт могут ограничить выбор дома.

Если игрок взял под контроль карту, не принадлежащую ни одному из домов его колоды, он может выбрать дом этой карты — до тех пор, пока она находится под его контролем.

Если игрок вообще не может выбрать дом, он начнёт раунд без активного дома.

Если возникло противоречие из-за того, что несколько разных эффектов обязывают игрока выбрать конкретный дом, он может сам выбрать между этими вариантами.

ВЫЛЕЧИТЬ

Если способность «лечит» существо, уберите с него указанное число жетонов урона.

Если она «полностью лечит» существо, уберите с него все жетоны урона.

Выбрать целью лечения можно любое существо, даже если на нём нет ни одного жетона урона. Однако если лечение не убирает жетоны урона, существо не считается «вылеченным» — это важно для эффектов некоторых карт.

ВЫХОДИТ ИЗ ИГРЫ

Если карта на поле выходит из игры (возвращается на руку или в колоду, уничтожается, сбрасывается, архивируется или изгоняется), уберите с неё все жетоны (кроме янтаря), сбросьте все прикрепленные к ней улучшения. Все эффекты, завязанные на эту карту, перестают действовать.

Когда карта выходит в неигровую зону, в которой карты скрыты от соперника (например, на руку игрока, в колоду, в архив), связанные с картой эффекты не действуют, если на карте прямо не указано, что она действует и из этой зоны.

Если из игры выходит существо, на котором лежали жетоны янтаря, этот янтарь уходит в личный запас соперника. Если из игры выходит карта не-существа (артефакт, действие, улучшение), на которой лежали жетоны янтаря, этот янтарь уходит в общий запас.

Когда карта выходит из игры, она всегда отправляется в соответствующую неигровую зону своего владельца, если какой-либо эффект карты прямо не указывает иное.

ДЕЙСТВИЕ (СПОСОБНОСТЬ)

Чтобы использовать способность «**Действие**», игрок в свой ход поворачивает карту и применяет эффект способности.

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ

Если текст карты упоминает что-то «дружественное», подразумевается элемент, находящийся под контролем того же игрока.

ЗА КАЖДЫЙ

У некоторых способностей есть эффекты, использующие термин «за каждый» для описания масштабов этого эффекта. Если не указано иное, игрок может воздействовать этим эффектом на несколько разных карт.

Пример: текст карты гласит: «**Розыгрыш:** нанесите 1 урон вражескому существу за каждое дружественное существо». Этот урон можно разделить на несколько разных существ.

Некоторые способности гласят, что игрок должен выбрать существо и нанести ему эффект с уточнением «за каждый». Такие способности действуют только на одно существо.

Пример: текст карты гласит: «**Сбор:** выберите существо. Нанесите этому существу 1 урон за каждое существо в игре». Этот урон нужно нанести только выбранному существу — его нельзя распределить на нескольких.

ЗАМЕНА РУКИ

При подготовке к игре у обоих игроков, начиная с первого, есть одна возможность полностью заменить стартовую руку, замешав карты назад в колоду и взяв новые — на одну карту меньше.

Игрок не может заменить руку повторно.

Если в партии участвует колода, на которую наложили цепи, её владелец не уменьшает значение цепей, когда заменяет руку. Однако при замене руки игрок с цепями всё равно берёт на одну карту меньше.

ЗАМЕЩАЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Некоторые способности полностью замещают применение других эффектов или розыгрыш целых этапов игры. Эти способности называются «замещающими» — их можно узнать по словам «вместо этого». Для замещающего эффекта всегда указано, какую часть эффекта или этапа игры он замещает. Когда должен сработать этот эффект (или часть эффекта) или наступить этап игры, он не происходит, а вместо него происходит замещающий эффект.

Если замещающий эффект приводит к отмене уничтожения карты, эта карта больше не отмечена как уничтоженная. Замещающий эффект считается продолжительным эффектом, пока действуют какие-либо уничтожающие способности, и не считается выполненным до конца, пока карту не отправят в стопку сброса.

Пример: Женья разыгрывает «Ронни Часовщика». У его соперника 7 янтаря. Как правило, эффект «розыгрыш» «Ронни Часовщика» позволяет ему украсть 1 янтарь у соперника, но поскольку у соперника 7 или более янтаря, срабатывает замещающий эффект и замещает кражу 1 янтаря на кражу 2.

Пример: у Екатерины есть «Самосборный автоматон», а также ещё одно существо в игре. Её соперник играет «Разгарёк», уничтожающий всех существ в игре. Эффект уничтожения, доступный «Самосборному автомату», — это замещающий эффект, он замещает уничтожение этого существа на его полное излечение, если у игрока, контролирующего «Самосборный автоматон», есть другие существа в игре (а другое существо у него ещё есть, пусть и помечено как уничтоженное). Таким образом, вместо уничтожения «Самосборный автоматон» вылечивается, после чего игрок поворачивает его и перемещает на фланг.

ЗАСАДА

Когда существо с ключевым словом «Засада» используется для боя, оно не получает в бою ответного урона.

Это свойство защищает только от урона, нанесённого силой противника, без учёта прочих ключевых слов и способностей.

ЗАХВАТ ЯНТАРЯ

Захваченный янтарь берётся из личного запаса соперника и кладётся на существо, контролируемое игроком-захватчиком. Захваченный янтарь нельзя тратить.

Когда существо, на котором лежит янтарь, покидает игру, лежащий на нём янтарь отправляется в личный запас соперника.

Если не указано иное, янтарь всегда кладётся на существо, которое его захватило.

ЗАЩИТА

Когда существо становится защищено, положите на него жетон защиты. Когда существо с жетоном защиты должно получить урон или покинуть игру, вместо этого сбросьте с него все жетоны защиты. Жетон защиты не позволяет отметить существо для уничтожения.

Пока на существе есть жетон защиты, его нельзя защитить повторно.

ИЗГНАНИЕ

Когда карту изгоняют, она выходит из игры и её кладут в открытую под карту архонта её владельца. С этого момента изгнанные карты никак не влияют на игру.

ИМПЛАНТИРОВАТЬ

Если способность указывает вам имплантировать карту, имплантированная карта кладётся в открытую под другую (указанную в тексте способности) карту. Имплантированная карта не считается находящейся в игре. Если карта, которой она имплантирована, покидает игру, то имплантированная карта кладётся в сброс владельца.

ИСТЕРЗАННЫЙ

Когда в сбросе у игрока 10 или больше карт, он считается истерзанным. Непосредственного эффекта от этого нет, но другие способности могут на это ссылаться.

КАК ЕСЛИ БЫ

Если эффект карты предписывает вам использовать карту, «как если бы она была ваша» или «как если бы вы её контролировали», можете использовать карту, даже если не контролируете её. В процессе вы не получаете контроля над картой, но разыгрываете её эффект, как если бы контролировали.

Используя карту «как если бы она была ваша / как если бы вы её контролировали», которая требует принести её в жертву в ходе эффекта, вы приносите её в жертву, как если бы вы её контролировали.

КАРТА ССЫЛАЕТСЯ НА СЕБЯ

Если способность карты упоминает название самой карты, она ссылается только на себя, а не на другие копии той же карты.

КЛЮЧИ

Игрок, первым выковавший три ключа, сразу побеждает в игре.

У игрока есть по одному ключу трёх цветов: красного, синего и жёлтого. Некоторые способности карт могут ссылаться на цвет ключа.

О ковке ключей читайте [здесь](#).

КОНЕЦ ХОДА

Эффекты «Конец хода» срабатывают, когда ход игрока закончен — после этапа 5 «Добор карт».

КОНТРОЛЬ

Игрок владеет картами, которые начинают игру в его колоде. Когда карту разыгрывают, она считается подконтрольной активному игроку.

Игрок может взять под контроль карту соперника. В этом случае взятая под контроль карта переключается в игровую зону контролирующего игрока. Если это было существо, оно помещается на фланг его боевой линии. Если несколько эффектов контроля применяются к одной и той же карте, действует тот, что был разыгран последним.

Если игрок берёт под контроль карту, принадлежащую дому, не указанному на его карте архонта, теперь на этапе 2 своего хода он может выбрать дом этой карты активным.

Если взятая под контроль карта по каким-либо причинам покидает игру, она отправляется в соответствующую внеигровую зону к первоначальному владельцу.

Если в способности упомянуты карты, которые у игрока есть в игре, имеются в виду подконтрольные ему карты.

КРАЖА

Когда способность позволяет украсть янтарь, указанное число янтаря переходит из личного запаса соперника в личный запас игрока, применившего способность.

Если способность позволяет вам украсть больше янтаря, чем есть у соперника, просто украдите весь янтарь из его запаса.

МОЖЕТ

Если в описании способности есть слово «может», её эффект необязателен к исполнению. Если игрок всё же решает применить эффект, он обязан сделать это настолько полно, насколько возможно.

НАЙТИ

Когда вы должны найти конкретную карту в колоде (стопке сброса или где-то ещё), просматривайте все карты в указанном месте, не показывая их сопернику. Даже если вы нашли нужную карту, вы при желании можете сказать сопернику, что ничего не нашли.

Если вы искали карту в колоде, по окончании поиска её надо тщательно перемешать.

При поиске в стопке сброса сохраняйте порядок карт.

НАСЛЕДИЕ

Этот символ обозначает унаследованную карту. Это значит, перед вами одна из редких карт, перенесённых из предыдущих наборов KeyForge. Она считается полноценной частью колоды с точки зрения всех игровых эффектов, и её можно применять на турнирах.



НАТИСК: X

Когда существо с ключевым словом «Натиск: X» атакует противника, перед боем оно наносит X урона атакуемому врагу (активный игрок решает, когда сработает этот эффект: до или после прочих эффектов «Перед боем»). Если урон от натиска уничтожает вражеское существо, бой заканчивается.

Если существо со способностью «Натиск: X» получает эту же способность ещё раз, сложите значения X.

НАЧАТЬ БОЙ

Если способность предписывает игроку «начать бой существом» или «подготовить существо и начать им бой», значит, игрок может использовать указанное существо для боя. Бой разыгрывается по стандартным правилам.

«НЕ МОЖЕТ/НЕЛЬЗЯ» ПРОТИВ «ДОЛЖЕН/МОЖЕТ»

Если два эффекта карт одновременно указывают, что игрок «не может» (игроку «нельзя») что-то сделать и при этом он «должен» сделать то же самое, приоритетнее эффект «не может/нельзя».

Пример: Анна разыгрывает карту, текст на которой гласит: «Пока эта карта в игре, вы должны выбрать дом Дис своим активным домом». В свой следующий ход соперник Анны разыгрывает карту, в которой говорится, что «в свой следующий ход соперник не может выбрать дом Дис своим активным домом». В следующий ход Анна одновременно должна и не может выбрать Дис, но поскольку запрет главнее, она просто не может выбрать Дис и выбирает любой другой дом.

Если два эффекта карт одновременно указывают, что игрок «не может» (игроку «нельзя») что-то сделать и при этом он «может» сделать то же самое, приоритетнее эффект «не может/нельзя».

НЕУЛОВИМЫЙ

Когда существо с ключевым словом «Неуловимый» атакуют впервые за ход, оно не получает урона и само не наносит урон в ответ.

«Неуловимый» игнорирует только урон, нанесённый силой вражеского существа. Свойство не спасает от урона, нанесённого любыми другими способностями и ключевыми словами.

НЕУЯЗВИМЫЙ

Если у существа есть ключевое слово «Неуязвимый», его нельзя уничтожить и ему нельзя нанести урон. Такое существо может покинуть игру другими средствами (например, его можно изгнать, положить в архив, вернуть на руку или замешать в колоду владельца). Поскольку неуязвимое существо нельзя уничтожить, оно остаётся в игре, даже когда его сила равна 0.

ОГЛУШЕНИЕ

Когда существо становится оглушённым, положите на него жетон оглушения. Пока существо оглушено, оно не может быть использовано для боя, сбора и применения способностей «Действие» или «Омни».

Оглушённое, но подготовленное существо активного дома можно использовать, чтобы снять с него оглушение. Для этого поверните карту этого существа.

Если какой-либо эффект требует, чтобы оглушённое существо вступило в бой, совершило сбор, использовало способности «Действие» или «Омни», вместо этого существо поворачивают, а оглушение с него снимают.

Постоянные способности карты и способности, не требующие боя, сбора или использования, продолжают действовать.

Если оглушённое существо атакуют, оно всё равно наносит урон атакуемому существу в бою.

Пока существо оглушено, оно не может получить ещё одно оглушение. Если какой-либо эффект пытается оглушить уже оглушённое существо, повторное оглушение не срабатывает.

ОМЕГА

После того как игрок сыграл карту с ключевым «Омега», текущий этап его хода закончен. Активный игрок не может сыграть, использовать или сбросить какие-либо ещё карты на этом этапе. Игра переходит к следующему этапу.

ОМНИ

Активный игрок может применять любые способности «Омни» на картах под своим контролем во время любого своего хода, даже если эти карты не принадлежат к активному Дому. При использовании «Омни» игрок должен, как обычно, повернуть карту с этой способностью.

ОПАСНЫЙ: X

Когда существо с ключевым словом «Опасный X» атакуют, оно наносит атакующему X урона до начала боя (активный игрок решает, когда сработает этот эффект: до или после прочих эффектов «Перед боем»). Если этот урон уничтожает существо соперника, бой не происходит.

Если существо с ключевым словом «Опасный X» получает эту же способность ещё раз, просто сложите значения X.

ПЕРЕД

Если в описании способности есть слово «перед» (например, «Перед сбором» или «Перед боем»), эта способность разыгрывается непосредственно перед соответствующим эффектом — сбором или боем (но сначала карту нужно повернуть, если того требует способность).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Когда карта указывает вам переместить янтарь, возьмите его с указанной карты или указанного места и переместите на другую карту или в другое место. Это не считается ни захватом, ни кражей, ни потерей янтара.

Когда карта указывает вам переместить урон, снимите этот урон с одной карты и переложите на другую. Это не считается нанесением урона другой карте, броня и прочие эффекты не могут предотвратить этот урон.

Когда карта указывает вам переместить существо, оно должно остаться под контролем текущего владельца, если только на карте не указано также, что контроль над ним получает другой игрок.

ПЛАТА

Если игрок должен заплатить сопернику янтарь, этот янтарь берётся из личного запаса игрока и уходит в личный запас его соперника.

ПО ТЕКУЩЕЙ ЦЕНЕ

Базовая стоимость ковки ключа — 6 янтара. Эта цена может меняться под влиянием способностей карт. Цена ковки ключа с учётом модификаторов называется «текущей».

ПОВТОРЕНИЕ

Если карта предписывает повторить эффект, то повторяется весь эффект, включая требование его повторить. Цикл повторяющихся эффектов прерывается, если карта, создающая этот эффект, покидает игру.

Важно: повторение эффектов не подчиняется правилу шести, так как правило распространяется только на розыгрыш или использование карты, а не повторное применение одного и того же эффекта одной карты.

См. также «[Предыдущий эффект](#)».

ПОМЕНЯТЬ МЕСТАМИ

Поменяться местами могут существа в боевой линии: в этом случае каждое из них занимает место другого. Оба существа должны быть подконтрольны одному игроку.

Если меняются местами карты из двух разных игровых зон (например, карта в игре и карта на руке), карты меняются и игровыми зонами.

ПРЕДЫДУЩИЙ ЭФФЕКТ, ПОВТОРИТЬ ПРЕДЫДУЩИЙ ЭФФЕКТ

Если карта предписывает повторить предыдущий эффект, примените полностью эффект карты, предшествовавший этому указанию.

Важно: повторение эффектов не подчиняется правилу шести, так как правило распространяется только на розыгрыш или использование карты, а не повторное применение одного и того же эффекта одной карты.

ПРИЛИВ

Прилив — игровая механика, которая появится в будущих дополнениях. В начале партии прилива в игре нет, но способности будущих карт могут это поменять.

ПРИНЕСТИ В ЖЕРТВУ

Когда текст способности предписывает игроку «принести карту в жертву», он сбрасывает эту карту из игры.

Принесённая в жертву карта считается уничтоженной, и если у неё есть способность «Уничтожен», её эффект срабатывает.

Игрок не может принести в жертву карту, которую не контролирует.

ПРОВОКАЦИЯ

Соседей существа с ключевым словом «Провокация» нельзя атаковать, если только у них самих нет свойства «Провокация».

Сдвиньте существ с «Провокацией» чуть ближе к боевой линии врага, чтобы ваш соперник их сразу заметил.



Гримлок Дукс (в центре) имеет свойство «Провокация», а потому слегка выдвинут вперёд в боевой линии

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Способности некоторых карт создают эффекты или условия, которые влияют на игру определённый период времени, например «до начала вашего следующего хода» или «до конца этого хода». Их называют продолжительными эффектами.

Продолжительные эффекты считаются постоянными способностями, активными на указанный период. Продолжительный эффект сохраняется, даже если создавшая его карта выходит из игры.

Если продолжительный эффект влияет на карты в игре, он влияет на все карты в игре в указанный период, независимо от того, были ли они в игре на момент появления продолжительного эффекта.

ПРОЧИЕ ЖЕТОНЫ

Некоторые карты упоминают жетоны, для которых нет официальных компонентов, представляющих их. Игроки могут использовать подручные материалы — например, монеты. Для этих жетонов нет особых правил, но карты, вводящие их, поясняют, как они работают.

РАЗБРОС

Когда карта предписывает нанести существо урон с «разбросом X», каждому соседу существа-цели дополнительно наносится X урона.

РАЗМЕЩЕНИЕ

Существо с ключевым словом «Размещение» необязательно входит в игру на фланге боевой линии. Вместо этого при розыгрыше его можно поместить в любую часть боевой линии контролирующего игрока, даже между двумя другими существами.

РАСКОВАТЬ КЛЮЧ

Если ранее скованный ключ «раскован», переверните жетон ключа обратной стороной вверх. Этот ключ больше не считается скованным и не идёт в счёт трёх ключей, необходимых для победы. Его нужно сковать заново.

РЕДКОСТЬ

Редкость карты можно определить по символу внизу, рядом с коллекционным номером. Редкость карты (обычная, необычная, редкая, особая) используется алгоритмом, генерирующим состав колоды; от неё зависит, как часто та или иная карта встречается в колодах. Особые карты распространяются другими методами и не подчиняются стандартным правилам редкости.



РОЗЫГРЫШ

Если у карты есть способность «Розыгрыш», её эффект срабатывает в тот момент, когда карту разыгрывают. Если это существо, артефакт или улучшение, эффект срабатывает, когда оно входит в игру. Карты действий сразу после применения способности уходят в стопку сброса владельца.

Если та или иная способность позволяет «разыграть» карту не с руки, способность «Розыгрыш» на такой карте всё равно применяется. Если же способность просто «кладёт» карту в игровую зону, игнорируйте эффект «Розыгрыш».

САМЫЙ СИЛЬНЫЙ

Если в тексте упоминается «самое сильное» существо, имеется в виду существо с наивысшим значением силы из тех, что находятся в игре. Если несколько существ имеют одинаковое наивысшее значение силы, самым сильным считается каждое из них.

Если способность требует выбрать одно из самых сильных существ, игрок выбирает одно, даже если претендентов несколько.

Группы «самых сильных»

Если в тексте способности упоминается «X самых сильных существ», то подразумевается число существ в игре, значение силы которых равно или выше, чем у тех, кто не входит в эту группу. Если в игре недостаточно существ с одинаковой силой, выполняющих требование этой способности, то к самым сильным существам причисляют следующих по силе. Продолжайте причислять существ к этой группе, пока требование способности не будет выполнено или в игре не останется существ. Если в какой-то момент несколько существ с одинаковой силой могут попасть в группу самых сильных существ, но в ней не хватает места, то активный игрок выбирает, какое из существ туда попадёт.

Пример: Тимур играет карту действия «Три судьбы», текст которой гласит: «Розыгрыш: уничтожьте 3 самых сильных существа». В игре есть существа с силой 8, 7 и два по 5. Том выбирает группу из трёх существ — в ней, очевидно, должно войти существо с силой 8. Равных ему по силе в игре нет. Чтобы заполнить группу, Тимур берёт следующее по силе существо с силой 7. И опять же равных ему по силе нет, надо выбрать следующее. Тимур выбирает одно из существ с силой 5, чтобы завершить заполнение группы.

СБОР

Когда игрок использует существо для сбора, он поворачивает это существо, получает 1 янтарь в свой запас янтаря, а затем разыгрывает все эффекты способности «Сбор» этого существа.

СКОВАТЬ КЛЮЧ

Подробности о ковке ключей см. [здесь](#).

СОСЕДИ

Существа, расположенные непосредственно слева и справа в боевой линии от данного существа, считаются соседями.

СПОСОБНОСТЬ КАРТЫ

Способность — это особый текст карты, влияющий на ход игры.

Если в описании способности не упоминается внеигровая зона (рука, колода, архив или стопка сброса), то способность может воздействовать только на карты, находящиеся в игре. Способности, воздействующие на уничтоженную карту, могут действовать на неё, пока она в стопке сброса.

Способности карт существ, артефактов и улучшений активны (и могут срабатывать) только тогда, когда карта находится в игре, если только прямо не указано, что способность действует из неигровой зоны.

СТОПКА СБРОСА

Когда карту уничтожают или сбрасывают, её помещают на верх стопки сброса её владельца. Карты в стопке сброса каждого игрока — открытая информация, их можно просматривать в любой момент.

Порядок карт в стопке сброса игрока надо сохранять по ходу игры неизменным, если только способность какой-либо карты его не поменяет.

Когда у игрока кончаются карты в колоде, а он должен взять ещё карты, он перемешивает стопку сброса и создаёт из неё новую колоду.

СУЩЕСТВО С НАИМЕНЬШЕЙ СИЛОЙ

Если упоминается «существо с наименьшей силой», выбирать нужно среди тех существ, что находятся в игре. Если несколько существ имеют одинаковое самое низкое значение силы, существом с наименьшей силой считается каждое из них.

Если способность требует выбрать одно из существ с наименьшей силой, игрок выбирает одно, даже если претендентов несколько.

Группы «существ с наименьшей силой»

Если в тексте способности упоминается «X существ с наименьшей силой», то подразумевается число существ в игре, значение силы которых равно или ниже, чем у тех, кто не входит в эту группу. Если в игре недостаточно существ с одинаковой силой, выполняющих требование этой способности, то к существам с наименьшей силой причисляют следующих по силе. Продолжайте причислять существ к этой группе, пока требование способности не будет выполнено или в игре не останется существ. Если в какой-то момент несколько существ с одинаковой силой могут попасть в группу существ с наименьшей силой, но в ней не хватает места, то активный игрок выбирает, какое из существ туда попадёт.

ТАКИМ ОБРАЗОМ

Если в тексте способности упомянут эффект, произошедший «таким образом», то подразумевается, что эффект вызван розыгрышем этой же способности.

УНИЧТОЖЕН

Когда карту уничтожает эффект какой-либо карты или существо наносит другому урон, равный или превышающий его силу, эту карту отмечают как уничтоженную. После этого срабатывают её способности «Уничтожен» (если есть), и карта отправляется в стопку сброса владельца. Если несколько карт одновременно отмечены уничтоженными, активный игрок выбирает порядок, в котором будет разыгрывать способности «Уничтожен» этих карт, и порядок, в котором эти карты отправляются в стопку сброса владельцев.

Если уничтоженным отмечено существо, единственное, что может это отметить, — эффект замены со словом «вместо», который заменит чем-то уничтожение этого существа. Эффект, лечащий существо, не отменяет его уничтожения. Эффект может переместить уничтоженное существо в другую внеигровую зону (например, на руку или в архив), но существо всё равно продолжает считаться «уничтоженным» с точки зрения эффектов карт.

Если способность «Уничтожен» приводит к уничтожению других карт, их тоже отмечают как уничтоженные и разыгрывают эффекты их способностей «Уничтожен» перед тем, как сбросить их.

Игроки не могут добровольно принести в жертву или уничтожить существо, уже отмеченное как уничтоженное. Карту, отмеченную как уничтоженная, нельзя повторно отметить уничтоженной, и любые эффекты, пытающиеся её уничтожить или принести в жертву, не сработают. Способность «Уничтожен» каждой карты срабатывает только раз.

Способность «Уничтожен» срабатывает, только если она у карты уже была на тот момент, когда её отметили как уничтоженную. Если карта получает способность «Уничтожен» после этого момента, эта способность не срабатывает.

Принесённые в жертву карты тоже считаются уничтоженными. Их отмечают уничтоженными по тем же правилам, что описаны выше.

Пример: у Дениса есть «Гебук» среди нескольких существ. Его соперник играет «Рагнарёк» и уничтожает всех этих существ. Сперва всех существ Дениса отмечают уничтоженными. Затем у «Гебука» срабатывает способность «Уничтожен»: сбросьте верхнюю карту вашей колоды. Если это существо, то, после того как «Гебук» выйдет из игры, поместите это существо в игру на место «Гебука» в боевой линии. Новое существо входит в игру вместо «Гебука» уже после того, как подействовал эффект «Рагнарёка», поэтому оно не уничтожается.

УРОН

Урон, нанесённый существам, отмечается жетонами урона, лежащими на карте. Если существо получило урон, который равен или превышает его значение силы, это существо уничтожено. Нанесённый урон не снижает силу существа. Если сразу несколько существ получили урон от одного источника, этот урон наносится одновременно.

Подробнее об уроне и бое см. [здесь](#).

ФЛАНГ

Существа, находящиеся с крайней правой и левой стороны боевой линии, считаются находящимися на её флангах и называются фланговыми. Каждый раз, когда существо входит в игру, активный игрок решает, на какой фланг его поместить.

Если в боевой линии всего одно существо, оно считается фланговым и в отношении левого, и в отношении правого флангов.

ХОД

Пройдите этапы хода по порядку:

- 1 Сковать ключ
- 2 Выбрать дом
- 3 Разыграть, сбросить или использовать карты активного дома
- 4 Подготовить карты
- 5 Добрать карты

ЦЕНТР БОЕВОЙ ЛИНИИ

Существо находится в центре боевой линии, если справа и слева от него одинаковое количество существ. Центр боевой линии существует только в том случае, если в боевой линии нечётное число существ. Если в ней всего одно существо, оно находится в центре боевой линии.

ЦЕПИ

Игрок может получить цепи по ходу игры от способностей карты. Количество цепей отслеживается при помощи счётчика.

Каждый раз, когда игрок, у которого есть одна или несколько цепей, должен добрать карты на руку, он добирает меньше карт, а затем сбрасывает одну цепь, понизив значение счётчика цепей на 1. Этот эффект не срабатывает, когда игроку указано просто взять карты.

- 1–6 цепей:** добирайте на 1 карту меньше.
- 7–12 цепей:** добирайте на 2 карты меньше.
- 13–18 цепей:** добирайте на 3 карты меньше.
- 19–24 цепей:** добирайте на 4 карты меньше.

Когда игрок при подготовке набирает на руку начальные карты, если на его колоде есть цепи, они действуют и на начальную руку так же, как на добор карт на руку на этапе 5. Цепь при начальном наборе сбрасывается так же, как при стандартных правилах.

См. «Цепи».

ЯД

Любое существо, получив урон от существа с ключевым словом «Яд», уничтожается. Для этого урон должен быть нанесён успешно, то есть не предотвращён бронёй или каким-то ещё эффектом.

Яд применяется только к урону, который существо с этим свойством наносит своей силой, а не с помощью ключевых слов или других способностей карты.

ЯНТАРЬ

Янтарь представлен особыми жетонами и используется дляковки ключей.



Жетон янтаря

Только янтарь в вашем личном запасе считается «вашим»; это важно для способностей некоторых карт.

См. также: [Захват](#), [Ключи](#), [Сбор](#), [Кража](#).

ЯРОСТЬ

Когда существо становится разъярённым, положите на него жетон ярости. Когда используется существо с жетоном ярости, его нужно использовать для боя, если возможно. После того как вы в свой ход использовали для боя существо с жетоном ярости, снимите с него все жетоны ярости.

Пока на существе есть жетон ярости, его нельзя разъярить повторно.

СПИСОК ИСПРАВЛЕНИЙ

В этом разделе вы найдёте список исправлений в текстах карт.

СТОЛКНОВЕНИЕ МИРОВ (2)

ДЕНДРИКС (071)

Вместо «Розыгрыш:» следует читать «Бой:».

Правильное изображение карты:



САЙМОН (247)

Вместо атрибута «Эльф» должен стоять атрибут «Пришелец».

Правильное изображение карты:



НА СТОРОНЕ УДАЧИ

Автор: Дэниел Ловат Кларк

Ловкач взобрался по острому, как нож, кристаллическому уступу, но дальше бежать было некуда. Позади — яростная гора чешуи, зубов и ненависти, впереди — падение и неминуемая смерть. Ловкачу оставалось только броситься навстречу Удача-знает-чему. Он ощутил, как его руки ухватились за спутанную паутину бритвенных лиан, и, раскачавшись, полетел вверх и вперёд, как раз в тот момент, когда за его спиной раскололся кристалл.

Зубастая тварь позади него издала рёв столь громкий, что Ловкачу показалось: именно сила звука придала его полёту достаточное ускорение, чтобы перемахнуть на ту сторону пропасти. Цепляясь за конец лианы, он увидел внизу блестящие шпильки кристалльного каньона, бескрайние просторы золотистых равнин, мерцающие болота, тень нависающего Санктума — а затем отпустил свою тарзанку и перенёсся на удачную сторону дел.

В безопасности. Хоть ненадолго.

Он глубоко вдохнул и завозился со своим треклятым плащом. Янтарь в нём кончился. Не судьба Ловкачу раствориться в тени, пока что никак. «Эх, да и ладно — скучно, когда всё легко даётся», — пробормотал он, оглянувшись на разлом. Челюсти на ножках — на целой куче ножек — уже спустились по склону расселины и лезли вверх, обнюхивая воздух змеиным рылом.

— Ты что натворил, мелочь? — со смехом спросил громовой голос Вальдр. Она подошла к краю утёса, глядя, как карабкается тварь. Ловкач поднял глаза — и ещё выше, и ещё выше, ибо голова бробнарской великанши, подсвеченная солнцем, словно нимбом, начиналась на высоте двух-трёх Ловкачей.

Он подарил ей свою лучшую улыбку — ту, что вытаскивала его из неприятностей. Его белые зубы блеснули на фоне чернильно-чёрного лица, как сверкающий кинжал в глубоких тенях.



— Ну, шипы на нём — это ж янтарь, верно? — ответил Ловкач, тыча пурпурно-чёрным пальцем туда, где между чешуек торчали кристаллические шипы, мерцавшие кроваво-красным во мгле расселины. — А её вашеству нужен янтарь, так она сказала.

— И ты привёл вот это прямо к нам, — продолжила Вальдр, а тварь тем временем уже карабкалась по скале в их сторону, рыча и скрежеща. — Молодец, что сказать. — Она подняла ракетный молот и нажала большим пальцем на спуск, пробуждая двигатель, который урчал и сопел в массивном стальном навершии. Великанша нахмурилась, когда Ловкач спрятался за её спиной — воплощённая невинность, мэ-эм! — Ты хоть знаешь, что это?

— Нюхлигатор это, разве нет? — ответил Ловкач.

— Не знаешь, значит, — заключила Вальдр. Едва нюхлигатор, весь состоящий из зубов и рыка, забрался на край утёса, она опустила молот. Гром ударил в его череп — бац! Тварь дёрнулась разок и утихла. — Собирай свой янтарь, — проворчала Вальдр, собираясь уходить. — Всегда пожалуйста.

Ловкач захихикал и выдвинул свой зарукавный нож, взбираясь по голове мёртвой твари. Может, ему удастся срезать немного янтаря выше нормы, чтобы перезарядить плащ и оставить немного для родной гильдии? Архонт никогда и не заметит, не правда ли? Она же не будет сердиться на Ловкача, если он снимет каплю медочка с краешка котла? Ловкач вгрызся в первый шип, ощущая под пальцами, какой он тёплый и гудящий. Но прежде чем он решил, спрятать его в потайной карман или нет, явилась она: мисс Ониск Цензориус, сама архонт, нависла над ним, как всегда любопытная, прекрасная и невероятная.

— Э-м, здрасьте, миледи, — промямлил Ловкач, опуская янтарный шип наземь рядом с собой и принимаясь за следующий. Он никогда и не думал забрать его себе, что вы, что вы, Ловкач верен госпоже. — Тут полно славного янтаря! Думаю, с лихвой хватит, чтобы сковать вам один из этих ваших ключей.

— Да, — ответила она. — Но одного материала недостаточно, Ловкач. Ключи добываются отвагой. — Она вытянула свой идеальный пальчик и потрогала разбитую голову твари. Ловкач гадал, что видит остальные, глядя на неё, на Ониск. Ему она казалась волшебным видением, эльфийкой, похожей на него и непохожей при этом, высокой и излучающей свет. От неё захватывало дух в буквальном смысле. При этом силой она не уступала бробнарским великанам Вальдр: крепкие руки, широкие плечи... и при этом бесстрашность, зловещая сосредоточенность, словно у самых грозных демонов Диса. Под её взглядом Ловкач начинал сомневаться, кто он: букашка на булавочке в её коллекции, её лучший добытчик или её будущий обед.

Он не сразу понял, что она продолжала говорить.

— А чтобы обрести отвагу, сперва надо испытать страх. — Она встала, подобрав последние из янтарных шипов Ловкача, и сунула один из них в карман его плаща. — Будешь отважным, Ловкач? Ради меня? — Она улыбнулась, и потрясённый Ловкач кивнул.

— А чего мне бояться? — гадал он. И в этот момент первый из голодных отпрысков нюхлигатора вырвался на волю из его трупя, обнажив клыки...

КУЗНЯ

«Мне удалось её разглядеть в деталях, пока „Квантум“ рассыпался на части при снижении. Массивная планета, незавершённая оболочка сверху — и этот невероятный миропробивающий шпиль. Он тянулся над всем этим, даже позади нас — думаю, уже в космосе мы были внутри этой штуки».

— Капитан Вэл Джериго, звездолёт Соединённых Звёзд «Квантум»

«Минтаранский рабочий муравей понятия не имеет, что он в террариуме, и не знает о внешнем мире. Иногда я задумываюсь: что, если я такой же муравей?»

— Кихо «Приключенец»

Массивный мир в центре вселенной. Плавильный котёл, где десять тысяч раз перемешиваются десять тысяч миров в самых неожиданных сочетаниях — инопланетяне, ИИ, древние цивилизации. Его называют Кузнёй.

Никто не знает, когда её создали, не считая того, что «давным-давно». Никто не знает, кто её создал, не считая того, что «Архитекторы». И никто не знает её предназначения, если не считать очевидного: это место, где сливаются воедино части всех планет, всех видов, всех культур галактики.

С поверхности она выглядит как любая другая планета. У неё есть гравитация (где-то больше, где-то меньше) и атмосфера (где-то пригодная для дыхания, где-то ядовитая). Растения, животные, формации минералов, руины исчезнувших цивилизаций — пройдясь по Кузнё, можно исследовать не один чужой мир, а все сразу. От парящих городов Санктума до кристалльных лесов Эмбервуда, от исполинских плеч горы Спящий Великан до ртутных озёр Аригрумских болот, от продуваемых всеми ветрами красных равнин Новой Эллады до бездонных каньонов Глубин Эхо — нет конца чудесам, которые предлагает Кузня.

А уж народы! Сотни миллионов культур с сотни тысяч миров живут плечом к плечу и щупальце к щупальцу по всей Кузнё. Есть тут и бродячие банды, и тихие деревушки, и бурлящие города, исполинские крепости и безмятежные храмы, купцы и разбойники, короли и учёные! Тут живёт бок о бок так много разных видов и культур, что различия между народами и империями, существовавшие в их родных мирах, по большей части стёрлись. Правда, эльфы из Теней и племена Бробнара всё ещё держатся особняком, но и они бродят по улицам многочисленных городов Кузни, как все остальные. Марсианская Империя состоит из ксенофобов-завоевателей, но и её жители нет-нет да улизнут на концерт группы «Роллинг Багс», как и все остальные. Дома Кузни бесчисленны, и многие из них возникли уже тут, но даже те, что явились из иных миров, вроде Теней, уже включают в свой состав чужаков. Кузня со временем меняет всех.

В первую очередь она меняет ваш взгляд на мир. Над всеми возвышается Шпиль, невероятная башня, протянувшаяся от поверхности до космоса. А на конце шпиля расширение — что это? Незаконченный слой Кузни? Мощный космопорт, предназначенный только для Архитекторов? Кто знает? Но если долго вглядываться в чистые голубые небеса, вам померещатся строительные леса этого мира, который ещё не закончен. Кузня, невероятная, гигантская и искусственная, вечно растёт и вечно развивается.

АРХОНТЫ

«Для скромного парня из мелкой деревушки она была словно ангел, спустившийся к смертным. Я оказался прав — и в то же время ужасно, ужасно ошибался».

— Командор Ремизль, рыцарь Санктума

«Вы смотрите на нас и думаете: они, должно быть, сами боги. А мы смотрим на вас и думаем: что за удивительные создания, которых нам не понять! Мы все здесь для того, чтобы учиться друг у друга — в мире или в конфликте. Должно быть, для этого и существует Кузня».

— Мисс Оникс Цензориус, архонт

Жизнь в Кузню приходит отовсюду. Это всем известно и общепринято. Разнообразные миры, столкнувшиеся и перемешанные воедино роботами-феями, которые, по мнению большинства, созданы Архитекторами, сохраняют своего рода равновесие. Но есть ли что-то, характерное для самой Кузни?

Пожалуй, правильный ответ — архонты. То ли дети-боги, то ли проявления центральной ИИ, то ли смертные, достижения вознесения, то ли создания чистой энергии. Никто не знает. Даже сами архонты не знают — или не говорят. Но они странствуют по всей Кузнё, изучают встречающиеся народы и животных и всегда стремятся узнать больше об окружающем мире.

Архонты — странные создания, которых простым смертным трудно понять. Тела у них есть, только когда они сами того хотят, а в остальное время они существуют как бестелесные духи или существа из сверкающей энергии. Единственное, что их всех объединяет, это их способность разговаривать со всеми разумными созданиями. В остальном они столь же разнообразны по внешности и сути, как сама Кузня.

Как правило, архонты ищут себе спутников для странствий и всегда разыскивают загадочные хранилища Кузни — тайные склады мудрости, силы или знания, открыть которые могут лишь архонты. Чтобы открыть хранилище, архонтам приходится соревноваться друг с другом, собирая янтарь и выковыривая из него ключи, открывающие хранилище. В этой борьбе есть элементы священного ритуала, спортивного состязания и мордобоя в подворотне — и всё это сразу. Стычки почти всегда оборачиваются насилием, но редко кто погибает. По сути, благодаря развитой технологии и необычным способностям архонтов большинство таких состязаний оборачиваются даже во благо их последователям. Когда архонты успешно открывают хранилища, они находят настоящий клад мудрости, технологии и некоей неопишуемой энергии, которую поглощают напрямую. Не считая этой уникальной энергии, добычу из хранилища архонты обычно делят со своими последователями — а это мощный стимул вступить в отряд архонта.

Некоторым хватают обещанных сокровищ, чтобы пойти за архонтом навстречу опасности, у других же более благородные цели. Странствовать с архонтом всегда интересно, это бесконечный карнавал неожиданностей. В Кузнё «интересное» — нередко синоним «смертельного», но у архонтов есть силы, чтобы сохранять своих последователей (в относительной) безопасности: от способностей к исцелению до дара предвидения. И уж как минимум способности архонтов говорить на всех языках позволяют их последователям мирно встречаться с другими племенами и народами, с которыми они никак иначе не смогли бы общаться. Более воинственные архонты привлекают таких последователей, которые хотят защитить свои племена или обожают сражаться с известными и неизвестными соперниками. Всегда есть те, кто готов рискнуть всем на службе у столь могущественных и загадочных господ.

Когда же архонты откроют достаточно хранилищ и отправятся... куда там отправляются архонты, их последователям останется богатый опыт. Лишь изредка их бросают в глубине враждебной части Кузни, где их ждёт неминуемая гибель.

КЛЮЧИ

Я помогла мисс Оникс выковать третий ключ. Правда... всё прошло не так, как я ожидала. Я слышала, что его делают из янтаря, и в этом оказалась права, но я-то думала, мы положим его на наковальню, пару раз стукнем молотом, придадим форму или что-то вроде, и всё. Но её сиятельную милость вообще не волновало, как эта штука выглядит.

Она взяла янтарь прямо из моих щипцов, всё ещё раскалённый докрасна.

— Сойдёт, — сказала она. — А теперь нам надо научить этот ключ испытывать радость. Что радует тебя, Вальдр?

Я задумалась на минутку.

— Мягкие булочки, которые Ловкач добыл в той деревне, — ответила я.

— Помню, вкуснятина, — согласилась мисс Оникс. — Посмотрим, осталась ли у Ловкача ещё штучка.

ДОМА КУЗНИ

Этот раздел познакомит вас с домами Кузни, с которыми игроки могут столкнуться по ходу игры. В будущем могут появиться и другие дома.

БРОБНАР

Когда они спускаются с заснеженных вершин верхом на ревущих железных конях, чтобы грабить выжженные равнины, и когда хохочут в лицо шторму в грозных морях — боевые кланы Бробнара всегда внушают страх. Этот народ разнообразен, но каждым кланом Бробнар правит сильнейший — доказавший свою удаль на поле брани, в Круге Чемпионов или просто невероятной силой воли и гениальностью.

Хотя устные сказания великанов описывают их путешествие из мифической страны Ванхаллы, большинство учёных считает, что культура Бробнара в нынешнем виде возникла уже в Кузне, возможно в результате слияния ранних великанов и первых встреченных ими племён гоблинов. Веками Бробнары развивали свои уникальные особенности, не менявшиеся от того, какие племена они поглощали.

Во-первых, превыше всего Бробнары ценят силу. В обществе Бробнаров положение каждого зависит только от того, что он сможет завоевать силой, а противник или соперник, которому не хватает сил защитить свою собственность, не имеет на неё права. Во-вторых, Бробнары очень пекутся о своей репутации и демонстрации силы — ведь показаться слабым значит быть слабым. И в-третьих, Бробнары обожают громкую музыку, крепкую выпивку и блестящие штуки.



ОБЩЕСТВО

Большинство Бробнаров — огромные могучие гуманоиды под 3 метра ростом с пёстрой кожей самых разных оттенков. Волосы они часто красят в яркие цвета и выстригают гребни, мужчины отпускают длинные бороды, и все украшают себя татуировками и знаками своего клана. Клан Гаргантов, к примеру, расписывает тела синими татуировками в память о том, что они сбежали из Ледяного Лабиринта Робо-Чародея (среди сокровищ Гаргантов есть и Череп Чародея, очень похожий на жезляную банку).

Давным-давно многочисленное племя мелких, но умных гоблинов объединилось с народом Бробнара. Из-за размеров и кажущейся слабости их обычно считают гражданами второго сорта, прислугой, но гоблины — крепкий и выносливый народ, и некоторые из них сумели стать вождями и шаманами, которых уважают даже великаны.

В целом Бробнары готовы принять в свои кланы любого — требуется только сила воли и готовность подраться!

ТЕХНОЛОГИИ

Хотя более цивилизованным народам Бробнары кажутся грубыми и примитивными, они большие сторонники любых технологий, если те громкие, разрушительные, а лучше и то и другое. Будучи воинственным народом, часто страдающим от увечий и несчастных случаев, они постоянно используют кибернетические протезы и имплантаты. Оружие они любят такое, какое позволяет им схватиться с врагом лицом к лицу и показать свою силу. Но даже их топоры, молоты и боевые рукавицы часто усилены двигателями, ракетами и прочими новациями, делающими их ещё громче и мощнее (и зачастую опаснее для самого носителя, но Бробнаров это никогда не останавливало). Поскольку они ценят силу, то используют янтарь как источник энергии для своих машин, а то и украшают им свои тела, чтобы стать сильнее.

Изделия Бробнаров делаются вручную ремесленниками-кустарями, почти без использования промышленности. Поэтому они долговечны, а мастер, чьи творения надёжны, красивы и издают много шума, пользуется не меньшим уважением, чем любой воин. У Бробнаров также намётан глаз (и ухо) на красоту... по бробнарским понятиям. Другие народы определяют их музыку и искусство одним словом: «громко».

АРХОНТЫ

Бробнары любят всё осязаемое, а потому их сбивает с толку призрачная натура архонтов. Если архонт хочет завоевать уважение Бробнаров, ему нужно явиться в физическом теле и показать свою мощь или силу воли, что для архонта обычно не так уж сложно. Проявивший себя архонт убедится, что Бробнары — верные и умелые спутники, весёлые и простодушные. Многие архонты, взявшие Бробнаров в союзники, подолгу не вылезают из физических тел, наслаждаясь простыми и всем понятными удовольствиями этой формы.



ДИС

По всей Кузне ходят легенды об ужасных чудовищах, обитающих в пустоте между мирами. Эти твари вырываются из-под земли, чтобы наводить ужас на невинных, их коварные бесы воруют янтарь, а могущественные демоны уничтожают всех, кто встанет у них на пути. Те, кого неудача или дурость завела в их потусторонний мир, зовущийся Дисом, никогда не возвращаются назад.

Полуживые демоны, как гласит легенда, — существа межмировые, а потому они от природы не ведают ни жизни, ни боли, ни радости. Всё это им приходится похищать у невинных народов Кузни. Они жаждут самых крайних эмоций и питаются ими. Там, где возникает великий гнев, рыщут демоны, поджигая пламя вражды и пожирая эмоции, саму душу разгневанного существа. Алчность, страх, страдания — все эти эмоции демоны вызывают у смертных, чтобы собрать их и утащить в свои зловещие логова.

Теоретики Логоса отвергают подобные истории как бабушкины сказки и объясняют, что демоны — всего лишь паразитические создания, укоренившиеся в супраструктуре Кузни, которая отделяет этот слой от того слоя, что под ним. «Демоны» эмоционально невосприимчивы ввиду отсутствия стимулов в их пространстве, а потому используют психоактивные свойства янтаря, чтобы захватывать эмоциональные и ментальные импринты прочих обитателей Кузни, и уносят их в Дис для дальнейшего изучения или, возможно, для рекреации.

Мысль, что эта теория ничем не отличается от «бабушкиных сказок», только пересказанных умными словами, те же самые теоретики отвергают как антинаучную и повторяют это же объяснение, только помедленнее.



ОБЩЕСТВО

Вопреки мифам, демоны ДИСА — существа из плоти и крови, ну или, по крайней мере, из кожи (или хитина, как у насекомых) и ихора, а ещё вдобавок кошмарных высокотехнологичных киберимплантатов. Из-за таинственных масок не вполне очевидно, относятся ли все демоны к одному биологическому виду, или в демонов превращают различных существ с помощью некоего жуткого процесса. Добровольцы, желающие изучить этот вопрос, по понятным причинам немногочисленны.

Демонам прислуживают бесы — хаотичные и зачастую непослушные роботы, которыми управляет разум, лишь немногим менее пугающий, чем их владыки-демоны.

Ну и чем меньше сказано о людях, добровольно вступивших в эту группировку, тем лучше.

ТЕХНОЛОГИИ

Машины ДИСА — сочетание чар и высоких технологий. Демоны наполняют янтарём каждую частицу своих устройств, чтобы те тоже захватывали эмоции своих жертв. Горны ДИСА пылают нестерпимым жаром, в них плавится чёрное железо, а «души» (вернее, отпечатки эмоций) разбирают на составные элементы, чтобы демоны их могли поглотить. Эти разбитые осколки янтаря затем вставляют в бесов и прочие разумные машины, которые демоны затем снова отправляют на сбор янтаря и душ.

Даже когда это не требуется для функциональности, машины ДИСА обычно имеют острые углы, обжигающую поверхность, шипы и массу других особенностей, о которые можно по неосторожности искалечиться.

АРХОНТЫ

Архонты — единственные создания в Кузне, которые действительно способны общаться с демонами ДИСА, и многие из них находят демонов невероятно интересными. Тяга ДИСА к крайностям в ощущениях и эмоциях может особенно привлекать тех архонтов, которым трудно понять переживания смертных. Говорят, некоторые архонты даже специально требовали, чтобы демоны научили их понятиям боли и страха.



ЗАВРИАНЕ

Сказать, что Завр Рекс правит народом завриан, будет преувеличением. Она лишь первая среди равных в сенате — но этого достаточно, чтобы считаться одним из самых влиятельных и важных лидеров Кузни.

Заврианская Республика — это империя, существующая уже миллионы лет, возможно, древнейшая сохранившаяся культура на Кузне. Она рушилась и восставала из пепла много раз за свою долгую историю, но завриане продолжают существовать и процветать уже долгие эпохи.

Сейчас полисы Заврианской Республики сосуществуют с другими народами Кузни, которые служат ярким примером того, что партия Гегемонов называет «низшими созданиями» (иначе говоря, иностранцами). Многие (например, Гегемоны) считают, что Республика пришла в упадок, другие же (например, Секвестариане) уверены, что она просто выросла из прежней захватнической и воинственной политики. Завриане остаются великой державой, они отбили марсианскую агрессию с Новой Эллады и три крестовых похода Санктума, но дни их собственных завоеваний окончились с поражением Саблезубых Варваров.



ОБЩЕСТВО

Племена Заврианской Республики, в том числе лонгузавры, карнизавры, корнифациемы, лорикадоны, гербизавры, влатузавры и маринузавры, выводят свой род от динозавров, попавших на Кузнию примерно шестьдесят пять миллионов лет назад. Народ завриан весьма разнообразен, но в среднем их самки несколько крупнее самцов, а самцы несколько более разноцветны.

Хотя племена и их члены довольно сильно различаются, завриане в среднем довольно крупные и могучие создания по меркам других разумных народов Кузни. Даже великаны народа Бробнар дважды подумают, прежде чем вызвать лонгузавра на поединок! Но главное, завриане могут похвастаться величайшими гениями философии на Кузне. Их легендарные сенатские дебаты славятся длительностью, а также силой, страстью и глубиной аргументов.

ТЕХНОЛОГИИ

Заврианские технологии так развиты, что иные цивилизации порой принимают их за магию. Все артефакты идеально сочетают красоту и функциональность, будучи прекрасным гармоничным соединением современных технологий и красивых традиций. Копья и щиты заврианских воинов куда сильнее, чем грубые лучемёты и огнестрелы. Даже тягловые звери демонстрируют превосходство заврианской технологии, ибо их поведением управляет современная заврианская упряжь, а их способности развиты благодаря генетике и селекции.

АРХОНТЫ

В заврианское общество архонты вписываются так, как нигде в Кузне. Им позволяют посещать заседания Заврианского Сената в надежде, что представленная на них великая мудрость просветит их. Особо мудрых и эрудированных архонтов рады видеть в заврианских академиях. Не менее десятка раз в истории Заврианской республики архонты становились губернаторами полисов.



ЗВЁЗДНЫЙ АЛЬЯНС

Звездолёт «Квант», отправившийся в экспедицию по изучению вселенной, неожиданно провалился в аномальное энергетическое поле и рухнул на поверхность Кузни. Пытаясь выжить в этом новом мире, учёные, исследователи и небольшой гарнизон солдат Великого Звёздного Альянса продолжает при этом выполнять свою миссию и смело идёт туда, куда не ступала нога человека, гуманоида или другого разумного существа.

Разумеется, повсюду они натываются на ноги, руки и иные части тел людей и нелюдей. Но факты никогда не мешали членам Альянса насладиться приключениями. К тому же факты таковы: Звёздный Альянс десятилетиями исследовал галактику, включил десятки звёздных систем в мирный и демократичный Альянс, распространил повсюду свои научные знания... но про Кузню до него не доходило даже слухов. Если экипажу удастся снова поднять «Квант» в космос и связаться с командованием Флота, они поведают об открытии, сравнимого с которым не значится в анналах.

После падения на Кузню команда Альянса воздвигла небольшой городок в каменной саванне в Долине Времени. Официально он называется «Лагерь-один», но почти все зовут его Квант-Сити.



ОБЩЕСТВО

Звёздный альянс — многоязычное и многовидовое сообщество, охватывающее десятки звёздных систем. В него входит не менее двадцати разумных видов, обладающих правом голоса. И это не считая роботов, становящихся всё более разумными, и десятков других видов, которые дружат с Альянсом и живут среди его видов, не будучи полноценными его членами.

Экипаж «Кванта» состоит в основном из людей (с Земли и других планет), которым помогают множество разных роботов. Возглавляет команду капитан, отважная Вэл Джерико. Но в экипаже Джерико хватает и инопланетян, многие из которых занимают высокие посты. К примеру, научный сотрудник Квинкан — проксимианин с Альфы Центавра. Проксимиане славятся острым и быстрым умом и проворными пальцами. Однако слабая гравитация и мягкий климат их планеты сделали проксимиан не такими крепкими, как другие виды. А вот офицер по безопасности лейтенант Хрхар происходит из куда более суровой расы хандухан. Крепкие, сильные и защищённые природной бронёй хандухане — гордый народ воинов, который обожают соревноваться и преодолевать трудности. Третья распространённая раса, представленная на «Кванте», — насекомоподобные крксиксы. Несмотря на свою жуткую внешность, в большинстве своём они дружелюбные, верные и самоотверженные товарищи. Рои крксиков на их родной планете служат образцом сотрудничества и единства. Благодаря их эффективности и скромным запросам их численность огромна даже по меркам остальных членов альянса.

ТЕХНОЛОГИИ

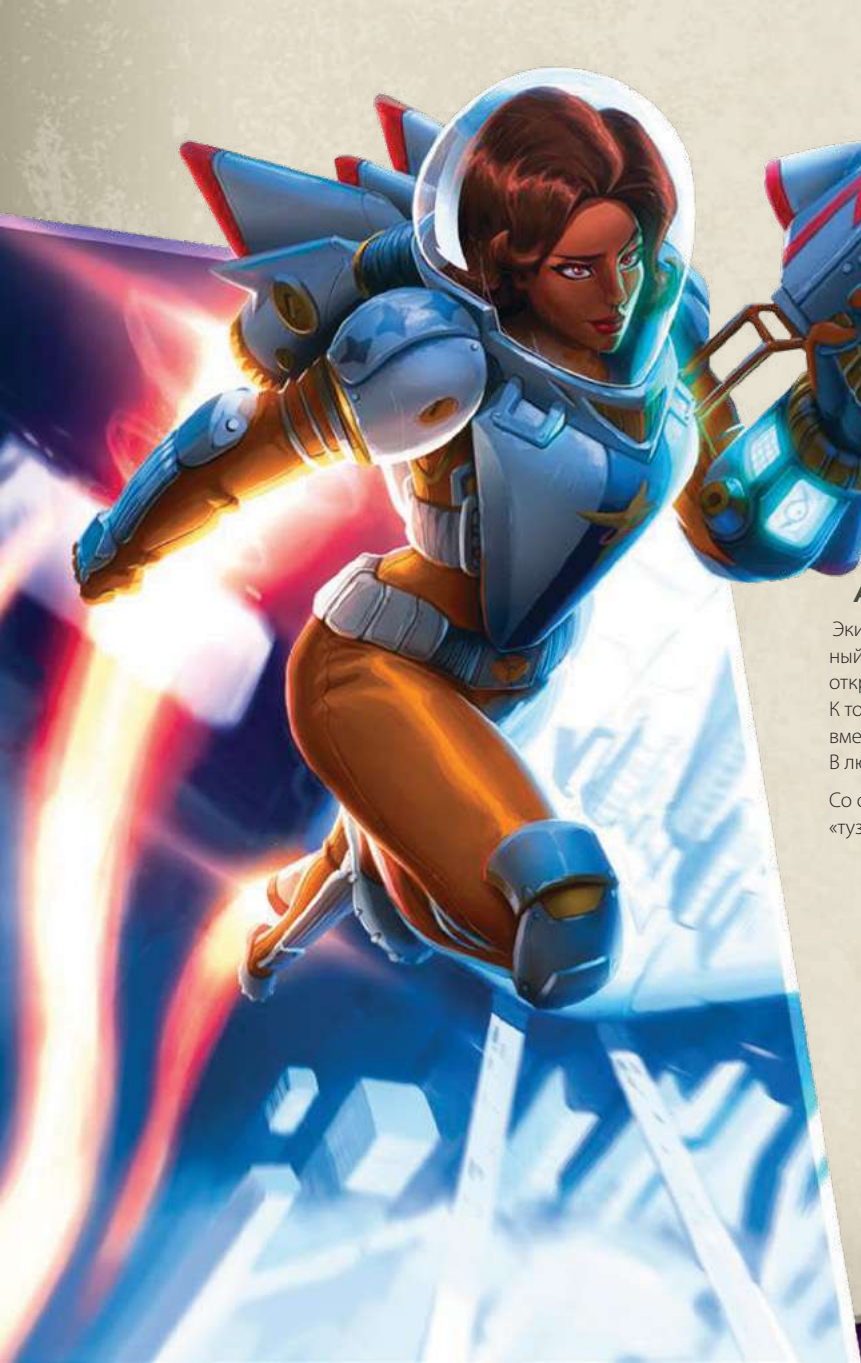
Технологии Звёздного Альянса весьма развиты, среди них продвинутые компьютеры, скафандры, транспорт, роботы, ракетные ранцы, лучеёты и вездесущие браслеты-модули, связывающие каждого члена экипажа с центральным компьютером «Кванта». Но несмотря на все технологические чудеса, инженеры так и не смогли заставить «Квант» снова работать. Им пришлось отключить многие подсистемы корабля, чтобы снабжать энергией растущий лагерь Звёздного Альянса на Кузне. Возможно, что странное новое вещество, янтарь, влияет на системы «Кванта» — но это ещё предстоит исследовать.

Помимо браслетов-коммуникаторов, экипаж «Кванта» использует модульные приспособления, которые они адаптируют под свои нужды. В работе им помогают верные и разнообразные роботы, в том числе транспортные. Например, любимец команды, вездеход Р0-ВЗР, который называют ещё Разведмашиной, идеально подходит для исследования чужих планет.

АРХОНТЫ

Экипаж «Кванта» — самая новая фракция на Кузне, а потому вызывает огромный интерес архонтов. Наблюдая за тем, как исследователи Альянса впервые открывают для себя Кузню, архонты могут взглянуть на неё свежим взглядом. К тому же остаётся загадка появления «Кванта» — попал ли он сюда случайно вместе с планетой под ним? Или прилетел на Кузню «по-жесткому», снаружи? В любом случае это, возможно, первый такой вид попадания в истории Кузни!

Со своей стороны капитан Джерико и её команда с радостью нанимают «туземных проводников», помогающих им раскрывать тайны вселенной.



ЛОГОС

Самопровозглашённые «величайшие» интеллектуалы и учёные Кузни входят в Общество Логики и Разума, или просто Логос. Все логосиане с радостью подтвердят этот факт, если их спросить, и даже если не спрашивать, но дать им возможность открыть рот.



Логос посвятил себя развитию научного знания и понимания вселенной, по возможности отдаляясь от всех приземлённых (и плотских) забот при помощи своих развитых технологий. Многие логосиане за долгие годы заменяют машинами части своих тел или даже тела целиком и продолжают работать через много лет после того, как их должна была свалить болезнь или смерть. По сути, использование кибернетических тел так распространено, что никто за пределами Общества уже не помнит, как изначально выглядели физические тела логосиан и в каком виде они впервые прибыли на Кузню — киборгами или нет. Сам же Логос на эту тему не распространяется.

Некоторые считают незачинным фанатичное стремление Логоса к познанию любой ценой и называют их наиболее изощрённые эксперименты «омерзительными», «катастрофическими» или «очень-очень плохими». Но истинные теоретики насмеваются над такой дремучей отсталостью! Они понимают, что тайны Кузни куда важнее жизни одной личности или одного города и что нельзя достичь прогресса, не проколов пару червоточин сингулярности, чтобы свернуть местное пространство-время.

ОБЩЕСТВО

В общих чертах Логос делится на две группы: теоретики и механисты. Каждая считает другую интеллектуально более слабой, и каждая убеждена, что именно она сделала величайший вклад в развитие науки и технологий.

Теоретики заняты сферой чистых рассуждений и вероятностей, тайнами вселенной, какая она есть и какой могла бы быть. Всё, что можно выразить с помощью математики и рассуждений, считается потенциально возможным; на всё остальное смотрят с подозрением и яростно критикуют, пока не появится теоретическая модель. Механисты, с другой стороны, работают

с эмпирическими данными и с миром, какой он есть. Теория бесполезна, если её нельзя проверить, а технология не существует, пока её не воплотят и не покажут в деле.

Логос с радостью принимает гениальных представителей всех видов в свои ряды. В конце концов, всё равно немногие из них смогут обходиться без механических тел дольше века-другого.

ТЕХНОЛОГИИ

Технологии Логоса — одни из самых развитых в Кузне и влияют на каждую сферу его жизни. Редко найдётся логосианин, не встроивший в своё тело немного технологий Логоса, будь то магнитно-управляемые парящие конечности (для удобства модуляции) или квантовый модулятор диссонанса (для... всяких дел). Машины Логоса создаются для всех возможных целей и для невозможных тоже.

Поскольку Логос постоянно расширяет границы знания, многие их технологии — экспериментальные или прототипы. Некоторые из них больше не производят, поскольку они работали плохо (или слишком хорошо, но совсем не так, как задумывалось). Многие из этих «машин» начинали как органические создания — в экспериментах логосиане не очень-то следят за этикой.

Многие машины логосиан используют в работе янтарь — либо как источник питания, либо для использования его мистических свойств. Другие создаются для того, чтобы изучать и анализировать янтарь, — эта задача остаётся непостижимо сложной, несмотря на всю развитость науки Логоса.

АРХОНТЫ

С точки зрения Логоса, архонты — одна из величайших нерешённых загадок Кузни. Они с интересом изучают архонтов и всегда рады поработать с ними, чтобы больше узнать об их природе. Поскольку архонты обычно тоже очень интересуются своей природой, многие из них помогают Логосу в поисках знаний.



МАРС

Империя Марса уникальна в том, что сохранила более-менее неизменную политическую структуру и культуру после того, как Архитекторы переместили её на Кузню двести лет назад. Возможно, дело в том, что этот перенос произошёл в последние дни Падения Марса, а может, потому что марсиане здесь относительные новички, но Марсианская империя осталась нетронута Кузнью. Ею всё ещё правят Старейшины Марса, и она всё ещё пытается подчинить как можно больше Кузни. Цель их ксенофобского крестового похода — добиться того, что Марс Будет Жить.

Поскольку теперь марсианские боевые машины питаются янтарём, а не кейворитом, которым они отравили родную планету, марсиане добились некоторого успеха. Но и врагов они встретили куда более трудных и опасных, чем ожидали. Новые формы жизни на Кузне дают марсианским биоинженерам больше возможностей вывести идеальное чудовище. Новые элементы вроде янтаря дают новые материалы для марсианских учёных и инженеров. Но марсианские солдаты с лучемётами и марсианские машины с бластерами не всегда одерживают верх в схватке с воинами Бробнара или ордами нюхль-обезьян. Чтобы одержать истинную победу, Марсу требуется покорить небеса своими летающими тарелочками. Увы, им лишь отчасти удалось восстановить марсианский флот, а некая загадочная сила мешает их звездолётам покидать пределы атмосферы.

И всё же, благодаря огромным заводам для клонирования и десантированию солдат в бой с парящих транспортников, относительно слабые (в физическом смысле) марсиане укрепились в Новой Элладе и теперь контролируют три города целиком. Трепещите перед мощью Марса!



ОБЩЕСТВО

В отличие от многих группировок Кузни, марсиане поддерживают генетическую и культурную чистоту, благодаря которой Марс не исчезает. Ещё до переноса на Кузню марсиане использовали генетические улучшения и массовое клонирование, чтобы разделить своё общество на две касты: высокие, более умные Старейшины правят более мелкими, слабыми и куда более многочисленными Солдатами.

От касты Солдат требуется демонстрировать свою преданность Марсу и не рекомендуется (под угрозой электрокоррекции мозга) обзаводиться уникальной личностью. Старейшины же различаются по областям знаний и интересам и имеют широкие возможности предаваться своим личным желаниям. Некоторые разрабатывают новое биологическое оружие (вирусы или жутких монстров), другие изучают низших созданий и Кузню, а третьи ведут архивы Марсианской культуры и истории. Вместе Старейшины коллективно правят Марсианской империей — всё во славу Марса!

ТЕХНОЛОГИИ

Марсианские технологии были хорошо развиты и до их переноса на Кузню и, хотя их пришлось полностью переизобрести в новых условиях, стали с тех пор лишь ещё более сложными. Марсианские солдаты идут в бой, вооружившись мощными и таинственными видами оружия и управляя самыми современными смертоносными шагоходами и кораблями. А генетически модифицированных страшилищ выпускают из клеток в авангарде, надеясь, что они пожрут врагов Марса (как нетрудно понять, большинство марсианских технологий либо создано для войны, либо вскоре начинает использоваться для неё).

В прошлом марсиане использовали кейворит для питания своих лучемётов и летающих тарелок, но янтарь, встречающийся только на Кузне, стал ему отличной заменой. Психореактивный янтарь, похоже, высвободил психический потенциал марсианской расы. Новые эксперименты в области гипноза, телепатии и прочих псионических технологий сулят марсианам великие свершения в будущем.

АРХОНТЫ

Для Старейшин Марса архонты одновременно и потенциальная угроза, и союзники. Их мудрость и могущество неоспоримы, но их иноземные идеи и спутники создают серьёзную угрозу искажения марсианской чистоты. И всё же это терпимая опасность, поскольку награда велика, поэтому Старейшины терпят сотрудничество с архонтами (да и не то чтобы у них был выбор). Со своей стороны архонты редко упускают случай изучить настолько уникальное общество. И, конечно, лихая воинственность и мощь Марса их тоже по-своему привлекают.



НЕУКРОТИМЫЕ

Архитекторы собрали растения, животных и прочие формы жизни со всей вселенной и населили ими Кузню. По сути, они продолжают это делать, смешивая чужеродные биомы в нечто пусть не гармоничное, но, по крайней мере, цветущее и пышущее жизнью.



За разнообразными дикими созданиями Кузни ухаживают механические феи — ловкие автоматы, которые изо всех сил пытаются поддерживать некое подобие равновесия. Но, несмотря на эту борьбу за равновесие, феи не пытаются делить природу на части. Так что на волков с Земли вскоре начинают охотиться марсианские снежгарры, нюхль-обезьяны с Регула-прайм висят на ветвях белоснежных непенфов из Висгарда, а альфа-центаврианских сахарных муравьёв жрут венерианские мухоловки (не путать с подозрительно похожими растениями с Земли). Время от времени эти виды развиваются и обретают в Кузне удобный дом, даже смешиваются и скрещиваются с чужаками, с которыми их биология совместима (порой не без помощи фей и странных мутаций, вызванных янтарём). В некоторых из этих животных можно узнать сходство со зверьми с их прежних планет, другие же целиком и полностью создания Кузни и больше нигде во вселенной не встречаются.

Всех вместе этих диких существ именуют одним словом: Неукротимые. Вместе с людьми и прочими разумными существами, которые отвергли цивилизацию и удалились в дикую природу, они образуют огромную и хаотичную группировку. У них нет центральной организации (а во многих случаях и собственно разума). Единственное, что постоянно у Неукротимых, — они живут сообразно своей природе, какой бы она ни была.

ОБЩЕСТВО

Поскольку к Неукротимым по определению относятся все дикие животные, растения, грибы и прочие живые существа Кузни, их разнообразие неопределимо. Но мы всё-таки попробуем описать: очень разнообразные. Что до разумных существ, условно называемых «народами» (из самых разных видов), между ними общего больше. Некоторые выросли в цивилизованных обществах и отвернулись от них. Другие всегда жили на природе. Но и тем и другим приятнее под открытым небом Кузни, чем в городах из камня и стали, проще общаться со зверьми и птицами, чем с такими же разумными существами.

Некоторые из этих разумных — возможно, из-за злоупотребления янтарём — обрели почти сверхъестественную способность говорить не только с животными, но также с растениями и грибами. Эти способности кажутся магией, и многие называют таких людей «колдунами», «ведьмами» и прочими словами из своей мифологии. Но на самом деле они безвредны. В основном.

ТЕХНОЛОГИИ

В целом Неукротимые не пользуются технологиями, ведь большинство учёных отличает разумных существ и диких животных именно по этому признаку. Однако эти границы размыты, и хотя нюхль-обезьяны могут считаться животными, они обожают грубые украшения и пользуются простыми инструментами. Феи дикой природы — тоже машины, а в галактике существует немало странных образчиков синтетической жизни, размывающих эту границу ещё сильнее.

Многие из разумных, считающихся Неукротимыми, избегают технологий, но даже в самых диких уголках Кузни есть машины и техника, которые можно подобрать и использовать по-новому. В конце концов, все цивилизации падают перед природой, рано или поздно.

АРХОНТЫ

Умы животных представляют собой уникальное испытание способностей архонта общаться с обитателями Кузни. Одних привлекают простые образы мышления Неукротимых, которые архонтам кажутся успокаивающими и приятными. Других архонтов привлекает чувство дикости и естественной свободы, которое вызывают эти создания. По большей части звери Неукротимых не обращают внимания на то, что нельзя съесть и что не пытается съесть их, но некоторые социальные животные (и люди) бывают рады ненавязчивому обществу архонта в своих странствиях.



САНКТУМ

Над поверхностью Кузни парят, словно по волшебству, множество огромных островов — невероятных оазисов воды, камня и зелени. Кто-то считает, что эти острова — начало нового слоя Кузни, который Архитекторы соберут в будущие тысячелетия. Другие болтают, будто этот слой уже строится, а острова — отходы этого процесса.



Так или иначе, многие из этих островов собраны под флагом Санктума. Это теократическая нация, объединённая гностической верой и защищённая ангелами — рыцарями Санктума (а также множеством других рыцарских орденов). Санктум безопасен, чист и опрятен — редкое сочетание для большинства стран Кузни. Там, где рыцари распростёрли золотые крылья, невинные и справедливые могут вздохнуть спокойно, зная, что их защищает Церковь Открытого Ока (разумеется, кто «невинный» и «справедливый», а кто нет, определяет сама Церковь).

Основу последователей Санктума составляют люди, но Церковь Открытого Ока явно зародилась не в человеческих мирах. Вероятно, Санктум и его вера были созданы уже на Кузне, возможно как имитация архонтов, с которыми первые последователи были хорошо знакомы. Но если учёные и Серые Монахи и знают ответ, они не делятся этими тайнами с непросветлёнными.

Порой кажется, что Санктум в буквальном смысле выше земных забот, но он регулярно общается с миром под ним. Миссионеры, послы и даже купцы ходят по улицам деревень и городов Кузни, а то и странствуют по диким и негостеприимным джунглям, чтобы принести непросветлённым истину Санктума. Обычно этих путников принимают хорошо, а когда нет — для того и есть рыцари.

ОБЩЕСТВО

Религия Санктума учит, что при помощи медитации, учёбы и духовного развития существо может обрести просветление и избавиться от тягот земного тела. Многие рыцари и высокопоставленные клирики — духи из чистой энергии. По сути, могучая силовая броня, которую носят рыцари, нужна лишь для того, чтобы содержать их духовную сущность, — иначе они и вовсе не смогли бы взаимодействовать с физическим миром. Сверкающие крылья и золотые мечи, которыми рыцари лихо орудуют, — это тоже духовные (можно даже сказать, «психические») проекции воли верующего, ставшие реальностью благодаря священному янтарию. Они лишний раз напоминают о божественной и духовной природе всех созданий.

Большинство духов Санктума способны являться лишь в освящённых залах своих соборов или в броне рыцарей. Но самые могущественные духи Санктума, прозванные «ангелами», свободны от таких ограничений и могут являться напрямую, как сверкающие создания из золотистого света.

Впрочем, в рядах Санктума хватает и существ из плоти и крови. Просветление даётся нелегко, и для многих путь к нему важнее самой цели. Некоторые даже заявляют, будто духи Санктума всегда были энергетическими созданиями и что Просветление и Вознесение невозможны — это, мол, обман, с помощью которого Церковь манипулирует массами. Но таким еретикам Санктум быстро затыкает рты.

ТЕХНОЛОГИИ

Фирменная технология Санктума — великолепная броня его рыцарей. Это мощные кибернетические доспехи, которые делают носителей из плоти и крови сильнее, быстрее и здоровее, а рыцарям-духам дают позволяют совершать невероятные подвиги.

Немалая часть технологий Санктума задействует «духовную энергию» пользователя, а использованный янтарь служит лишь её проводником. У рыцарей эта энергия превращается в крылья и нимбы золотого света, дающие воинам подвижность и тактическое наблюдение на поле боя. Их оружие тоже усилено золотистой энергией, создающей клинки из чистого света, щиты, пульсирующие мощью, и прочие эффекты, отражающие и облегчающие долг рыцаря.

Не считая рыцарей, большая часть Санктума представляет собой аскетическую пастораль. Архитектура красива, но строится по традиционным техникам из прошлых веков. Все записи ведутся от руки и на бумаге, еду растят честным трудом, и в целом превыше всего ценятся благочестие, простота и мир. По крайней мере, для мирян — конечно же, соборы служат монументами великому свету и славе Санктума, и на них не жалеют никаких трат.

АРХОНТЫ

Граница между могущественным ангелом Санктума и архонтом столь тонка, что большинство верующих в Санктуме её и не проводит. С точки зрения Церкви архонты — всё то, что воплощает их вера: чистая душа, совершенное сознание, свободное от ограничений физического тела. Рыцари Санктума жаждут учиться у таких созданий, а архонтам, конечно, нравится, когда на них смотрят как на богов и поклоняются им. Некоторые архонты даже воспринимают это как свой долг и стремятся обогатить духовную жизнь своих последователей.



ТЕНИ

Эльфы племени Сварр, обитающие в Тенях, — это пёстрая шайка жуликов, мошенников, воров и порой наёмных убийц. Физически они не так уж сильны, но компенсируют это скоростью, хитростью и умением, скажем так, заимствовать чужую собственность и технологии.



Сварры условно организованы в несколько гильдий единомышленников и удивительным образом сочетают самоотверженность и эгоизм. Они готовы пожертвовать многим во благо гильдии, но воспользуются любой возможностью ограбить, обмануть или обокрасть чужаков ради собственной выгоды, не испытывая и тени сомнения или сожалений.

Легенды сварров гласят, что некогда они обитали в светлом и мирном месте, но их изгнали в Тени, где им пришлось прятаться и побираться, чтобы выжить. Не совсем ясно, началась ли такая жизнь до переноса на Кузню, или миф (если это миф) основан именно на этом переносе, но в любом случае этой историей они оправдывают все свои проступки. К счастью для сварров, они весьма талантливы в искусстве скрытности, побега и применения чужих вещей не по назначению.

Многие не понимают, что такое, в принципе, Тени — народ, место, состояние души? Сварры относятся к этому прагматично: любое место, где они спрячутся и ведут свои дела, становится Тенями. Хороший вор везде найдёт Тени.

ОБЩЕСТВО

Большинство воров из Теней — часть племени эльфов Сварр, низкорослых, смуглых, большеглазых, с коварными ухмылками и острым чутьём. Сварры верны клану и не доверяют чужакам, они доминируют в каждой гильдии Теней. При этом сварры нередко живут и работают бок о бок с существами всех видов в самых разных местах и при самой разной власти и религии. Впрочем, эти лица тоже могут быть Тенями — хороший вор везде пролезет.

Люди и прочие чужаки порой попадают в гильдии Теней. В конце концов, сварры не единственные в мире преступники, так что они завербуют любого, кого посчитают полезным. Некоторые из этих наёмников ощущают себя дома именно в Тенях, а не в родных мирах, и в итоге вступают в гильдию на полную ставку. Если они проявят себя, здесь им рады не меньше, чем любому сварру.

ТЕХНОЛОГИИ

Большая часть технологий Теней украдена или подобрана у других и переделана под нужды Теней. Некоторые агенты Теней даже умудрились перепрограммировать фей, ухаживающих за биосферой Кузни, и использовать их как разведчиков, диверсантов, помощников и просто домашних животных (ну, они же правда милые).

Если у Теней и есть своя уникальная технология, это их плащи — хитроумные маскировочные устройства, окружающие их полем невидимости. Теневые эльфы постоянно носят узнаваемые трёхточечные маскировочные излучатели на всех частях своей экипировки, чтобы полностью покрыть себя невидимостью или иллюзиями, если понадобится. С помощью своих плащей воры и жулики всегда могут вернуться в Тени.

АРХОНТЫ

У сварров простой подход к оценке всего, что не входит в их гильдию: это полезно или опасно? Архонты — и то и другое, так что к ним надо относиться с осторожностью. Но если архонт станет союзником, гильдия может получить огромную выгоду. Как минимум, архонты способны говорить с кем и чем угодно, так что они помогают заключать сделки и торговать в Тенях. Те архонты, кто ещё не знаком с понятиями «личная собственность» и «владение», бывают заинтригованы интерпретацией этих понятий в Тенях. А равновесие между «всё для меня» и «всё для товарища», на котором держится культура сварров, многим архонтам кажется невероятно разумным.



НА СИЯЮЩИХ КРЫЛЬЯХ

Автор: Дэниел Ловат Кларк

Он ощущал близость Хранилища как музыкальный звон струны, вибрирующей в его теле. Не то чтобы у него было настоящее тело — такое, как у людей, киборгов и прочих существ, следовавших за ним. В этом смысле он чувствовал большее родство с эфирными духами Санктума, однако их призрачные формы чистого духа, пусть и закованные в тяжёлые рыцарские доспехи, были более ограниченны, чем он.

Он мог бы стать чем угодно. Он это знал, ощущал в глубине души. Но это было ему недоступно, пока он не откроет Хранилище. Какая-то его часть была оделена, скрыта и ждала, когда он её обретёт. Он и так мог быть чем угодно, даже временно носить тело, но в полной мере это произойдёт лишь после того, как он станет единым целым.

Аргус втянул себя обратно в тело — в форму, которую носил чаще всего. Сверкающие крылья трепетали у него за спиной, белоснежные одеяния развевались вокруг силуэта из мерцающей энергии. Выглядел он впечатляюще — неспроста его прозвали Сиятельным Владыкой Аргусом. Он шагнул вперёд, туда, где стоял на коленях сержант Закиэль с потускневшей аурой.

— Встань, — произнёс Аргус. Его голос звучал не только в воздухе, но и в голове сержанта.

— Сэр, там, у хранилища, — другой архонт, — сказал Закиэль, поднявшись рядом со своим архонтом. Вместе они прошли мимо развалин древнего строения, опутанного золотистыми узорами печатных плат, — наполовину храма, наполовину компьютера. Аргус изучал руины, когда ощутил зов Хранилища, и понял, что они стояли там, где часть этого мира добавили к Кузне. Кто её создал, оставалось тайной; возможно, они прибыли сюда вместе с храмом, когда Архитекторы перенесли его.

Закиэль, понятия не имевший обо всех этих тайнах, продолжил рассказ:

— Это мисс Оникс Цензориус, — сказал он. — С ней целый отряд воинов, демонов и воров.

— Соперница, — произнёс Аргус. Он ощутил, как изменилась музыка Хранилища, как натянулись струны внутри него. Чем труднее борьба за открытие Хранилища, тем больше награда. Может, Хранилища специально являются, чтобы вызывать состязания? А может, награда внутри меняется в зависимости от трудностей, которые архонтам приходится преодолеть? Он не знал. Да и кому дано понять мотивы Архитекторов? Может, это знание и заперто в Хранилище.

— Надо действовать быстро. — Он уже ощущал, как она тянется, тёмная и вносящая диссонанс. Она опережала его — уже собрала янтарь для первого ключа. Но если Хранилище откроет она, та часть его, что заперта в нём, достанется ей. — Закиэль, найди два дрона и запусти в небо. Подбей её свиту, пока мы собираем янтарь в долине.

— Выходит, будет битва, господин? — спросил Закиэль, и его аура вспыхнула, а за спиной выросли крылья.

— Битва всегда бывает, — ответил Аргус, глядя на Хранилище. Его песнь звучала всё громче. — А как ещё нам выковать себя совершенными в Кузне?

ПРОИСХОЖДЕНИЕ KEYFORGE

В старые годы в коллекционные карточные игры могли играть очень по-разному — и некоторые мои любимые способы со временем исчезли. Среди прочего это запечатанные колоды и клубные игры. Обе сложно было организовать, потому что карты вечно пропадали в чьей-нибудь коллекции. К тому же игроки могли играть только с друзьями, которым доверяли, иначе было легко жульничать, втихую «прокачав» свою колоду.

Я часто думал, нельзя ли вернуть эти интересные приёмы, основанные на том, что игровые инструменты не универсальны. У каждого игрока были сокровища, которых не было у других, но были и менее мощные карты, которые приходилось использовать по-хитрому, чтобы получить максимум пользы. У всех были запечатанные колоды, ни одна не была идеальной — но каждая была уникальной, и требовался немалый талант, чтобы выжать из неё всё, на что она годится.

Я и сам люблю собирать собственные колоды, но порой мне хочется сыграть не столь мощными картами, которые не подходят для состязания в таком формате. При игре запечатанными или ограниченными колодами такие карты часто становятся ценными, поскольку нельзя просто взять и заменить их более крутыми. Есть особое удовольствие в том, чтобы выиграть, используя карты, которые другие игроки проигнорировали или не заметили.

Мне всегда нравился качественный процедурно генерируемый контент. Созданные таким образом игровые миры вызывают ощущение, что они принадлежат мне, игроку: я открываю по ходу игры то, о чём не подозревал даже сам разработчик. Игры без такого контента часто выглядят слишком управляемыми и искусственными: все ходят по одним и тем же сюжетным рельсам, одни и те же решения дают один и тот же результат. Всё, что вы переживаете, явно было запланировано. Разница по ощущениям — как между походом в настоящие джунгли и в парк аттракционов. Когда ККИ впервые появились, они ощущались как джунгли — но со временем карты превратились в предмет торговли, и игры стали всё больше напоминать парк аттракционов.

В парке аттракционов специалисты объясняют вам, как играть в игры, каковы самые безопасные стратегии, какие стандартные колоды использовать. В джунглях у вас остаются только ваши инструменты. Всегда есть шанс, что с вашей колодой вы станете лучшим в мире игроком — нельзя заранее узнать все достоинства и недостатки; вы познаёте их в процессе игры.

Джунгли зовут!

Ричард Гарфилд

Апрель 2018

СОЗДАТЕЛИ

Разработчик KeyForge: Ричард Гарфилд

Разработка дополнения: Брэд Андрес, Скафф Элиас и Нейт Френч при участии Дэниела Шефера

Продюсер: Эрик Дальман

Художественный текст: Дэниел Ловат Кларк

Редактура: Адам Бейкер и Кевин Томчик

Менеджер разработки: Мерседес Опхейм

Графический дизайн дополнения: Кристофер Хош при участии Моника Хелланда, Майкла Силсби, Брайана Шомбурга, Нила В. Расмуссена и Джозефа Д. Олсона

Обложка и концепт-арты: Дэвид Кегг

Арт-директоры: Энди Кристенсен, Мелисса Шетлер, Кристал Чан и Тейлор Ингварссон

Техническое воплощение: Лукас Эдриан Перегрин и Эван Холл

Координация контроля качества: Зак Тевалтомас

Менеджеры по продукту: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Главный руководитель проекта: Джон Франц-Вихлаш

Главный менеджер по развитию: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Издатель: Эндрю Наваро

Отдельная благодарность Кони Гарфилд за бесчисленные часы тестовых игр, поддержку и хорошие идеи.

Игру тестировали

Аарон Хелтом, Алекс Дэви, Элли, Эндрю Аарестада, Эндрю Фишер, Эндрю Гросс, Бенджамин Ботторфф, Бойд Ботторфф, Брайан Вайссман, Броуди Бенсенд, Брайден Коул, Бабблс Хаммер, Калед «Бульдог» Грейс, Карл Андертон, Карл Байер, Чезина Байер, Крис Биццелл Клуф, Кристофер Бейтс, Си-Джей Хайнц, Сид Гарднер, Деймон Стоун, Дуг Кистер, Эдвард Вест, Эллиот Мюррей, Эмерик Двайер, Эрика Барайшайте, Гидриус Ченяускас, Грейс Холдингхаус, Ян Мур, Жаклин Андертон, Джейк Райан, Джейсон. М. Уоллас, Джейсон Волден, Джереми «Ниффл» Цвирн, Джим Картрайт, Джим Лин, Джозая Лейс, Джулия Дженнейс, Кэти Лейс, Кайли Амен, Кен Уй, Кей-Эф-Би Флетчер, Кортни Льюис, Лиам Макдональд, Лука Чилефоне, Лукас Лицзингер, Люк Эдди, Маргарет Миллер, Мартин Врум, Метрим Шарлебуа, Мэтт Ленсдаун, Мэттью «Ратт» Ньюман, Мэттью Пьеха, Мэттью Вотсон, Майкл Бернабо, Майкл Боггс, Мика Кросли, Мигле Пучетайте, Нейтан Гарднер, Нейтан Карпински, Николас Кир, Ник Ховард, Пол Клекер, Квинн Воллер, Рик Рейнхардт, Рюбен Фриз, Рон Байер, Рассел Джонс, Райан Энтони Волохен, Шуйлер Гарфилд, Скотт Льюис, Шон Монсон, Терренс Тейлор, Тим Хаклбери, Тобин Лобес, Тони Фанчи, Угниус Довидаускас, Вестон Гаррет Бредли, Вил Спрингер и Вильям Мортон.

Особая благодарность нашим бета-тестерам.



www.FantasyFlightGames.com

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply and the Unique Game logo are TM of Fantasy Flight Games. KeyForge, Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. www.FantasyFlightGames.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Александр Гагинский

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Анатолия Копылова, Артёма Амирханова, Павла Медведева и Алексея Бабайцева за помощь в подготовке игры к изданию.

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.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru



ДИАГРАММА ХОДА В

KEYFORGE™

Эта диаграмма в подробностях описывает порядок всех стандартных этапов игры и нескольких часто используемых способностей карт. С помощью этих сведений вы можете определить, в каком порядке разыгрываются способности карт и этапы игры.

Текст **чёрным** отмечает этапы игры, а текст **ОРАНЖЕВЫМ** перечисляет типичные эффекты карт и моменты, когда они вступают в действие.

Когда два или более эффекта происходят одновременно, их порядок определяет активный игрок. **Важно:** эффекты, происходящие «каждый раз», разыгрываются в тот же момент, что и эффекты, происходящие «после».

1 СКОВАТЬ КЛЮЧ

» СРАБАТЫВАЮТ ЭФФЕКТЫ «В НАЧАЛЕ ХОДА».

1. Проверьте, можете ли вы сковать ключ.
2. Если можете, потратьте столько янтаря, какова текущая цена ключа, и скиньте ключ. Если вы сковали третий ключ, вы немедленно побеждаете в игре.

» СРАБАТЫВАЮТ ЭФФЕКТЫ «ПОСЛЕ ТОГО КАК ВЫ СКОВАЛИ КЛЮЧ».

2 ВЫБРАТЬ ДОМ

1. Выберите активный дом на этот ход.

» СРАБАТЫВАЮТ ЭФФЕКТЫ «ПОСЛЕ ТОГО КАК ВЫ ВЫБРАЛИ».

2. Можете взять на руку все карты из своего архива.

3 РАЗЫГРАТЬ, СБРОСИТЬ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КАРТЫ

Эти действия можете выполнять в любом порядке и повторять любое число раз.

▶ РАЗЫГРАТЬ КАРТУ.

1. Если карта — существо, артефакт или улучшение, введите её в игру. Если это карта действия, раскройте её и сбросьте, после того как разыгрываете.
2. Разыграйте получение бонусного янтаря на карте.

» СРАБАТЫВАЮТ ЭФФЕКТЫ «РОЗЫГРЫШ» И «ПОСЛЕ ТОГО КАК ВЫ СЫГРАЛИ/ВВЕЛИ В ИГРУ».

▶ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СУЩЕСТВО ДЛЯ БОЯ.

1. Поверните атакующее существо и выберите, с каким существом оно будет биться.
2. Существа наносят друг другу урон одновременно.

» СРАБАТЫВАЮТ ЭФФЕКТЫ «БОЙ», «ПОСЛЕ БОЯ» И «ПОСЛЕ ТОГО КАК СУЩЕСТВО ИСПОЛЬЗУЮТ».

▶ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СУЩЕСТВО ДЛЯ СБОРА.

1. Поверните собирающее существо.
2. Получите 1 янтарь.

» СРАБАТЫВАЮТ ЭФФЕКТЫ «СБОР», «ПОСЛЕ СБОРА» И «ПОСЛЕ ТОГО КАК СУЩЕСТВО ИСПОЛЬЗУЮТ».

▶ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ «ДЕЙСТВИЕ» ИЛИ «ОМНИ».

1. Поверните существо или артефакт со способностью «Действие» или «Омни».
2. Примените эффекты способности.

» СРАБАТЫВАЮТ ЭФФЕКТЫ «ПОСЛЕ ТОГО КАК СУЩЕСТВО ИСПОЛЬЗУЮТ».

4 ПОДГОТОВИТЬ КАРТЫ

1. Подготовьте все ваши повернутые карты.

5 ДОБРАТЬ КАРТЫ

1. Берите карты, пока на руке у вас не будет 6 карт или более (с поправкой на цепи и эффекты карт).

» СРАБАТЫВАЮТ ЭФФЕКТЫ «В КОНЦЕ ХОДА».

УРОН

Следующие этапы происходят каждый раз, когда одному или нескольким существам наносится урон:

1. Примените эффекты, предотвращающие урон.
2. Используйте защиту для предотвращения урона.
3. Используйте броню для предотвращения урона.
4. Нанесите оставшийся урон. Если существо получило урон, равный или превышающий его силу, его отмечают как уничтоженное.

УНИЧТОЖЕН

Следующие этапы происходят каждый раз, когда одно или несколько существ уничтожаются:

1. Карты отмечают как уничтоженные.
» СРАБАТЫВАЮТ ЭФФЕКТЫ «УНИЧТОЖЕН».
2. Каждую уничтоженную карту отправляют в стопку сброса её владельца (сожмите боевую линию, чтобы заполнить образовавшиеся бреши).
» СРАБАТЫВАЮТ ЭФФЕКТЫ «ПОСЛЕ ТОГО КАК СУЩЕСТВО УНИЧТОЖЕНО».