

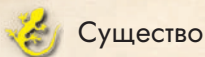
ЭВОЛЮЦИЯ

ВОЛШЕБНЫХ ТВАРЕЙ

БЕСТИАРИЙ



СИМВОЛЫ НА КАРТАХ



Существо



Фишка энергии

КАРТА СВОЙСТВА



Первое свойство:

Название и значок

Описание

Иллюстрация
(относится к
первому свойству)

Второе свойство:

Описание

Название и значок

ПРИМЕНЕНИЕ СВОЙСТВ

Свойства в «Эволюции волшебных тварей» разделены на 4 группы. Их легко отличить по цвету плашки под названием свойства.

Агрессивные свойства (оранжевые)

«Вампир», «Огнедышащее» и «Усыпляющее» — **атакующие** свойства, которые дают возможность существу совершить атаку. Атакующие свойства позволяют получать фишки энергии из резерва и наносить урон другому существу.

«Страшное» не является атакующим свойством, но может отменить любое свойство цели, улучшив этим результат атаки.

Защитные свойства (зелёные)

«Многоглазое», «Мстительное», «Огнестойкое» и «Токсичное» применяются только когда ваше существо атаковано другим. Они могут предупредить ущерб от атаки или нанести удар в ответ.

Энергетические свойства (голубые)

«Заботливое», «Маленькое», «Очаровательное» и «Хвостатое» позволяют вам манипулировать энергией. С их помощью можно получить дополнительные фишки энергии или переместить их между своими существами.

Специальные свойства (фиолетовые)

«Астральное», «Летающее», «Метаморф» и «Назойливое» взаимодействуют с другими свойствами и существами, создавая сложные комбинации.

Золотое правило

Во всех случаях, когда описание свойства противоречит общим правилам игры, следуйте описанию свойства.

Одновременное срабатывание свойств

Когда несколько свойств существа срабатывают одновременно, его владелец сам определяет порядок их применения. Примеры можно посмотреть на стр. 11-12.





ВАМПИР

Цель атаки сбрасывает 1 ⚡.
При успехе это ⚡ получает 1 ⚡ из резерва.

Атакующее свойство: позволяет атаковать других существ, в том числе и своих собственных.

Цель атаки сбрасывает 1 ⚡. Если это произошло, атака считается успешной и атакующее существо получает 1 ⚡ из резерва.

- ◆ Это существо может получать ⚡ из верхней части источника энергии «Долина гнева».
- ◆ Вы можете применить «Вампира», даже если на цели атаки нет ⚡ или она защищена от потери энергии. В этом случае атака не приносит успеха, и это существо не получает ⚡ из резерва.
- ◆ После подведения итогов атаки не забудьте положить маркер сна на это существо.

Ярг

Не всякий вампир питается кровью, есть ещё и такие, которые вытягивают из своих жертв энергию. Например, похожие на хорьков ярги. Они обитают в лесах и охотятся на грызунов и мелких птиц, гипнотизируя их взглядом. У яргов перепончатые крылья и небольшие рожки, в которых накапливается магическая энергия. Ярги могут имитировать человеческие голоса, чем пользуются, чтобы приманивать детей.



ОГНЕДЫШАЩЕЕ

Цель атаки сбрасывает 1 свойство на ваш выбор. При успехе это ⚡ получает 1 ⚡ из резерва.

Атакующее свойство: позволяет атаковать других существ, в том числе и своих собственных.

Цель атаки сбрасывает 1 свойство на ваш выбор. Если это произошло, атака считается успешной и атакующее существо получает 1 ⚡ из резерва.

- ◆ Это существо может получать ⚡ из верхней части источника энергии «Долина гнева».
- ◆ Вы можете применить «Огнедышащее», даже если у цели атаки нет свойств или она защищена от их потери. В этом случае атака не приносит успеха, и это существо не получает ⚡ из резерва.
- ◆ После подведения итогов атаки не забудьте положить маркер сна на это существо.

Чилийский огнезуб

Чилийский огнезуб считается одним из самых быстрых видов драконов в мире. Обитает высоко в горах. Как красная молния он спускается с небес и уносит пасущихся альпак и овец из их отар. Помимо острых зубов и когтей он обладает способностью выдыхать невероятно жаркое пламя на расстояние до пятнадцати метров. Находится под охраной как очень ценный и редкий вид.



Атакующее свойство: позволяет атаковать других существ, в том числе и своих собственных.

Цель атаки засыпает: положите на неё маркер сна. Если это произошло, атака считается успешной, и атакующее существо получает 1 из резерва.

- ◆ Это существо может получать из верхней части источника энергии «Долина гнева».
- ◆ Вы можете применить «Усыпляющее», даже если цель атаки уже спит. В этом случае атака не приносит успеха, и это существо не получает из резерва.

Лунные козлята

Лунные козлята — существа с тихим и скромным нравом. Они пугливы, и далеко не каждому удаётся понаблюдать за их потрясающими брачными ухаживаниями.

Всю ночь напролёт самцы танцуют на задних ногах вокруг самок кругами, вытапывая траву замысловатыми узорами. Фермеры, обнаружив утром на своих полях примятые посевы, считают это проделками пришельцев. Помёт лунных козлят, собранный в новолуние, является лучшим удобрением для магических трав.




При активации этого существа можно отменить 1 свойство другого существа до конца этого хода.

- ◆ Это существо может получать из верхней части источника энергии «Жутколесье».
- ◆ Обычно отменяют мешающее атаке («Астральное», «Летающее») или защитное свойство цели атаки.
- ◆ Отменённое свойство просто перестаёт действовать. Его можно как обычно сбросить эффектом «Огнедышащего».

Ужасный саван

Ужасный саван обитает в тропических лесах Амазонки, где наводит первобытный страх на местных жителей. Тонкий и плоский, напоминающий стелящуюся по земле ткань, этот монстр способен протискиваться в самые узкие щели в поисках своей добычи. Он бесшумно набрасывается на мирно спящую жертву, обхватывая её своими когтистыми лапками, и поглощает через огромную пасть на животе. Чтобы спастись от прожорливого хищника, необходимо постоянно поддерживать в жилище огонь. Сильные волшебники способны прогнать савана, призывая заклинанием своего астрального стража.



Если это существо не спит, оно не сбрасывает  и свойства, когда атаковано другим существом.

- ◆ Когда это существо засыпает, «Многоглазое» перестаёт действовать.
- ◆ «Многоглазое» не действует против эффектов «Мстительного» и «Токсичного», так как эти эффекты не являются атаками.

Маргус

Застывшие неподвижно маргусы напоминают заплесневелые поганки с глазками. Питаются пылью и грязью, слизывая их длинными липкими языками.

Они выделяют очень едкую слизь, которая способна привести к загниванию деревянных перекрытий. Если ваше жилище приобрело стойкий гнилостный запах, немедленно вызывайте магов из Отдела по контролю за паразитами. Для избавления от нескольких маргусов подойдёт сильное очищающее заклинание, но с большим количеством смогут справиться только профессионалы! Слизь маргусов входит в состав многих чистящих средств, однако работать с ней нужно в специальных защитных перчатках из драконьей кожи!

Это существо не сбрасывает свойств, когда атаковано другим существом.

- ◆ «Огнестойкое» не действует против эффекта «Мстительного», так как этот эффект не является атакой.

Огненная саламандра

Огненная саламандра — небольшое существо, цвет тела которого зависит от цвета породившего его пламени и может быть как ослепительно-белым или нежно-голубым, так и ярко-алым или оранжево-жёлтым. Она живёт в пламени и питается им же до тех пор, пока огонь не потухнет. Вне своего огненного пристанища саламандра способна жить всего несколько часов, пока её чары не остынут. Продлить ей жизнь можно, если постоянно подкармливать острым перцем. Некоторые волшебники содержат саламандр в качестве домашних питомцев в каминах и очагах. Наблюдать за этим спокойным и миролюбивым существом, купающимся в ярких языках пламени, слушая успокаивающий треск горящих поленьев — это самое приятное занятие холодными вечерами!



После атаки на это существо сбросьте 1 свойство на ваш выбор у атаковавшего существа.

- ◆ Эффект «Мстительного» не является атакой, и атаковавшее существо не может от него защититься никаким способом.
- ◆ Если атака «Огнедышащего» существа сбрасывает свойство «Мстительное», оно не успеет сработать.

Злорог

В спокойном состоянии злорог ничем не отличается от обычного ежа, но стоит вам его расстроить — он сразу преображается.

Будучи очень подозрительными, эти животные видят подвох в любом вашем действии. Особенно предвзято они относятся к попыткам их подкормить.

В каждом кусочке чужой пищи им мерещится отрава, а в миске молока, оставленной дачником для ежей, злороги видят плошку яда. Чрезвычайно обидчивый злорог способен разнести ваш сад до последней травинки! Он напивается энергией ярости, его глаза начинают светиться, на голове прорезаются рожки, и уже ничто не способно остановить его от попыток растоптать всё на своём пути!

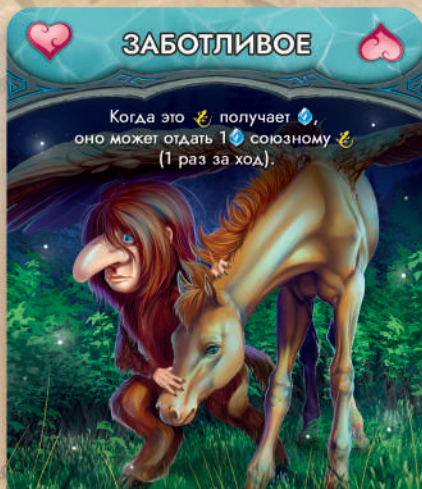


После атаки на это существо сбросьте 2 у атаковавшего существа.

- ◆ Эффект «Токсичного» не является атакой, и атаковавшее существо не может от него защититься никаким способом.
- ◆ Если атака «Огнедышащего» существа сбрасывает свойство «Токсичное», оно не успеет сработать.

Шляпочник

Несмотря на схожесть с мясистым розовым грибом шляпочник является животным. Эти неторопливые обитатели леса предпочитают оседлый образ жизни, зарываясь в землю своими длинными щупальцами и вытягивая из неё пищу — дождевых червей. Шляпочнику нечего бояться, ведь помимо умелой маскировки под гриб он ещё способен выделять ядовитый сок, на время приводящий его врага в состояние отчаяния и тоски. Как только немного сока попадёт на кожу человека, он тут же забывает обо всём и печально уходит прочь. Единственные, кого опасаются шляпочники — радужные улитки, слизь которых способна прожигать толстую кожу грибовозверей. Улитки настолько меланхоличны, что яд на них не действует.



Когда это существо получает 1 свойство, оно может отдать 1 свойство союзному существу (только 1 раз за ход).

- ◆ Это существо может получать 1 свойство из верхней части источника энергии «Прибежище».
- ◆ Это существо может получить 1 свойство, даже если уже имеет 4 свойства. В этом случае оно обязано отдать полученную 1 свойство союзному существу.
- ◆ «Заботливое» срабатывает даже у неактивного или спящего существа.

Брауни

Брауни — это пугливые, кроткие и осторожные существа, которые незримо помогают пастухам приглядывать за лошадьми по ночам. Они обладают слабой магией, с помощью которой способны отпугивать хищников. Когда всё спокойно, они расчёсывают лошадям гривы и хвосты, играют с жеребятами и приносят беременным кобылам самые вкусные травы полей. Если регулярно задабривать брауни, оставляя им угощение на камне, то ваши скакуны всегда будут здоровы, спокойны и красивы. Но если их разгневать, то утром можно обнаружить у лошадей спутанные гривы и дурное настроение.



Когда это существо получает 1 свойство, оно может сбросить 1 свойство и получить 1 свойство из резерва (только 1 раз за ход).

- ◆ Можно сбросить любое свойство, в том числе и само «Хвостатое».
- ◆ «Хвостатое» срабатывает даже у неактивного или спящего существа.

Рогатый змей

Рогатые змеи обитают по всему миру в непроходимых заболоченных песках, но самый удивительный подвид живёт в Северной Америке. От других змеев он отличается наличием прекрасного алмаза во лбу. Считается, что это украшение дарует змею возможность общаться с существами других видов, в том числе и с людьми, а также читать их мысли. По легенде первая волшебная палочка Северной Америки была создана благодаря рогатому змею, который отдал часть своего рога для её магической сердцевины. В дикой природе они умело скрываются от любопытных глаз, и встречу с этим древним гигантом можно считать невероятной удачей!



Когда союзное существо получает 1 из источника энергии, это существо получает 1 из резерва, если имеет менее 2.

- ◆ Это существо может получать 1 из верхней части источника энергии «Жемчужная заводь».
- ◆ «Очаровательное» срабатывает даже у спящего существа.

Пушарики

Пушарики — это излюбленные домашние животные всех маленьких волшебников!

Эти очаровательные зверьки неприхотливы в уходе, всеядны и ночами часто шуршат по углам в поисках крошек и мелких насекомых. Они собирают еду своим длинными лентовидными языками и иногда шутки ради непротив залезть ими спящему волшебнику в нос или в уши.

Они любят, когда гладят их пушистый мягкий мех и частенько начинают мурчать от удовольствия. Путём селекции современные маги смогли вывести пушариков с невероятным разнообразием расцветок и типов шерсти — они бывают одноцветные и пятнистые, радужные и светящиеся, кучерявые и гладкошёрстные.



Это существо может трансмутировать, если имеет 3 и не более 3 свойств.

- ◆ Можно в течение одного хода добавить «Маленькое» существу и затем трансмутировать его, если существо не спит, имеет 3 и не более 3 свойств, включая «Маленькое».

Феи

Несмотря на внешнюю схожесть с маленькими человечками и милостивое личико, феи обладают весьма склочным характером. Они обитают в лесах и лугах, скрываясь от крупных хищников в густых зарослях. Это небольшие яйцекладущие существа, способные за один раз отложить до 50 яиц, прикрепляя их к нижней части крупных листьев. Также они обладают зачатками слабой магии для отпугивания врагов. Люди и волшебники не представляют никакой угрозы, поэтому феи не стремятся скрыться от их любопытных глаз. Благодаря своему тщеславию феи иногда соглашаются побыть декоративным украшением для торжеств. Их обездвигивают замораживающим заклинанием и наряжают в различные волшебные наряды.



Это существо может быть атакованным только «Астральным» существом.

Это существо может атаковать только «Астральное» существо.

♦ Это существо может получать из верхней части источника энергии «Камень духов».

Астральный страж

Астральный страж — это концентрированная магическая энергия, принявшая телесный облик животного. Вид животного зависит от темперамента и характера волшебника, который его призвал. Необязательно самый крупный или грозный зверь является самым сильным Стражем. Даже маленькая астральная мышка способна справиться с такими страшными существами как ужасные саваны и вампиры. Однако лишь искуснейшие маги способны призвать оформившегося защитника. Для того чтобы вызвать стража, недостаточно одного лишь заклинания, нужно ещё сконцентрироваться на воспоминании о самом счастливом событии своей жизни. Недаром говорят, что умение быть счастливым — это самая сильная магия.



Это существо может быть атакованным только «Летающим» существом.

Это существо может атаковать как «Летающее», так и не-«Летающее» существо.

Грифон

Грифон — это одно из самых прекрасных и завораживающих волшебных существ! Будучи химерой льва и орла, он вобрал в себя наилучшие качества обоих этих животных. Невероятно красивые и мощные хищники! Они могут парить на потоках воздуха, почти не шевеля крыльями, а через мгновение спикировать на свою добычу к земле, вонзая в неё свои острые когти. Питаются крупными млекопитающими и птицами. Заповедник грифонов в Греции на горе Пахнес скрыт от обычных людей сильнейшими чарами сокрытия. Поэтому грифоны считаются мифическими существами и многим невдомёк, что маги всё ещё изучают и разводят их для своих целей. Приручить грифона сложно, но если вам удалось достучаться до его сердца, он станет надёжным охранником ваших владений или сокровищ!



При активации этого существа можно сделать «Метаморфа» копией свойства союзного существа до конца хода.

◆ «Метаморфа» нельзя сделать свойством, которое уже есть у этого существа.

Рубиновый краб

Рубиновые крабы обитают в укрытом магией заповеднике на островах Фиджи. Рубины на их панцире увеличиваются с годами, поэтому у самых старых крабов самые роскошные украшения, а у малышей – всего лишь крупички рубинов. Две задних ноги краба в процессе эволюции уменьшились и теперь выполняют функцию огнива. Они покрыты твёрдым, напоминающим кремний, камнем. В момент, когда крабу грозит серьёзная опасность, он ударяет этими ногами друг об друга, высекая искру, и выпрыскивает в противника струю легковоспламеняющейся жидкости. В целом они миролюбивы и не нападают первыми. Огненный секрет рубиновых крабов используется в редких зельях, при этом продаётся только на чёрном рынке и только за баснословные деньги.



При активации этого существа можно сбросить свойство «Назойливое». В этом случае разбудите любое спящее существо (уберите с него маркер сна).

◆ Разбуженное существо может быть активировано в последующие ходы текущего раунда.

◆ Вы можете разбудить как своё, так и чужое существо.

Пуши

Пуши – это быстрые и маленькие назойливые хищники, которые охотятся на насекомых и мелких существ с помощью длинного языка и двух рядов острых ядовитых зубов. Не стоит путать их с безобидными феями, беспечными обитательницами лесов и лугов. Пуши любят селиться в старой мебели, шторах, на чердаках и в сухих подвалах. Создатели волшебных палочек используют яйца этих nastyрных тварей для того чтобы задобрить арболистов – грозных стражей пород деревьев, пригодных для изготовления палочек. Зельевары очень ценят яд пушей в качестве ингредиента для некоторых снадобий.

ПРИМЕР АТАКИ



A

B

C

Игрок активирует существо **B**. При активации он применяет свойство «Страшное», чтобы отменить «Астральное» существа **C**, которое препятствует атаке. Затем он применяет «Метаморфа», копируя «Летающее» союзного существа **A**.

Игрок выбирает действие «Атака». Цель — существо **C**. Его свойство «Летающее» уже не мешает атаке, а «Астральное» отменено.

Игрок сначала применяет «Усыпляющее» и кладёт на существо **C** маркер сна, получая при этом \diamond из резерва. Теперь свойство «Многоглазое» существа **C** больше не действует.

Игрок применяет «Вампира» и сбрасывает \diamond с существа **C**, получая при этом \diamond из резерва.

Затем игрок применяет «Огнедышащее» и сбрасывает «Токсичное» у существа **C**, получая при этом \diamond из резерва. Он выбрал для сброса именно «Токсичное», чтобы существо **B** не потеряло 2 \diamond после атаки.

После атаки существо **C** применяет «Мстительное» и сбрасывает у существа **B** свойство «Огнедышащее» как самое неприятное в данной ситуации.

Затем существо **B** засыпает.

Итоги атаки: существо **B** получило 3 \diamond , маркер сна и потеряло свойство «Огнедышащее». Существо **C** получило маркер сна и потеряло 1 \diamond и свойство «Токсичное».



A

B

C



ПРИМЕР ПОЛУЧЕНИЯ ЭНЕРГИИ







A






B

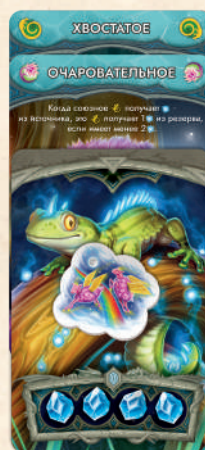
Существо **A** имеет 1  и уже спит. Игрок активирует существо **B**. При активации он применяет «Метаморфа», копируя свойство «Астральное» союзного существа **A**. Теперь последняя  из верхней части источника «Камень душ» стала доступной для существа **B**.

Игрок выбирает действие «Получение энергии». Существо **B** берёт  из источника. При этом срабатывают свойства «Заботливое» и «Очаровательное».

Игрок сначала применяет «Очаровательное» существа **A** и кладёт на него  из резерва. При этом срабатывает свойство «Хвостатое», и игрок применяет его, сбросив «Астральное» ради получения ещё одной  из резерва. Наконец, существо **B**, применяя «Заботливое», отдаёт 1  существу **A**.

Важно: если бы игрок сначала применил свойство «Заботливое», то на существе **A** стало бы 2 , и «Очаровательное» уже не оказало бы эффекта.

Итоги: Существо **A** потеряло свойство «Астральное», но получило 3 , даже будучи спящим. Теперь на нём 4 , и после пробуждения существо будет готово к трансмутации.



A



B