



Миддара

НЕПРЕДНАМЕРЕННОЕ ЗЛО. АКТ 1

ПРАВИЛА ИГРЫ

Вступление

Чёрные ветви давно потерявших листву деревьев причудливо переплетались, топорщась колючками и отрезая мрачный провал пещеры от внешнего мира. Огромный могучий воин занёс над головой топор и одним размашистым ударом снёс эту мёртвую изгородь, с лёгкостью разрубив сухое дерево. Отряд медленно и со всей осторожностью двинулся вперёд в тёмный подземный лабиринт. Здоровяк занял место во главе, чётко следуя указаниям худощавой девушки. Она шла следом и держала миску с водой в руках, будто вытянутых в мольбе о милостыне. В миске мерно покачивался покрытый рунами кристалл, над которым девушка вполголоса нашёптывала заговор. Рядом с ней шёл высокий русоволосый юноша и нёс лампу со светокамнем, который позволял девушке видеть едва заметные движения кристалла. Кристалла, указывающего путь в непроглядных глубинах.

Замыкала отряд ещё одна женщина, с луком наготове и изогнутым мечом на поясе. За очередным поворотом отряд оказался перед входом в подземный зал — столь огромный, что стены и свод его терялись во тьме. Пол чуть поднимался к центру зала, где в слабом свете лампы поблёскивала титаническая кроваво-красная колонна. У её подножия парила исполинская призрачная фигура, вычерчивая когтистыми руками сложные узоры в воздухе. Её окутывали дым и зловещие синева-белые огни. На выступе колонны у ног призрака лежала женщина, облачённая в тонкое светлое одеяние.

Мужчина с топором оглянулся на девушку с кристаллом, и та ободряюще кивнула ему. Кристалл чётко указывал на женщину. Наконец-то они её отыскали. Девушка встала перед своим спутником, и её голос уверенно прозвенел в недвижимой темноте.

— Повелитель теней, — обратилась она, — ты забрал одну из нас, не имея на то никакого права. Отпусти её, и мы уйдём с миром.

Стены зала сотряслись от низкого раскатистого рокота — то рассмеялся Повелитель теней. И от этого звука тёмные уголки зала пришли в движение, топот ног и цоканье когтей забегавших в тенях существ эхом отдавались от каменных стен.

— Сам напросился, — прошептала девушка, со вздохом ставя миску с водой на каменный пол. Воздух вокруг загудел от магической энергии, и её спутники невольно отпрянули назад. — А тебя ведь предупреждали.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Продюсирование: Succubus Publishing

Авторы игры: Бруклин Ландберг, Бренна Монкёр, Клейтон Хелм, Иэн Тейт, Пит Уолш

Графический дизайн: Бруклин Ландберг, Кэти Диллон, Стефани Густафссон

Управление проектом: Пит Уолш

Правила игры: Бруклин Ландберг

Иллюстрация на обложке: Гектор Севилья Лухан

Иллюстрации на планшетах и жетонах: Алекс Хансен

Иллюстрации предметов: Алекс Хансен, Кеншин Парк, Стивен Кроу

Иллюстрации героев: Алекс Хансен, Бенджамин Шульц, Гектор Севилья Лухан, Кеншин Парк, Оливия Моррис, Паола Амормино

Скульпторы: Якуб Шаль, Джон Трой Найкел, Лайна Д. Салазар, Пол Фиггинс, Ретт Мейсон

Сценарий и художественный текст: Эшли Ландберг, Бруклин Ландберг, Кристофер Майлз, Сара Н. Гардинер, Сильвия Гиллеспи

Редактирование и корректура: Эшли Ландберг, Иэн де Оливьера, Рэйчел Хаматакэ-Эшдаун, Сильвия Гиллеспи, онлайн-сообщество Middara

Тестировщики: Алекс Хансен, Брайс Эшдаун, Дэвис Нафф, Фрэнк Зумпано, Иэн де Оливьера, Иэн Скотт, Иэн Тейт, Джаред Коллинз, Джереми Нельсон, Кевин Боннелл, Кайлер Андерсон, Ларри Хоффман, Майкл Нанли, Патрик Уайтинг, Пол Фиггинс, Рэйчел Хаматакэ-Эшдаун, Шейн Смит, онлайн-сообщество Middara

Вклад сообщества: Кейси Норделл, Эдит Эверетт, Кен Каннингем (kensuaga), Лил Рууб, Мэрибел Кабрера, Томас Миллард, TheBigBadWolf

Особая благодарность тем, кто поддержал выход игры на платформе Kickstarter, а также большое спасибо фанатам, которые проделали невероятную работу, обсуждая игру в онлайн-сообществе.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Редактор: Александр Петрунин

Переводчики: Анастасия Ветрова, Александр Бурдаев, Дмитрий Овчинников

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректоры: Ольга Португалова, Мария Шульгина, Наталья Валько

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Оглавление



ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ	4
СОСТАВ ИГРЫ	7
ВЫБОР РЕЖИМА ИГРЫ	8
РЕЖИМ «СЦЕНАРИЙ»	9
РЕЖИМ «ПРИКЛЮЧЕНИЕ»	10
СТЫЧКА	14
ПОДГОТОВКА	14
РАЗДЕЛЫ СТЫЧКИ	14
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ И МЕСТНОСТЬ	21
ГЕРОИ И ПРЕДМЕТЫ	24
ПОДГОТОВКА	24
ПОДРОБНЕЕ О ГЕРОЯХ	24
КАТЕГОРИИ РЕДКОСТИ И ТИПЫ ПРЕДМЕТОВ	26
ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ	28
УЛУЧШЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ	29
ЗНАЧКИ, УСЛОВИЯ, КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА И СИМВОЛЫ	31
ДРЕВА ДИСЦИПЛИН	32
УЛУЧШЕНИЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ И СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ	33
ХОД ГЕРОЯ	36
ОЧЕРЕДЬ ИНИЦИАТИВЫ	36
ФАЗЫ ХОДА ГЕРОЯ	37
ТРАТА ПУНКТОВ ВЫНОСЛИВОСТИ	38
ОБЩИЕ ДЕЙСТВИЯ И СПОСОБНОСТИ	38
СОЮЗНИКИ, ПРОТИВНИКИ И ФИГУРКИ	38
ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ	39
ДЕЙСТВИЕ АТАКИ	41
ДЕЙСТВИЕ СМЕНЫ СНАРЯЖЕНИЯ	44
ПРИМЕНЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ	47
ДЕЙСТВИЕ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ	52
ПЕРСОНАЖИ	56
УПРАВЛЯЕМЫЕ ПЕРСОНАЖИ	58
НЕЗАВИСИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ	60
ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА	69
ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ	69
ЗНАЧКИ РОСТА	73
ОСОБЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ СООБЩЕСТВА	76
ОСОБЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ ИСТРЕБЛЕНИЯ	79
АЛЬТЕРНАТИВЫ, ВАРИАНТЫ И УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ	80
БОЕВЫЕ КУБИКИ АБРАКСИСА	87
МОДИФИКАЦИИ ПРАВИЛ	88
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	101

Описание компонентов игры

ПРАВИЛА ИГРЫ

В этой книге приведены все правила, необходимые для игры в «Миддара».

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В этой книге описаны приключения Найтингейл и её друзей.

КНИГА СХЕМ

Дополнительная книга, в которой приведены все схемы для «Книги приключения», «Книги сценариев» и «Книги охоты». Подробнее о схемах см. на с. 19.

КНИГА СЦЕНАРИЕВ

В этой книге вы найдёте 5 сценариев, которые можно проходить в любом порядке.

КНИГА ОХОТЫ

В этой книге описана охота на чудовище. Использовать её можно совместно с любым приключением.

ПЛАСТИКОВЫЕ ФИГУРКИ

В состав игры «Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1» входят 44 пластиковые фигурки, используемые для обозначения героев и персонажей и в тексте называемые просто фигурками.

КУБИКИ

В игре 17 особых кубиков, которые игроки будут использовать при выполнении действий и проверках навыков. Они разделены по цветам, чтобы было понятно, какой кубик игроку следует использовать при броске.

ПЛАНШЕТЫ ГЕРОЕВ

В «Миддаре» игроки берут на себя роль героев. В режиме «Приключение» игроки будут использовать только указанных героев. В режиме «Сценарий» игроки смогут сами выбрать любых доступных героев, чтобы создать отряд. Подробнее см. раздел «Герои и предметы» на с. 24.



ПЛАНШЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

На этих планшетах приведены правила для всех фигурок, кроме героев. Все планшеты персонажей двусторонние: на лицевой стороне указаны связанные с персонажем правила, а на обороте — полезная информация и художественный текст. Подробнее см. раздел «Персонажи» на с. 56.

КАРТЫ ДИСЦИПЛИН

Эти карты представляют собой различные способности, которые герои могут изучать. Существует 5 различных древ дисциплин: сообщество, заклятие, истребление, освящение и ухищрение. Подробнее дисциплины описаны в разделе «Древа дисциплин» на с. 32.

КАРТЫ ФАМИЛЬЯРОВ

Карты фамильяров — особый тип карт дисциплин. Герои получают карту **фамильяра**, когда изучают дисциплину «Фамильяр» из древа сообщества (см. «Призыв», с. 76).

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Карты предметов представляют собой всё снаряжение, которое герои могут добыть или купить. У карт предметов несколько категорий редкости: заурядные, обычные, необычные и редкие. Карты предметов также бывают 6 различных типов: оружие, броня, диковинка, реликвия, аксессуар и одноразовый предмет (см. «Категории редкости и типы предметов», с. 26).

КАРТЫ ТРОФЕЕВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Карты трофеев персонажей представляют собой предметы и золото, которые можно обнаружить у поверженных противников. Герои берут эти карты после победы над персонажами (см. «Карты трофеев персонажей», с. 57).

КАРТЫ ТРОФЕЕВ ЧУДОВИЩ

Эти карты представляют собой предметы, которые можно найти у определённых персонажей. Когда карта трофея указывает героям получить трофей чудовища, они берут карту трофея чудовища, соответствующую побеждённому персонажу.



КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ

У каждой фигурки есть одна или несколько соответствующих карт инициативы. В начале каждой стычки игроки выкладывают карты инициативы всех участвующих в ней героев и персонажей. После этого фигурки поочерёдно делают ходы, начиная с первой карты инициативы (см. «Ход героя», с. 36).

СЮЖЕТНЫЕ КАРТЫ

Это карты предметов и дисциплин, которые доступны только в режиме «Приключение». Такие карты нельзя получить обычным способом. Вместо этого их можно либо заработать во время приключения, либо найти в колодах **скрытых карт**. При игре в режиме «Сценарий» эти карты не используются и остаются в коробке (см. «Сюжетные дисциплины и предметы», с. 13).

КАРТЫ ВЫСШИХ ЭСПЕРОВ

Эти карты используются дисциплиной «Высший эспер» из древа сообщества (см. «Призыв высших», с. 77).

КАРТЫ АБРАКСИСА

Абраксис — мини-игра, основанная на бросках кубиков. Карты абраксиса используются только в режиме «Приключение». При игре в режиме «Сценарий» эти карты остаются в коробке с игрой (см. «Боевые кубики абраксиса», с. 87).

ПАМЯТКИ

Памятки содержат краткую информацию о действиях и способностях, которые используются героями чаще всего. Также в памятках приведено описание хода героя.

ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ

Фрагменты поля используются при создании игрового поля для стычек. Все фрагменты двусторонние и изображают различные области игрового мира. На каждом **фрагменте** есть буквы и цифры, по которым можно легко определить нужный для подготовки стычки фрагмент (см. «Фрагменты поля и местность», с. 21).



ЖЕТОНЫ МЕСТНОСТИ

В коробке вы найдёте различные двусторонние жетоны *местности*, которые используются для придания стычкам разнообразия и непредсказуемости. В описании каждой стычки будет указано, какие именно жетоны *местности* для неё понадобятся. Можете держать их в коробке до получения таких указаний. Жетоны *местности* бывают разных размеров и могут состоять из одной или двух клеток (см. «Фрагменты поля и местность», с. 21).

ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Некоторые герои и персонажи используют особые жетоны, которые обозначают доступные им способности. Эти жетоны используются только в том случае, если игроки получили соответствующее указание на планшете персонажа или в описании стычки (см. «Жетоны персонажей», с. 98).

ЖЕТОНЫ ЭФФЕКТОВ

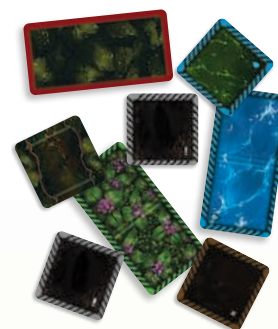
В результате применения некоторых способностей, действий предметов и персонажей могут активироваться различные эффекты. Жетоны *эффектов* используются, чтобы отслеживать, какие персонажи и герои находятся под воздействием эффектов. Эти жетоны квадратные. Обратите внимание, что на жетоне указывается только краткая памятка соответствующего эффекта. Обязательно прочтите полный текст правил нужного эффекта (см. «Жетоны эффектов», с. 96).

ЖЕТОНЫ ОСОБЫХ ЭФФЕКТОВ

В результате применения некоторых способностей могут активироваться редкие эффекты, называемые *особыми эффектами*. Эти жетоны используются для их отслеживания (см. «Особые эффекты», с. 96).

ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Некоторые способности и предметы дают фигуркам жетоны *способностей*. Жетоны *способностей* сбрасываются в нескольких случаях: когда фигурка побеждена, когда жетон *способности* использован или когда герои устраивают привал. Эти жетоны круглые (см. «Жетоны способностей», с. 96).



ЖЕТОНЫ УРОНА

Эти жетоны используются, чтобы следить за тем, сколько урона получил герой или персонаж. Когда полученный фигуркой урон становится равен её максимальному значению здоровья, она побеждена (см. «Урон и исцеление», с. 45).

ЖЕТОНЫ ПУНКТОВ ВЫНОСЛИВОСТИ (ПВ)

Во время хода игрока в фазе восстановления герои получают жетоны **ПВ**. Эти жетоны можно потратить на выполнение действий и применение способностей. Чаше всего пункты выносливости в тексте сокращённо обозначаются как **ПВ**.

ЖЕТОНЫ СТЫЧЕК

При подготовке к стычкам и во время игры на поле помещаются особые жетоны — жетоны *стычек*. Правила для каждого такого жетона указаны в особых правилах стычек (см. «Стычка», с. 14).

ЖЕТОНЫ СПЕШКИ

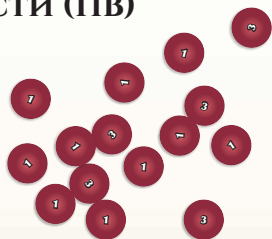
Эти жетоны при различных обстоятельствах добавляются в конец очереди инициативы. Как только герои выкладывают **4-й** жетон *спешки*, они терпят поражение в стычке (см. «Жетоны *спешки*», с. 18).

ЖЕТОНЫ ОТСЛЕЖИВАНИЯ

В игре «Миддара» есть много особых правил. Некоторые стычки и способности потребуют от игроков отслеживать различные показатели, например применённые способности, отмеченные фигурки или номер текущего раунда. Выполнять подобные задачи игрокам помогут жетоны *отслеживания*.

КАРТОННЫЕ ФИГУРКИ

Некоторые персонажи игры обозначаются не только планшетами, но и картонными фигурками. Характеристики и способности таких фигурок обычно указаны в описании стычки или на соответствующем планшете персонажа. Картонные фигурки следуют тем же правилам, что и пластиковые.



ПАКЕТИКИ

Пакетики используются как в режиме «Приключение», так и в режиме «Сценарий». С их помощью игрок отслеживает, какие дисциплины изучил его герой, какими предметами он экипирован, а какие лежат у него в рюкзаке.

СКРЫТЫЕ КОЛОДЫ

Эти колоды используются для того, чтобы скрыть некоторую информацию от игроков. В них могут прятаться новые, более сильные враги, с которыми нужно сражаться, или друзья, которые помогут героям в их путешествии. Кроме того, в этих колодах могут находиться особые предметы и дисциплины, получить которые можно только в ходе приключения. Независимо от того, что именно таит та или иная **скрытая колода**, игроки будут получать особые указания в книге приключения или в книге сценариев о том, когда раскрывать карты или планшеты из этих колод и что с ними делать дальше.

СВЕТОФИЛЬТР

Кроме **скрытых компонентов** в игре «Миддара» есть скрытый текст, который игроки не должны прочесть раньше времени. Когда игроки получают указание «зачитать скрытый текст», им необходимо использовать светофильтр (см. «Скрытый текст», с. 18).





Состав игры



- ♦ 1 правила игры
- ♦ 1 книга приключения
- ♦ 1 книга сценариев
- ♦ 1 книга схем
- ♦ 1 книга охоты
- ♦ 17 кубиков
- ♦ 44 пластиковые фигурки
- ♦ 27 цветных подставок
- ♦ 40 картонных фигурок
- ♦ 36 двусторонних фрагментов поля
- ♦ 380 жетонов
- ♦ 1 светофильтр
- ♦ 10 пакетиков

- ♦ 20 листов приключения
- ♦ 1 карта мира
- ♦ 101 планшет
 - 4 планшета героев
 - 7 планшетов воплощений
 - 6 планшетов эсперов
 - 38 планшетов независимых персонажей
 - 46 скрытых планшетов
- ♦ 12 больших карт
 - 4 карты-памятки
 - 4 карты высших эсперов
 - 4 карты абраксиса

- ♦ 390 средних карт
 - 309 карт предметов в магазине
 - 28 карт уникальных предметов
 - 25 карт трофеев чудовищ
 - 28 скрытых карт
- ♦ 370 маленьких карт
 - 4 карты фамильяров
 - 145 карт дисциплин
 - 45 карт трофеев персонажей
 - 33 карты инициативы
 - 90 карт улучшений
 - 53 скрытые карты



Выбор режима игры



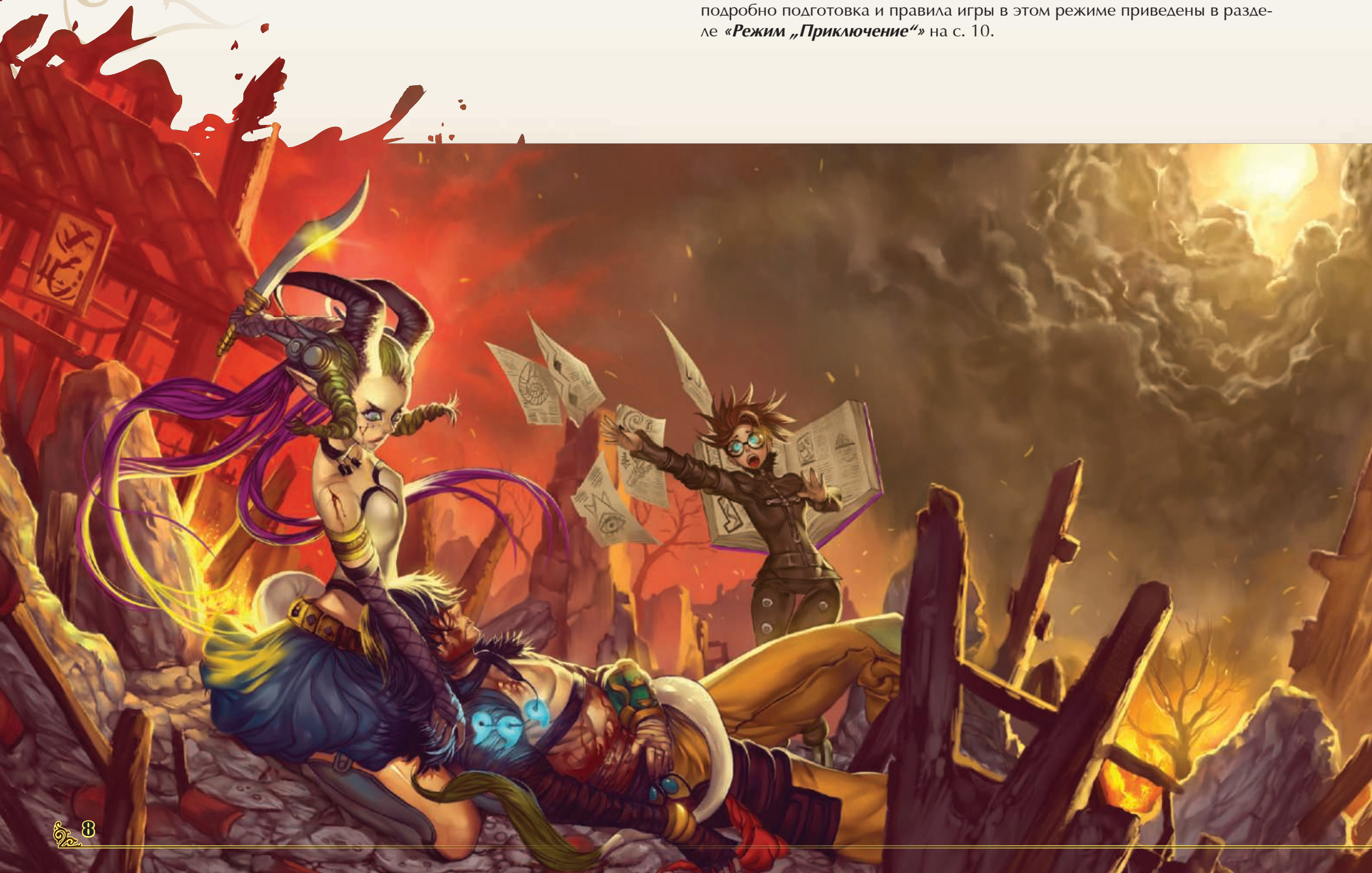
Подготовка к партии и сам игровой процесс в *«Миддаре»* зависят от выбранного режима. Тем не менее, независимо от вашего выбора, основой игры будет прохождение стычек. Каждая стычка может занять от 30 минут до 3 часов. В этом разделе вы найдёте описания режимов игры и сможете подобрать тот, который лучше всего подходит вашей группе.

РЕЖИМ «СЦЕНАРИЙ»

В этом режиме игроки проходят выбранный сценарий, от которого и зависит их конечная цель. Этот режим напоминает классические настольные игры в жанре исследования подземелий. Здесь нет акцента на повествовании, и серьёзных сюжетных решений игрокам принимать не придётся. Прохождение сценария не займёт много времени — достаточно будет пары часов. Если вы хотите попробовать *«Миддару»* перед тем, как всерьёз погрузиться в кампанию в режиме «Приключение», стоит начать с отдельного сценария. Более подробно подготовка и правила игры в этом режиме описаны на с. 9.

РЕЖИМ «ПРИКЛЮЧЕНИЕ»

В режиме «Приключение» каждый игрок берёт на себя роль одного из героев развивающейся и запутанной истории. Игроки продвигаются по сюжету, следуя указаниям из «Книги приключения». В этом режиме сюжетное повествование перемежается со стычками, победа или поражение в которых могут изменить исход истории и направление, в котором герои двинутся дальше. Кроме того, игрокам предстоит принимать решения, влияющие на развитие сюжета. Приключения достаточно объёмны, и их прохождение требует много времени, но каждое из них может быть разбито на несколько игровых встреч продолжительностью от 1 до 4 часов. Этот режим, как и многие популярные настольные ролевые игры, разработан специально под еженедельные встречи. Более подробно подготовка и правила игры в этом режиме приведены в разделе «Режим „Приключение“» на с. 10.



РЕЖИМ «СЦЕНАРИЙ»



Режим «Сценарий» предназначен для тех, кто хочет сосредоточиться на уничтожении чудовищ и сборе трофеев, не концентрируясь на сюжетных перипетиях. В этом режиме игроки начинают партию с выбора сценария. В игре *«Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1»* представлены 5 разных сценариев, каждому из которых присвоен тот или иной уровень. Уровень сценария определяет количество золота и **опыта**, доступных героям в начале прохождения сценария. Чем выше уровень сценария, тем сложнее и опаснее противники и тем больше золота и **опыта** герои получают в начале, чтобы с ними справиться. Для первой партии и знакомства с игрой мы рекомендуем сценарий **1-го** уровня *«Окуривание пещер»*.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЕВ

Перед началом сценария игрокам нужно создать **4** героев. Для этого используется указанное в сценарии количество **опыта** и золота, которое игроки могут потратить на изучение дисциплин и покупку предметов. Если не указано иное, игроки могут выбирать дисциплины из всех доступных, а вот предметы могут покупать только те, что перечислены в разделе *«Покупки и обучение»* подготовки к текущему сценарию. См. раздел *«Покупка предметов и изучение дисциплин»* на с. 26.

ПОДГОТОВКА К СТЫЧКЕ

Для успешного прохождения сценария нужно завершить несколько стычек в определённом порядке. В тексте сценария игроки найдут схемы подготовки стычек и указания, с какой из них начать прохождение (см. раздел *«Стычка»* на с. 14).

НАЧАЛО ИГРЫ

Начните игру с первой стычки сценария. По мере завершения стычек вы будете получать золото, предметы и **опыт** за победу над противниками, добычу сокровищ, достижения, а также согласно особым правилам той или иной стычки.

НАГРАДЫ ЗА СТЫЧКИ

После завершения стычки герои получают дополнительные награды. Эти награды будут варьироваться в зависимости от места стычки в рамках сценария, но обычно игроки получают следующее:

- ♦ **ПРИВАЛ:** все герои восстанавливаются. См. *«Привал»* на с. 18.
- ♦ **ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА:** каждый герой получает указанное в разделе наград количество **опыта**.
- ♦ **ПОКУПКИ И ОБУЧЕНИЕ:** герои могут потратить любое количество золота на покупку предметов и любое количество **опыта** — на изучение дисциплин. Доступные для покупки предметы перечислены в разделе подготовки текущего сценария. Подробнее см. в разделе *«Передышка»* на с. 13.
- ♦ **ПРОДОЛЖЕНИЕ:** игроки переходят к следующей стычке или сцене по указаниям сценария.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Игроки побеждают в сценарии, когда достигают его финальной сцены — как правило, после завершения нескольких стычек. Если игроки терпят поражение хотя бы в одной стычке, то они терпят поражение в сценарии и теряют всё полученное в ходе него золото, предметы, дисциплины и **опыт**.

ЭПИЧЕСКИЙ РЕЖИМ «СЦЕНАРИЙ»

Если вы хотите сделать игровой опыт более насыщенным, можете попробовать эпический режим «Сценарий». В этом варианте игроки начинают с выбранного сценария **1-го** уровня как начинающие искатели приключений и постепенно доходят до самого высокоуровневого сценария из доступных.

Для игры в эпическом режиме «Сценарий» начните с выбранного сценария **1-го** уровня. После его успешного прохождения герои сохраняют всё золото, предметы и **опыт**. Затем проводится раунд покупки, где герои могут приобрести новые предметы следующего уровня трофеев (так, для сценария **2-го** уровня это будут предметы обычной редкости) и потратить **опыт** на изучение новых дисциплин. После этого выберите сценарий следующего уровня — сценарий того же или более низкого уровня играть нельзя.

В этом режиме герои получают указанные для сценария стартовые **опыт** и золото только в начале сценария **1-го** уровня. Для сценариев следующих уровней стартовые **опыт** и золото не выдаются. Если игроки захотят сделать перерыв в прохождении, лучше всего взять паузу между сценариями. Используйте обычные правила режима «Приключение» и уберите планшеты героев, карты предметов и дисциплин в пакетики. Кроме того, вы можете использовать лист приключения для отслеживания текущего количества золота и **опыта** отряда.

Если игроки потерпят хотя бы одно поражение, они терпят поражение в эпическом режиме «Сценарий». Если же они одержат победу в сценарии **4-го** уровня (или в сценарии **7-го** уровня при игре с дополнениями), их эпическое прохождение считается успешным!



РЕЖИМ «ПРИКЛЮЧЕНИЕ»



Чтобы начать игру в режиме «Приключение», выберите любое приключение. В этот набор игры входит только одно приключение — *«Непреднамеренное зло. Акт 1»*.

КАК НАЧАТЬ

Игроки начинают с первой страницы книги приключения. Важно не читать дальше, если только в тексте на то нет прямого указания. Книга приключения будет вести и направлять игроков по мере их продвижения по сюжету.

СЦЕНЫ

Каждое новое приключение начинается со сцены. Она описывает действующих лиц и окружающий мир, а также раскрывает предысторию героев. Сцены — разделы художественного повествования, с которыми игроки знакомятся между стычками. Их следует зачитывать вслух, чтобы все участники могли полностью погрузиться в происходящие в приключении события. Если нет желающих читать вслух, игроки могут ознакомиться с текстом по очереди.

ПРЕДПИСАНИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В некоторых случаях во время чтения сцены игрокам будет предложено выполнить различные задачи — предписания приключения. Это могут быть проверки навыков, получение новых участников отряда, добавление сюжетных флажков на лист приключения и переход к следующей сцене или стычке. Таким образом, предписания приключения — это особые правила, которые игроки должны выполнить, когда получают соответствующее указание. Предписания приключения всегда указаны в рамке, чтобы их было проще найти. Обратите внимание, что при чтении сцены игроки сначала должны выполнить указанные предписания приключения и только после этого продолжить читать.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Игроки побеждают в стычке, когда выполняют условие победы. Они проигрывают, если сначала выполняют условие поражения. Все условия победы и поражения указаны в разделе подготовки каждой стычки. После победы или поражения в стычке игроки читают скрытый текст под соответствующим условием в описании подготовки, чтобы узнать, как действовать дальше. Даже в случае поражения игроки сохраняют все полученные в ходе стычки награды (золото, предметы и т. п.), см. *«Условия завершения и награды»* на с. 14.



ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение большое, и за одну игровую встречу его не пройти — понадобится несколько партий продолжительностью **от 1 до 4** часов. Отложив игру после стычки, игрокам необходимо отметить много информации. В этом им поможет лист приключения — в коробке с игрой таких листов достаточно. Если листы закончатся, печатную копию можно найти на странице игры на сайте **www.hobbygames.ru**.

Лист приключения предназначен для записи всей необходимой информации между игровыми встречами. В соответствующих графах можно отметить название сценария или приключения, количество золота и **опыта** отряда, полученных им флажков и достижений, а также вписать информацию о каждом герое.

Вся эта информация записывается на лист приключения для того, чтобы игроки без проблем могли продолжить приключение в другой день. Рекомендуется обновлять лист приключения в конце каждой игровой встречи.

Кроме листа приключения в комплект игры входят пакетики для хранения компонентов, принадлежащих каждому герою. Игрок может хранить в пакетике планшет героя, а также имеющиеся у него предметы и дисциплины. Кроме того, у всего отряда есть общий пакетик (называемый в игре «складом»), где хранятся предметы, которые не используются ни одним героем.

ОТРЯД

В режиме «Приключение» игрокам доступен конкретный отряд, а не отдельные герои. Как правило, в начале приключения доступных героев будет хватать только для минимального количества игроков (обычно **4**), но в процессе продвижения по сюжету к отряду могут присоединяться новые герои, а другие герои могут покидать его.

АКТИВНАЯ ГРУППА

Время от времени игроки будут получать указание выбрать из отряда **4** героев и добавить их в активную группу.

Активная группа — герои, которых игроки используют во время стычек. Состав активной группы можно изменять только тогда, когда это указано в предписаниях приключения или особых правилах стычек (чаще всего во время передышки, см. *«Передышка»* на с. 13).

Вне стычек герои могут обмениваться предметами только во время передышек или в те моменты, когда это отдельно указано. Обмениваясь предметами таким образом, герои также могут обменивать предметы со склада.

Во всех прочих случаях герои могут обмениваться предметами только при выполнении действия смены снаряжения (см. *«Действие смены снаряжения»* на с. 44).

ВЫХОД ИЗ ОТРЯДА

Герой может покинуть отряд по самым разным причинам, включая гибель. Какой бы ни была причина выхода героя из отряда, книга приключения подскажет, что делать с предметами и дисциплинами, которыми он владел.

НЕДОСТУПНЫЕ ГЕРОИ

Герой отряда может стать **недоступным**. Как правило, это происходит по указанию предписаний приключения или особых правил стычек. Обычно это означает, что герой не участвует в повествовании вместе с активной группой, но из отряда не вышел.

Когда герой становится **недоступным**, его нельзя включить в активную группу и он не может обмениваться предметами с другими участниками отряда. Тем не менее при получении наград **недоступный** герой считается участником отряда и получает те же награды, что и остальные. Чтобы не забыть, что герой **недоступен**, поставьте отметку рядом с его именем на листе приключения в ячейке «Недоступный» и сотрите её, когда он вновь станет **доступным**.

РАНЕНИЯ

Ранения — это предписание приключения, которое появляется при поражении в стычке или когда герой терпит неудачу при проверке навыка или принимает неверное решение. Чтобы не забыть, что герой **ранен**, поставьте отметку рядом с его именем на листе приключения в ячейке «Раненый».

Раненых героев нельзя включить в активную группу, но они могут обмениваться предметами в те же моменты, когда эта возможность доступна всем участникам отряда. Герой считается **раненым** до тех пор, пока предписание приключения не укажет обратное — как правило, во время сюжетной передышки.

ФЛАЖКИ

По мере продвижения по сюжету в предписаниях приключения игроки будут встречать указания отметить тот или иной флажок на листе приключения. Для этого на листе приключения есть отдельный раздел.

Флажки представляют собой значимые события, которые происходят во время приключения и могут изменить ход игры. Чаще всего герои получают флажок за свои действия во время стычки или после того, как было принято определённое решение.

Когда предписание приключения указывает добавить тот или иной флажок, поставьте отметку рядом с этим флажком на листе приключения в разделе «Флажки».

В примере ниже игроки отметят сюжетный флажок «**Опытный проводник**».

Новый сюжетный флажок

Отметьте сюжетный флажок  «**Опытный проводник**» на листе приключения.



А ОБУСТРОЙСТВО ЛАГЕРЯ

Реми попыталась изобразить энтузиазм:
— Кажется, место неплохое!
Потолок пещеры, в которой они решили провести ночь, был как минимум шести метров высотой. Влажные сталактиты поблескивали в сиянии свечей, и время от времени с них капала вода. Несмотря на это, пещера была достаточно сухой и тихой, чтобы на ней можно было расположиться.
— Мне нравится, — Рук указал вперёд мускулистой рукой. — Всего один другой выход. Будет нетрудно стоять на часах. Найтингейл поспешно вошла в пещеру.
— Вот было бы здорово, если бы наш отряд первым прошёл ОМУТ всего за один день, да?
Зик остановился прямо посреди пещеры и сконнул с себя тяжёлым рюкзаком. Тот с глухим стуком упал к его ногам.
— Только мы не пройдем, если там будет труднее. Нужно отдохнуть, если мы хотим закончить, не лишившись конечностей.
Реми не требовалось уговоров, чтобы снять рюкзак. Она закрыла глаза и одновременно расправила и размила крылья. Ощущения были фантастические, по крайней мере, пока она не почувствовала, как ушибла кого-то крылом.
— Аи! — вскрикнул Зик.
— Прости! — Реми покраснела и немного отступила. — Я не специально...
— Не, порядок, — Зик пожал плечами и смахнул перо со щеки. — Это лучше, чем получить по лицу хвостом Найт.
— Я сто лет так не делала, — Найтингейл сердито посмотрела на него. — Разведу костёр.
— Я могу помочь, — Рук поставил сумку у ног и, покопавшись в ней несколько секунд, достал кремёв и кресало.

— Я хочу сама! — возмущённо ответила Найтингейл, забрав инструменты Рук. — Предполагается, что ОМУТ должен подготовить нас ко всему, что может преподнести нам Миддара. А значит, никаких лёгких путей!

Рук сунул руку в сумку и достал связку веток и коробку с трупом.

— Никаких лёгких путей? — переспросил он, протягивая их Реме.

— То, что надо, — ответила она, забрав ветки и труп. Реми, нахмурившись, подумала о том, что могла бы сделать она. Похоже, другие члены команды были уже хорошо знакомы, но при этом едва знали её имя.

— Я могу поставить палатки! — предложила Реми.

— Вали, — Зик отошёл с оружием в руках. — Я посмотрю, нет ли в пещере ловушек, на всякий случай.

Проверка навыка

Зик совершает проверку восприятия 10.

УСПЕХ

Если Зик успешно прошёл проверку, передайте к разделу «Посмотрите-ка сюда» на с. 9.

ПРОВАЛ

Если Зик провалил проверку, передайте к разделу «Послеки у костра» на с. 10.

А ПОСМОТРИТЕ-КА СЮДА

Зик обошёл всю пещеру по периметру, скребя мечом по камням. Там, где ничего не было видно во мрак, он держал оружие наготове. Невозможно было предугадать, что наблюдатели могут сделать. Выпустит в лагерь гигантских крыс, пока они будут спать? Откроют трубы, чтобы затопить пещеру? Что бы ни запланировал институт, Зик будет наготове. Он не нашёл никаких потайных проходов, скрытых ловушек или коварных способов помучить их во сне. Почти завершив обыск, Зик наткнулся на неровный участок стены, который издавал странный глухой стук, когда он ударил по нему.
— Эй, народ, кажется, здесь что-то есть! — позвал он, а после опустился на колени и принялся прощупывать стену. Через несколько секунд от его прикосновения двинулся маленький рычажок.
Часть стены откатилась в сторону, явив тую перевязанный сверток. Зик тронул его, отчего сверток выкатился из проёма к его ногам, не взорвавшись и не выстрелив в него ни кислотой, ни шипами.
Парень с ухмылкой поднял холмовый мешок повыше, чтобы остальные его хорошенько разглядели.
— Эй, народ, я нашёл посылку.
— Отличная работа! — отозвался Рук, не отрываясь от импровизированного костра. — Должно быть, они спрятали припасы для самых внимательных отрядов.

Награда

Отряд получает 4 случайных зачарованных одноразовых предмета.

Передайте к разделу «Послеки у костра» на с. 10.



А НАЗВАНИЕ СЦЕНЫ

Уникальное название сцены в книге приключения.

Б ПОВЕСТВОВАНИЕ

Художественный текст, который нужно прочесть вслух. Повествование есть у всех сцен без исключения.

В ПРЕДПИСАНИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Когда в тексте встречается предписание приключения, выполните его указания и только после этого продолжайте чтение. Предписания приключения бывают разных типов. См. «Предписания приключения» на с. 10.



ПЕРЕДЫШКА

Передышка — особое предписание приключения, которое встречается обычно в те моменты, когда в повествовании у героев появляется немного свободного времени. Во время передышки герои могут покупать новые предметы и улучшения предметов, изучать дисциплины и отправляться на побочные задания.

Игроки могут перейти к следующей части приключения, когда решат, что отдохнули достаточно. Всякий раз, когда игроки устраивают передышку (или возвращаются к ней), они выполняют 3 её этапа в следующем порядке:

1. **ПОКУПКИ И ОБУЧЕНИЕ:** на этом этапе игроки создают магазин (см. раздел «Создание магазина» в правой колонке), в котором могут продать ненужные предметы (кроме сюжетных) и потратить своё золото на покупку предметов и улучшений. Кроме того, герои могут тратить **опыт** на изучение новых дисциплин. Как только герои купят и изучат всё, что хотели, они переходят к следующему этапу передышки.
2. **ИССЛЕДОВАНИЕ (ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ):** на этом этапе игроки могут выбрать дополнительное побочное задание из списка. Каждое такое задание можно попытаться выполнить только один раз. После завершения большей части побочных заданий герои вернутся к передышке и смогут заново пройти все её этапы. Как только игроки завершат все побочные задания (или решат, что не будут их брать), они переходят к следующему этапу передышки.
Примечание: охота — особое побочное задание, которое можно попытаться выполнить один раз во время каждой передышки (если оно есть). См. раздел «Охота» в правой колонке.
3. **ПРОДОЛЖЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ:** этот этап позволяет героям продолжить приключение — после него вернуться к текущей передышке они уже не смогут.

СЮЖЕТНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ И ПРЕДМЕТЫ

Некоторые предписания приключений дают игрокам награды: золото, **опыт**, новые предметы и способности. Сюжетные дисциплины и сюжетные предметы — особые карты, которые игроки могут получить исключительно благодаря предписаниям приключения и особым правилам стычек. В начале приключения такие карты находятся в колодах **скрытых карт**, и их нельзя раскрывать, пока не будет получено соответствующее указание.

У сюжетных дисциплин нет уровня и категории редкости — вместо этого на их месте указано «сюжетная». Сюжетные предметы нельзя продавать на этапе **покупок и обучения**, а сюжетные дисциплины нельзя изучить за **опыт**.

КОНЦОВКИ

У каждого приключения в «Мидгаре» есть несколько концовок. Концовка — это особая сцена, завершающая текущее приключение. Большинство концовок приводят к **поражению**. Если это происходит, вы можете переиграть последнюю главу или стычку либо начать приключение заново с самого начала.

СОЗДАНИЕ МАГАЗИНА

Магазин — набор карт предметов, которые доступны героям для приобретения на этапе **покупок и обучения** во время передышки (или в любой другой ситуации, когда героям разрешается совершить **покупки и обучение**).

Пример: в магазине на продажу есть следующие предметы:

- **ВСЕ ЗАУРЯДНЫЕ И ОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ.**
- **ВСЕ ДОСТУПНЫЕ ИГРОКАМ УЛУЧШЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ.**
- **1 СЛУЧАЙНЫЙ УНИКАЛЬНЫЙ ОБЫЧНЫЙ ПРЕДМЕТ (МАКСИМУМ: 1).**

В большинстве магазинов будет выставлен на продажу 1 случайный уникальный предмет. Чтобы добавить его в магазин, перемешайте все карты уникальных обычных предметов и возьмите 1 карту снизу стопки.

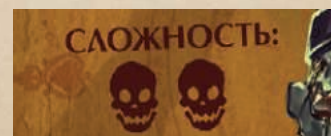
Уникальные предметы не заменяются и будут оставаться в магазине на протяжении всей передышки. Даже если отряд решит купить этот предмет, других уникальных предметов в магазине не появится вплоть до следующей передышки. Кроме того, этот предмет также будет недоступен, если во время стычки вам потребуется взять случайный уникальный предмет аналогичной редкости.

✓ **ВАЖНО:** уникальные предметы можно получить только тогда, когда вы получаете чёткое указание это сделать. Когда предписание приключения указывает игрокам получить, взять из колоды или купить предмет определённой редкости или типа, вам будут доступны все **неуникальные** карты этой редкости или типа.

ОХОТА

Во время многих передышек героям представится возможность выполнить особое побочное задание — **охоту**. Это серия стычек, которую можно попытаться пройти один раз на этапе **исследования** во время определённой передышки. В течение каждой такой передышки можно устроить только одну **охоту**. Если на выбор есть несколько вариантов охоты, во время передышки вы можете выбрать только **один** из них.

В тексте передышки будет указано, какие из **охот** доступны — на это указывают символы сложности 🧠. Героям нельзя участвовать в **охоте**, если её сложность (т. е. количество черепов) выше, чем установленный передышкой предел.



Как только **охота** завершена, она становится недоступна для повторного прохождения в рамках текущего приключения. Если во время **охоты** герои потерпели поражение, они могут повторить её во время следующей передышки, позволяющей отправиться на **охоту** равной или меньшей сложности. В этом случае герои начинают **охоту** с самого начала.

✓ **ВАЖНО:** все полученные в ходе **охоты** награды остаются у героев, даже если они терпят поражение.

ПОДГОТОВКА

Независимо от выбранного режима игры вы будете получать указания подготовиться к стычке. При подготовке к стычке прочитайте её особые правила, а затем выполните 4 фазы в следующем порядке:

1. **ФАЗА ОСНАЩЕНИЯ:** каждый герой убирает жетоны «Использовано» со способностей, применяемых 1 раз за стычку, и заряжает все разряженные карты. Все побеждённые герои и герои, у которых количество жетонов урона превышает половину их максимальных ПЗ, восстанавливают своё здоровье до половины от максимального значения, убирая лишние жетоны урона. Все жетоны эффектов убираются, после чего каждый герой устанавливает свои пункты выносливости (ПВ) на значение восстановления ПВ (обычно это значение равно 3).

✂ **ВАЖНО:** герои не получают ПВ в фазе восстановления во время своего первого хода в стычке (см. «Фазы хода героя» на с. 37).

Например, если Рук решит потратить 1 ПВ на **УКЛОНЕНИЕ** от атаки перед своей первой фазой восстановления, то он не восстановит этот ПВ в свой первый ход.

✂ **ВАЖНО:** жетоны способностей на этом этапе не убираются!

РАЗДЕЛЫ СТЫЧКИ

Стычки в игре «Мидлара» могут разительно отличаться друг от друга. В описании каждой стычки приведены указания, как её подготовить, и её схема, а также короткое вступление. В следующих разделах вы найдёте подробное руководство по тому, как разобраться во всех тонкостях стычек.

ПОДГОТОВКА К СТЫЧКЕ

Для каждой стычки используется уникальное сочетание жетонов местности, жетонов стычек и фигурок. В разделе подготовки перечислены все необходимые для текущей стычки игровые компоненты (см. раздел **Е** «Структуры стычки» на с. 15).

УСЛОВИЯ ЗАВЕРШЕНИЯ И НАГРАДЫ

У каждой стычки есть одно или несколько условий завершения. Как только выполняется одно из них, стычка немедленно завершается и игроки получают указанную под выполненным условием награду.

Условия завершения нельзя проигнорировать — они срабатывают сразу же, как только оказываются соблюдены все описанные требования. Это означает, что, следуя условиям раздела **Б** (см. «Структура стычки. Продолжение» на с. 16), герой не может закончить свой ход на синем выходе, не завершив при этом немедленно стычку.

У некоторых стычек есть несколько условий победы и поражения — это особые условия завершения стычки со своими отдельными наградами.

В ходе стычки можно выполнить только одно условие завершения.

2. **ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ:** поместите фрагменты поля в соответствии со схемой подготовки стычки. Затем разместите все жетоны стычек, жетоны местности и фигурки так, как показано на схеме. Игроки могут помещать фигурки своих героев на любые из клеток, отмеченных на схеме как стартовые.
3. **ФАЗА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ:** раздайте планшеты персонажей, указанных в тексте подготовки. Распределить планшеты можно как угодно, однако лучше поделить их поровну, чтобы каждому игроку было чем заняться вне своего хода.
4. **ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ:** игроки берут соответствующую карту (или карты) инициативы для каждого участвующего в стычке героя и персонажа и перемешивают их. Затем игроки выкладывают карты инициативы в ряд на столе, создавая очередь инициативы (см. «Очередь инициативы» на с. 36).

Всё готово, можно начинать!

Зачитайте вступление к стычке вслух. После этого фигурки делают ходы по очереди, начиная с той, чья карта инициативы расположена первой в очереди инициативы. В конце каждого раунда перемешивайте очередь инициативы и после этого переходите к следующему раунду. Продолжайте разыгрывать раунды до тех пор, пока не будет достигнуто условие завершения стычки.

Награды за выполнение условий завершения выдаются немедленно после выполнения этих условий. После получения наград игроки продолжают приключение.

✂ **ВАЖНО:** убедитесь, что вы внимательно прочитали текст раздела с наградами, до того как убирать компоненты стычки. Некоторые награды таят сюрпризы, которые могут продолжить текущую стычку и даже добавить новые условия её завершения.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА СТЫЧЕК

Для многих стычек используются особые правила. Их обязательно нужно прочитать перед подготовкой стычки, поскольку они существенно влияют на игровой процесс.

ТИПЫ ОКРУЖЕНИЯ

В правом верхнем углу страницы с описанием стычки есть символ окружения, в котором она происходит. На данный момент эти символы никак не влияют на ход игры.



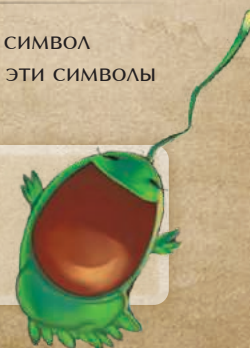
КАТАКОМБЫ



ДЕБРИ



ПОДЗЕМЕЛЬЕ



А

СЕРПНЕЙ НА ВОЗДУХ!

КАТАКОМЫ

Б

Вы следуете указаниям «дезинсектора», которые приводят вас к маленькой пещере на окраине города. Внутри вы слышите стук ножек в темноте. Судя по звуку, этих тварей там полно. Лучше всё время оставаться на чеку. Кто знает, с какой стороны эти пронырливые жуки могут кинуться на вас, когда вы окажетесь внутри.

В

СЕВЕР

Г

СТАРТ

А

Е

ПОДГОТОВКА		
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ UM1, UM3, UM9, UM11, UM43	Красный × 1 Зеленый × 1 Желтый × 1	ВЫХОДЫ Синий × 1 Красный × 1
МЕСТНОСТЬ Длинная вода × 2	ЗАДАЧИ Словно × 1	ФИГУРКИ Пещерный серпень × 6
ТОТЕМЫ Синий × 1	ТРОФЕИ Случайный × 1	

Ж

ПРОДОЛЖЕНИЕ

- А НАЗВАНИЕ И ТИП СТЫЧКИ
Название стычки и символ окружения.
- Б ВСТУПЛЕНИЕ
Короткое художественное описание стычки.
- В СЕВЕР
Стрелка, указывающая на «север» игрового поля.
- Г СТАРТОВАЯ ЗОНА
Клетки, в которые можно выставить фигурки героев в фазе размещения во время подготовки к стычке.
- А СХЕМА ПОДГОТОВКИ
Визуальная схема с фрагментами игрового поля, жетонами, стартовыми зонами и персонажами.
- Е ПОДГОТОВКА
Список игровых компонентов для подготовки текущей стычки.
- Ж ПРОДОЛЖЕНИЕ
Это слово подсказывает, что сцена или стычка занимает больше одной страницы.





А

СЕРПНЕЙ НА ВОЗДУХ!

Б

УСЛОВИЯ ЗАВЕРШЕНИЯ

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ
Герой завершает свой ход на красном выходе.

Награда

Перейдите к разделу «Полчища серпней» на с. 58.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ
Герой завершает свой ход на синем выходе.

Награда

Перейдите к разделу «Сырой грот» на с. 56.

УСЛОВИЕ ПОРАЖЕНИЯ
Все герои побеждены или жуличная бомба удалена из игры.

Награда

Перейдите к разделу «Неопытные истребители» на с. 53.

Е

СОВЕТ. НЕСКОЛЬКО ВЫХОДОВ

В некоторых стычках жетонов **выхода** больше **одного**. Разные жетоны **выхода** ведут к разным последующим стычкам. Следите за повествованием, чтобы понять, куда ведёт тот или иной жетон **выхода**. Однако будьте осторожны, так как некоторые пути опаснее прочих!



В

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА СТЫЧКИ

БОЯЗНЬ ВЫСОТЫ
Пещерные серпни не будут перепрыгивать опасную местность во время этой стычки.

ЖУЛИЧНАЯ БОМБА
Если герой с жетоном *жуличной бомбы* оказывается побежден, поместите этот жетон на ту клетку, где это произошло. Любая герой может совершить действие стычки, находясь на клетке с жетоном *жуличной бомбы* или на соседней с ним клетке, чтобы поднять этот жетон. Если жетон окажется на опасной местности, уберите его из игры.

ТРОФЕИ

УК: ЗАУРЯДНЫЙ

СИНИЙ ТРОФЕЙ

КРАСНЫЙ ТРОФЕЙ

ЗЕЛЁНЫЙ ТРОФЕЙ

ЖЁЛТЫЙ ТРОФЕЙ

А

ЗАДАЧИ

СИНЯЯ ЗАДАЧА
Если на соседней с этим жетоном клетке есть герой, зачитайте следующий скрытый текст:

Ж

ПРОДОЛЖЕНИЕ



Г

ТОТЕМЫ

СИНИЙ ТОТЕМ

КРАСНЫЙ ТОТЕМ

ЗЕЛЁНЫЙ ТОТЕМ

ЖЁЛТЫЙ ТОТЕМ

А

НАЗВАНИЕ И ТИП СТЫЧКИ

Б

УСЛОВИЯ ЗАВЕРШЕНИЯ

Когда будет выполнено любое из этих условий, стычка немедленно завершится. Игроки читают скрытый текст, чтобы определить свою награду, после чего переходят к указанной странице.

В

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА СТЫЧКИ

Описание особых правил текущей стычки.

Г

ТОТЕМЫ

Если герои могут провести линию видимости к тотему, немедленно зачитайте скрытый текст в разделе с символом тотема соответствующего цвета.

А

ТРОФЕИ И УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ

Когда герои активируют жетон *трофея*, зачитайте скрытый текст в разделе с символом *трофея* соответствующего цвета. Подробнее об уровне трофеев см. на с. 17.

Е

СОВЕТЫ

В книге приключений есть много полезных советов. Обязательно их прочитайте!

Ж

ЗАДАЧИ

Когда герои активируют жетон *задачи*, зачитайте скрытый текст в разделе с символом *задачи* соответствующего цвета. Такие жетоны активируются только в том случае, если это указано в тексте стычки.



55



ТОТЕМЫ



Тотемы обозначают неизвестности, подстерегающие героев. Каждый тотем в стычке немедленно активируется, как только появляется на линии видимости любого из героев и их союзников, в том числе управляемых персонажей и союзных эсперов. Линия видимости (подробнее см. на с. 44) не имеет ограничений по дальности и может быть проведена через всё игровое поле. При активации тотема игроки зачитывают скрытый текст в разделе с символом, соответствующим цвету этого тотема. После выполнения указаний скрытого текста тотем сбрасывается. Затем игрок продолжает свой ход, если только в скрытом тексте не указано иное.

При подготовке к стычке определённые тотемы помещаются на поле лицевой стороной вверх. Иногда в описании подготовки может быть указано, что в стычке используются случайные тотемы. В этих случаях жетоны выбираются случайным образом и помещаются на поле лицевой стороной вниз, чтобы игроки не знали цвет тотема до того, как он будет активирован. Случайные тотемы обозначены белым цветом.

ЗАДАЧИ



Жетоны *задач* обозначают различные ситуации, с которыми сталкиваются герои во время стычек. Эти жетоны могут кардинально отличаться друг от друга — как сюжетно, так и с игровой точки зрения.

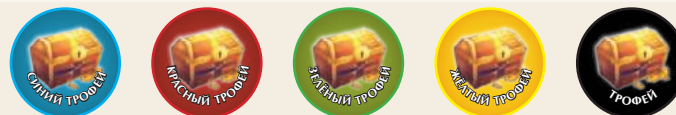
Иногда жетоны *задач* отмечают время и место срабатывания определённых событий, в других ситуациях они представляют собой важные объекты, которые понадобятся игрокам для победы в стычке. В любом случае в описании подготовки к стычке указано, когда и каким образом срабатывают жетоны *задач*.

Игроки обязаны активировать жетоны *задач* при выполнении их условий. Способы активации этих жетонов могут быть самыми разными. Иногда это может происходить, когда герой находится на соседней с жетоном клетке, в других случаях — когда герой перемещается на определённый **фрагмент** или побеждает определённого персонажа.

Всякий раз, когда игрок активирует жетон *задачи*, он зачитывает скрытый текст в разделе с символом **задачи** соответствующего цвета. После выполнения указаний скрытого текста игрок продолжает свой ход, если только в скрытом тексте не указано иное.

ВАЖНО: перед **первым** ходом стычки убедитесь, что все игроки понимают, когда и каким образом активируется каждый жетон *задачи*. Если условия активации *задачи* не указаны явно, они, скорее всего, упоминаются в скрытом тексте другого жетона.

ТРОФЕИ



Когда игрок активирует жетон *трофея*, он зачитывает скрытый текст в разделе с символом **трофея** соответствующего цвета. После выполнения указаний скрытого текста жетон сбрасывается, а игрок продолжает свой ход, если только в скрытом тексте не указано иное.

При подготовке к стычке определённые жетоны *трофеев* помещаются на поле лицевой стороной вверх. Иногда в описании подготовки может быть указано, что используются случайные жетоны *трофеев*. В этих случаях жетоны выбираются случайным образом и помещаются на поле лицевой стороной вниз, чтобы игроки не знали цвет жетона до того, как он будет активирован.

ВАЖНО: герои активируют жетоны *трофеев*, выполнив действие стычки, если находятся на той же или на соседней с жетоном клетке. См. «**Действия стычек**» на с. 45.

УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ

В описаниях стычек часто встречается понятие «уровень трофеев». Прежде всего, уровень трофеев определяет, как именно подготавливается колода трофеев персонажей. По мере продвижения по сюжету эта колода будет изменяться в зависимости от указанного в описании стычки уровня трофеев. Эти изменения необходимы, чтобы на поздних этапах игры герои получали золото пропорционально своему прогрессу. Чтобы узнать, как подготовить колоду трофеев персонажей в зависимости от уровня трофеев, обратитесь к рисунку на с. 20.

Когда герои во время стычки получают предмет в качестве награды, уровень трофеев определяет его категорию редкости (см. «**Получение предметов во время стычки**» на с. 70).

Когда герои во время стычки получают «случайные одноразовые предметы» в качестве награды, уровень трофеев будет обозначать категорию редкости получаемого предмета и все категории редкости ниже текущего уровня трофеев. Например, если герой должен получить 2 случайных одноразовых предмета, а текущий уровень трофеев — необычный, игрок перемешивает карты заурядных, обычных и необычных одноразовых предметов и затем берёт из них 2 случайные карты.

Уровень трофеев также определяет категорию редкости предмета, получаемого благодаря картам уникальных трофеев и картам трофеев-предметов, которые встречаются в колоде трофеев персонажей (см. «**Карты трофеев персонажей**» на с. 57).

Наконец, уровень трофеев определяет, какие планшеты персонажей игроки используют. У многих персонажей есть «улучшенные версии», повышающие сложность игры по мере её прохождения. Для планшетов персонажей всегда используется уровень трофеев, соответствующий текущему уровню трофеев стычки (см. «**Добавление элементов на поле**» на с. 19).

ВАЖНО: уникальные предметы можно получить только в том случае, если предписание приключения прямо указывает игроку получить «уникальный» предмет указанной категории редкости.

ДОСТИЖЕНИЯ

В некоторых стычках герои могут получить достижения — особые награды за совершение необыкновенных подвигов. Когда герой выполняет условие достижения, зачитайте скрытый текст рядом с этим достижением. Каждое достижение можно получить только один раз. Если не указано иное, награду получает только герой, выполнивший достижение.

Многие достижения получить нелегко — для этого может потребоваться использование определённого сочетания способностей или предметов.

Список достижений, которые игроки могут получить, если постараются, приведён на листе приключения.

ПРИВАЛ

В качестве награды за выполнение условия завершения стычки (и реже — благодаря предписанию приключения) игроки могут устроить привал, чтобы восстановить героев.

С точки зрения повествования привал — короткий отдых, позволяющий героям перевести дух.

Находясь на привале, каждый герой выполняет следующее:

1. Убирает все жетоны *урона*.
2. Заряжает все разряженные карты и возвращает в исходное положение все карты в игре и на складе.
3. Убирает все жетоны *эффектов* и *способностей*.

Все герои могут обмениваться предметами, как если бы они находились на соседних клетках и выполняли действие смены снаряжения (см. «*Действия*» на с. 37).

После того как все герои сделают привал, игроки должны замешать все взятые карты трофеев персонажей обратно в соответствующую колоду (см. «*Карты трофеев персонажей*» на с. 57).

✓ **ВАЖНО:** чаще всего привал — единственный способ вернуть карты в исходное положение и **ИСЦЕЛИТЬСЯ** во время приключения. Если в тексте прямо **не указано** устроить привал, игроки **не убирают** жетоны *урона* и не возвращают карты в исходное положение. Именно поэтому игрокам следует быть особенно внимательными при поиске возможности устроить привал.

ЖЕТОНЫ СПЕШКИ



Жетоны *спешки* символизируют гонку героев со временем. Эти жетоны нужны, чтобы игра не затягивалась и чтобы участники не злоупотребляли некоторыми способностями.

Если по состоянию на конец раунда ни один из противников не выполнил хотя бы одного шага алгоритма **ИИ**, не был побеждён и при этом на поле не было добавлено ни одного противника, то в конце очереди инициативы выкладывается жетон *спешки*. Сработавшие постоянные способности противников не считаются выполнением шага алгоритма **ИИ**. Таким образом, вы получаете жетон *спешки*, даже если на игровом поле есть противники, но при этом они ничего не сделали. Персонажи, находящиеся под действием *эффектов* героев, которые не дают

им сделать ход или выполнить действие (например, эффект *паралича*), при определении *спешки* считаются сделавшими ход.

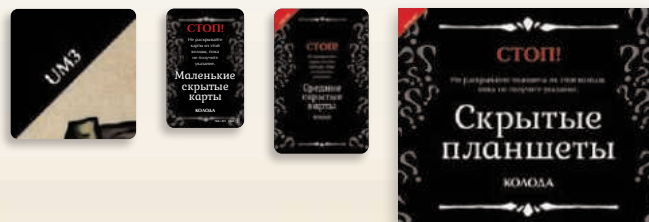
В тот момент, когда в очередь инициативы выкладывается **4-й** жетон *спешки*, все герои оказываются побеждены. Выложенные жетоны *спешки* убираются в конце каждой стычки. Подробнее о шагах алгоритма **ИИ** можно прочесть в разделе «*Шаги алгоритма ИИ*» на с. 60.

СКРЫТЫЙ ТЕКСТ

В описании стычек часто используется скрытый текст, чтобы игроки не узнали необходимую информацию раньше времени. Для этого зелёный текст скрыт за красным экраном. Для чтения скрытого текста в комплект игры входит красный светофильтр. Получив указание прочесть скрытый текст, просто наложите на него светофильтр.

✓ **ВАЖНО:** игрокам следует читать скрытый текст только в том случае, если они получают указание это сделать.

СКРЫТЫЕ КОМПОНЕНТЫ



Время от времени особое правило стычки или предписание приключения будет указывать игрокам раскрывать **скрытые карты** и **скрытые планшеты**. **Скрытые компоненты** бывают трёх форматов: **маленькие карты**, **средние карты** и **планшеты**, — и на них могут быть самые разные вещи, но какие именно — секрет.

Когда игроки получают указание найти определённый **скрытый компонент**, они должны взять нужную колоду **скрытых карт** или **планшетов** и отыскать указанную карту или планшет, просматривая **левый верхний угол** соответствующей колоды.

Например, предписание приключения может гласить: «Раскройте **среднюю скрытую карту UM3**». В этом случае игроки берут колоду **средних скрытых карт** и находят в ней карту с обозначением **UM3** в левом верхнем углу. Что делать с этой картой дальше, будет указано в особом правиле стычки или предписании приключения.

Скрытые компоненты из наборов приключений и охоты должны оставаться скрытыми до тех пор, пока в ходе приключения или охоты не поступит указание их раскрыть. Это означает, что, если вы решите начать **новое** приключение, вы снова скроете все компоненты с обозначением «**UMX**», даже если раскрыли их в ходе предыдущего приключения. То же самое касается любых других компонентов, открытых в ранее сыгранных приключениях.

Предметы, отмеченные как «сюжетные», ни при каких обстоятельствах не используются в приключении, пока не будут раскрыты согласно правилам этого приключения.

✓ **ВАЖНО:** не раскрывайте скрытые компоненты, если в тексте не было указаний этого делать.

СХЕМЫ

Иногда в тексте стычки игроки могут встретить указание обратиться к **схеме**, чтобы узнать скрытую информацию или определить, каким образом на поле добавляются те или иные компоненты. В таких случаях независимо от выбранного режима игры используется **книга схем**.



Схемы, на которые ссылаются базовые игры (например, «**Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1**»), наборы приключений и наборы охоты можно найти в соответствующих книгах схем.

В состав приключения базовой игры или набора приключений будет входить книга схем, либо же необходимые схемы будут приведены в конце книги приключения.

В наборах охоты необходимые схемы всегда будут приводиться в конце книги охоты.

УБРАТЬ КОМПОНЕНТЫ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Иногда в описаниях стычек будет встречаться указание убрать что-либо из игры. В таких случаях уберите указанный жетон, фигурку или карту в коробку — в этой стычке они больше использоваться не будут. Обратите внимание, что это касается только текущей стычки.

- ♦ **Жетоны стычек:** всякий раз, когда жетон *стычки* убирается с игрового поля по любой причине, он помещается в коробку и в этой стычке больше не используется.

Например, если при активации жетона *трофея* игрок получает указание убрать его, то этот жетон больше нельзя добавить на поле, если впоследствии в ходе этой стычки игроков попросят раскрыть ещё один случайный жетон *трофея*. В таком случае жетон будет выбран из оставшихся жетонов *трофеев*.

- ♦ **Карты предметов:** все карты предметов (кроме тех, которые находятся у героев или на складе отряда) всегда доступны для получения, когда вам предписывается взять карту из соответствующей колоды предметов.
- ♦ **Навсегда убрать:** если компонент указано *навсегда* убрать из игры, поместите его в коробку и больше не используйте до конца приключения.

ЖЕТОНЫ ВЫХОДА



Такие жетоны обозначают места выхода из стычки. Они используются во многих стычках, но не в каждой. Когда герой завершает свой ход на клетке с жетоном *выхода*, стычка чаще всего завершается. В таком случае это будет указано в условиях завершения стычки.

ДОБАВЛЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ НА ПОЛЕ

В описаниях стычек игроки нередко будут получать указания добавить на игровое поле фигурки или другие компоненты. Когда игроки получают указание добавить один или несколько компонентов, они размещают указанное количество компонентов (или максимально возможное, если компонентов не хватает) на указанные клетки. При этом фигурки

и компоненты следует размещать в том порядке, в котором они указаны.

Пример: если в описании стычки указано: «Добавьте пещерного серпня и водяного лоя», первым на поле нужно добавить серпня.

При добавлении персонажа игроки помещают его фигурку на поле согласно указаниям в тексте или на схеме.

Если игрок должен добавить персонажа из-за эффекта тотема или по иной причине и карты инициативы этого персонажа нет в очереди, поместите карту инициативы этого персонажа сразу после карты фигурки, которая делает текущий ход. В случае, если неоднозначно, кто делает текущий ход, поместите карту в конец очереди инициативы. Добавленный на поле персонаж начнёт свой ход, когда до его карты дойдёт очередь инициативы.

У некоторых персонажей сразу несколько карт инициативы. Если у персонажа несколько карт инициативы с **одинаковым** номером группы и/или названием, все эти карты выкладываются в очередь инициативы описанным выше способом. Название карты инициативы персонажа всегда будет совпадать с названием самого персонажа и его номером (номерами) группы. Подробнее об этом см. в разделе «**Номера активации и группы**» на с. 56.

Если не указано иное, все добавленные на поле персонажи считаются противниками.

✓ **ВАЖНО:** если игрок не может добавить фигурку, потому что клетка занята другой фигуркой, то вместо этого новую фигурку следует добавить на ближайшую свободную **неопасную** клетку (или клетки). Исключения из этого правила см. в разделе «**Крупные фигурки**» на с. 72.

✓ **ВАЖНО:** при добавлении на поле фигурок, входящих в состав одной группы, начинать следует с фигурки с наименьшим доступным номером. Например, если на игровом поле уже находятся пещерные серпни с номерами **2** и **3**, а вам нужно добавить ещё двоих, то на поле нужно добавить серпней с номерами **1** и **4**.

✓ **ВАЖНО:** на лицевой и оборотной сторонах планшетов персонажей указан **УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ**. Получая указание добавить персонажей на поле в ходе стычки, игроки всегда должны использовать персонажей того же уровня трофеев, который указан для текущей стычки (см. «**Альтернативы, варианты и уровень трофеев**» на с. 80).

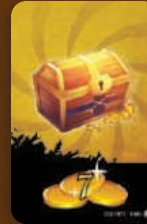
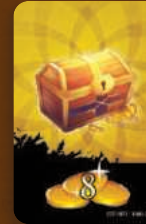
ДОБАВЛЕНИЕ СЮЖЕТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Многие персонажи «**Миддары**» выступают в качестве действующих лиц повествования. Обычно это боссы, эсперы и другие персонажи — союзники или противники героев, изображённые на скрытых планшетах. У каждого такого планшета будет уникальное название и хотя бы одна соответствующая карта инициативы. Такие персонажи обозначаются уникальными фигурками или фишками, поэтому (если не указано иное) игрокам не придётся использовать другие компоненты вроде цветных подставок или номеров активации.

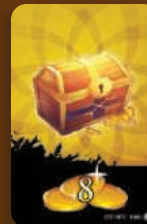
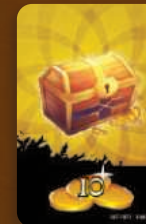
Добавление сюжетных персонажей проходит по тем же правилам, что и добавление обычных — просто следуйте описанным выше правилам.

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ ТРОФЕЕВ ПЕРСОНАЖЕЙ

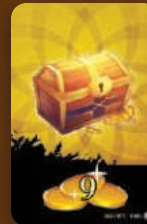
УРОВЕНЬ:
ЗАУРЯДНЫЙ

4	5	6	7	8	9	ПРЕДМЕТ	ЧУДОВИЩЕ	УНИКАЛЬНЫЙ
								
×3	×4	×5	×5	×5	×5	×1	×1	×1

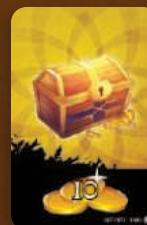
УРОВЕНЬ:
ОБЫЧНЫЙ

5	6	7	8	9	10	ПРЕДМЕТ	ЧУДОВИЩЕ	УНИКАЛЬНЫЙ
								
×3	×4	×5	×5	×5	×5	×1	×1	×1

УРОВЕНЬ:
НЕОБЫЧНЫЙ

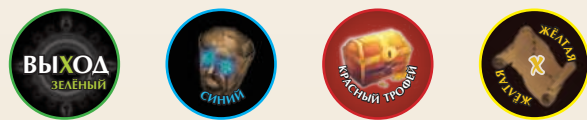
6	7	8	9	10	12	ПРЕДМЕТ	ЧУДОВИЩЕ	УНИКАЛЬНЫЙ
								
×3	×4	×5	×5	×5	×5	×1	×1	×1

УРОВЕНЬ:
РЕДКИЙ

7	8	9	10	12	14	ПРЕДМЕТ	ЧУДОВИЩЕ	УНИКАЛЬНЫЙ
								
×3	×4	×5	×5	×5	×5	×1	×1	×1

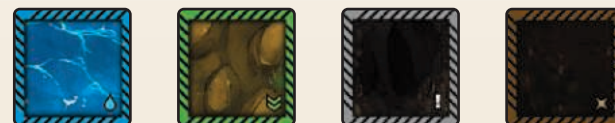
ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ И МЕСТНОСТЬ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ЖЕТОНЫ



Персонажи и герои могут перемещаться на клетки с любыми жетонами, кроме жетонов *препятствий*. Круглые жетоны — тотемы, а также жетоны *выхода*, *трофеев* и *задач* — **не** блокируют линию видимости и могут находиться на одной клетке с фигурками, другими круглыми жетонами и жетонами *местности*, если в описании стычки не указано иное.

ЖЕТОНЫ МЕСТНОСТИ



Жетоны *местности* используются для добавления разных типов ландшафта на игровое поле. Персонажи и герои могут перемещаться на эти жетоны и взаимодействовать с ними так, как если бы они были напечатаны на **фрагменте** игрового поля.

Ниже подробно рассказывается о типах местности и связанных с ними правилах.

ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Местность — это эффект клетки(-ок) **фрагмента** поля. Местность может влиять на перемещение и линию видимости, хотя эффекты типов местности довольно разнообразны.

ОБЫЧНАЯ

ПЕРЕСЕЧЁННАЯ

ВОДА

ГРЯЗЬ

ПРЕПЯТСТВИЕ

! ОПАСНАЯ

★ ОСОБАЯ

- ♦ **ОБЫЧНАЯ:** нет особых эффектов. Обычную местность можно помещать поверх любой другой и заменять на любую другую местность.
- ♦ **ПЕРЕСЕЧЁННАЯ:** все атаки через пересечённую местность или по находящимся на ней целям совершаются со штрафом **–1 К БРОСКУ АТАКИ**. Этот штраф применяется не более одного раза, но суммируется со штрафом **–1 К БРОСКУ АТАКИ** за клетки с союзниками. Для выхода из пересечённой местности требуется **2 ПЕРЕМЕЩЕНИЯ** 🚶. Способности, создающие пересечённую местность, могут заменять ею только обычную местность.
- ♦ **ВОДА:** находящиеся в воде фигурки не могут **УКЛОНЯТЬСЯ**. Для выхода из воды требуется **2 ПЕРЕМЕЩЕНИЯ** 🚶. Способности, добавляющие жетоны местности с водой, могут заменять ею обычную и пересечённую местность, а также грязь. У воды на жетонах, размещённых с помощью какой-либо способности, нет течения.
- ♦ **ГРЯЗЬ:** фигурки в грязи должны потратить дополнительный пункт выносливости (**ПВ**) на все действия и способности, которые требуют хотя бы **1 ПВ**. Способности, добавляющие жетоны местности с грязью, могут заменять ею только обычную и пересечённую местность.

- ♦ **ПРЕПЯТСТВИЕ:** фигурки не могут перемещаться на клетки с препятствиями и через них. Любая часть препятствия (т. е. красная линия) блокирует линию видимости для любой фигурки. С клетками, на которых расположены препятствия, можно взаимодействовать только при помощи способностей, прямо позволяющих это делать (например, **НЕПРЕКЛОННОСТЬ**, см. «**Ключевые слова**» на с. 92). Способности, добавляющие жетоны местности с препятствиями, могут заменять ими любую местность, кроме опасной. Когда особое правило или способность создаёт препятствие на клетке с фигуркой, то, если иное не указано особым правилом или способностью, эта фигурка должна совершить проверку прыжка на ближайшую **неопасную** свободную клетку; иначе она становится побеждённой.
- ♦ **ОПАСНАЯ:** фигурки, завершившие ход или перемещение на опасной местности или покинувшие клетку с опасной местностью, становятся побеждёнными. Жетоны, перемещённые на клетку с опасной местностью, сбрасываются. Способности, добавляющие жетоны с опасной местностью, могут заменять ими любую местность, кроме препятствий.
- ♦ **ОСОБАЯ:** эффекты особой местности меняются от стычки к стычке и указаны в её описании в разделе особых правил.

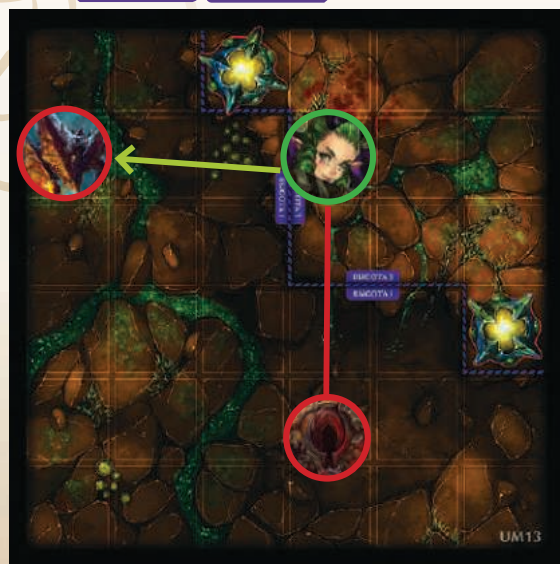
ВЫСОТА

Перепад высоты — разница в высоте между отдельными клетками игрового поля. Перепады высот отмечаются фиолетовой пунктирной линией с подписью «Высота». К перепадам высот применяются следующие правила:

- ♦ Если атакующий находится выше цели, он получает **+1** ко всем броскам атаки против этой цели.
- ♦ Если две фигурки находятся на разных высотах, между ними можно провести линию видимости лишь при условии, что высота всех клеток на этой линии меньше, чем у той фигурки, которая стоит выше. Это означает, что фигурка на возвышенности должна находиться на краю этой возвышенности — иначе перед ней будет клетка той же (а не меньшей) высоты. При проведении линии видимости между двумя фигурками на разных высотах каждая из них игнорирует все другие фигурки, что находятся ниже неё самой.

ВЫСОТА 1

ВЫСОТА 3



Пример: Найтингейл хочет атаковать пещерно-го серпня, который находится на высоте 1. Поскольку Найтингейл стоит на краю большей возвышенности (высота 3), у неё есть линия видимости до серпня, и она может совершить атаку. Несмотря на то, что анимат тоже находится на высоте 1, линию видимости до него Найтингейл провести не может — на её пути находится клетка той же высоты.

- ♦ Фигурки могут проводить линию видимости и до цели, занимающей **ту же** высоту, при условии, что эта линия не проходит через клетки с большей высотой.
- ♦ Всего уровней высоты **4** — от **1** (наименьшая) до **4** (наибольшая). При перемещении перепад высот в **1** уровень между клетками преодолевается без штрафов. Если перепад высоты составляет **2** уровня, фигурки могут спуститься с большей высоты на меньшую по обычным правилам, но обратно подняться не могут. При перепаде высоты в **3** уровня подъём вверх невозможен, а при спуске на **3** уровня сразу фигурка считается побеждённой.
- ♦ Если перепад высот между соседними клетками не превышает **1**, стоящие на них фигурки по-прежнему считаются соседними и могут атаковать друг друга в ближнем бою (🗡️).
- ♦ Фигурки с **ДОСЯГАЕМОСТЬЮ** могут выбирать цели на разных высотах. При проведении линии видимости до цели, находящейся на другой высоте, за каждый перепад высоты больше **1** уровня значение **ДОСЯГАЕМОСТИ** уменьшается на **1**. Это означает, что фигурка с **ДОСЯГАЕМОСТЬЮ** может атаковать противников, стоящих на клетках с перепадом высоты **X** или меньше, где **X** равен значению **ДОСЯГАЕМОСТИ** атакующей фигурки.

Пример: фигурка с **ДОСЯГАЕМОСТЬЮ 2** может атаковать другую фигурку на расстоянии двух клеток, если перепад высот между ними не больше **1**.

- ♦ Дистанционные атаки (🏹) не учитывают перепад высот и совершаются по обычным правилам при условии, что до цели есть линия видимости.

ТЕЧЕНИЯ

У некоторых типов местности может быть дополнительная особенность — течение. Направление течения будет указано в схеме подготовки стычки.

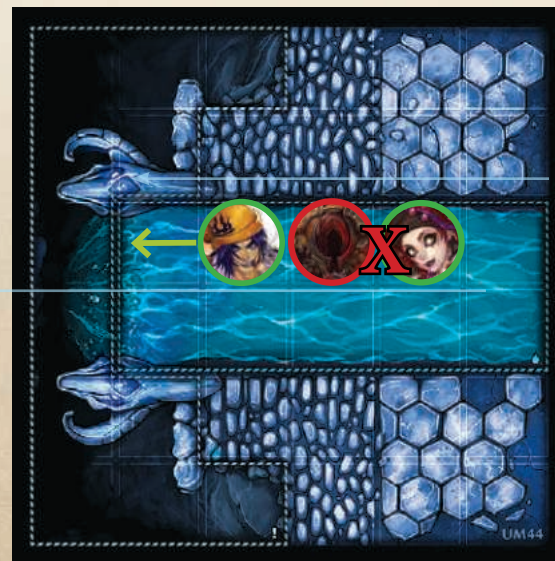
Любая фигурка, завершившая ход на клетке местности с течением, перемещается в направлении течения на указанное в особых правилах стычки количество клеток. При этом фигурки *не перемещаются* в обход других фигурок или препятствий.

Если фигурка по какой-либо причине не может переместиться, она получает столько **НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА**, сколько клеток она не смогла пройти. Если течение перемещает фигурку к краю поля, она не может перемещаться дальше и вместо этого получает **НЕСНИЖАЕМЫЙ УРОН**.

Если фигурка невосприимчива к эффектам определённого типа местности, она игнорирует течение на этом типе местности.

На некоторые жетоны течение действует, а на некоторые — нет. Обратитесь к таблице 10 «**Эффекты течения**» на с. 100, чтобы определить, перемещается ли нужный жетон течением.

Из-за того, что жетоны не делают ходов, они перемещаются в *конце* каждого раунда.



Пример: Зик закончил свой ход в реке на соседней с аниматом клетке и перемещается вниз по течению на указанное в особых правилах стычки количество клеток — в этом примере всего на **1** клетку. Если бы течение было сильнее, Зик бы упал с вершины водопада и оказался побеждённым. Из-за того, что течение перемещает Зика с соседней с аниматом клетки, анимат может совершить по нему внеочередную атаку.

Если Реми закончит свой ход так, как показано на рисунке, течение не сможет её переместить, поскольку на пути стоит анимат. Вместо этого Реми ударится об анимата и получит **1 НЕСНИЖАЕМЫЙ УРОН** за клетку, которую не смогла пройти (мы помним, что сила течения равна **1**). Поскольку Реми не перемещалась, внеочередную атаку анимата она не провоцирует.

СТРУКТУРА ФРАГМЕНТА ИГРОВОГО ПОЛЯ



- А ФРАГМЕНТ**
Фрагмент — отдельная квадратная часть поля, которая совмещается с другими фрагментами для создания игрового поля, где происходит стычка.
- Б КЛЕТКИ**
Каждый фрагмент разбит на равные квадраты — клетки. Клетки используются для перемещения, определения дальности и эффектов, действующих на область.
- В КРАЙ**
Если край фрагмента не примыкает к другому фрагменту, то считается непроходимым и блокирует линию видимости.

- Г МЕСТНОСТЬ**
Некоторые клетки обладают эффектами указанной на них местности (см. «Типы местности» на с. 21). Клетки с местностью выделены цветной пунктирной границей и отмечены небольшими символами местности.
- Д НОМЕР ФРАГМЕНТА**
У каждого фрагмента есть код — две буквы и число, указывающие, к какой игре или дополнению он относится, и облегчающие поиск нужного фрагмента для подготовки стычки. Так, на фрагменте игрового поля № 1 игры «Непреднамеренное зло. Акт 1» указано «UM1».

ОБЫЧНАЯ

ПЕРЕСЕЧЁННАЯ

ВОДА

ГРЯЗЬ

ПРЕПЯТСТВИЕ

ОПАСНАЯ

ОСОБАЯ

ВЫСОТА 2
ВЫСОТА 1

Герои и предметы

ПОДГОТОВКА

В начале каждого нового приключения или сценария игрокам предстоит выбрать героев и подготовить их к грядущим испытаниям.

В режиме «Приключение» книга приключения укажет, какие герои доступны в отряде и когда его пополнят новые.

В режиме «Сценарий» игроки могут выбрать любого доступного героя.

Вне зависимости от выбранного режима игры в книге приключения или сценариев будет подробно описано, как подготовить героев перед первой партией.

ПОДРОБНЕЕ О ГЕРОЯХ

В «Миддаре» игроки берут на себя роли героев. В зависимости от выбранного режима игры набор доступных героев меняется.

В ходе игры — и в режиме «Сценарий», и в режиме «Приключение» — герои будут развиваться, изучая новые дисциплины и улучшая качество своего снаряжения.

ВЫБОР ГЕРОЕВ

В режиме «Приключение» список доступных героев и моменты, в которые их необходимо будет подготовить, будут определяться сюжетным повествованием.

В режиме «Сценарий» можно играть любыми фигурками, у которых есть планшет героя, включая фигурки из дополнений.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И ХРАНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

У героев есть ограничения на количество предметов, которые они могут носить и использовать в качестве снаряжения. При снаряжении предметами герою необходимо учитывать следующие ограничения.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА ПРЕДМЕТЫ:

- | | |
|---|---------------------------|
| ♦ (2 ОРУЖИЯ С  ИЛИ 1 ОРУЖИЕ С ) + 1 улучшение оружия за каждую руку. | ♦ 1 АКСЕССУАР. |
| ♦ 1 БРОНЯ + 1 улучшение брони. | ♦ 3 РЕЛИКВИИ. |
| ♦ 1 ДИКОВИНКА + 1 улучшение диковинки. | ♦ 3 ОДНОРАЗОВЫХ ПРЕДМЕТА. |
| | ♦ 1 ФАМИЛЬЯР. |
| | ♦ 1 КОМПАНЬОН. |

Кроме того, у каждого героя есть рюкзак, в котором можно хранить 3 дополнительных предмета. Эти предметы считаются запасными и не могут использоваться, пока герой не будет ими экипирован. Предметы в рюкзаке героя не влияют на другие ограничения по предметам.

✓ **ВАЖНО:** все разряженные и перевёрнутые предметы остаются таковыми, когда перемещаются в рюкзак, и возвращаются в исходное состояние точно так же, как любая другая карта. Все жетоны «Использовано» остаются на карте и убираются только тогда, когда героям указано устроить привал.

✓ **ВАЖНО:** в рюкзаке и снаряжении героя может быть только 1 копия любой **реликвии**. Это означает, что у персонажа не может быть 2 реликвий с одинаковым названием — неважно, находятся они в рюкзаке или снаряжении. Тем не менее на складе отряда герои могут хранить любое количество реликвий.

СКЛАД ОТРЯДА

На складе отряда хранятся все предметы, которые принадлежат героям, но сейчас не используются. Склад безразмерный, поэтому игроки могут хранить в нём сколько угодно предметов. Класть предметы на склад можно когда угодно, но забрать их можно будет только во время передышки.

✓ **ВАЖНО:** во время передышки сбрасываются **все** одноразовые предметы, которые не были проданы или экипированы (см. «Продажа предметов», с. 28).

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА И ЗОЛОТА

В ходе игры герои будут получать золото и опыт различными способами, например за победу над противниками, сбор трофеев и завершение стычек. Заработанное золото и опыт сохраняются между партиями — игроки записывают их количество на листе приключения.

При получении опыта каждый герой в отряде получает указанное количество опыта. Опыт отслеживается индивидуально каждым героем, тогда как золото общее для всего отряда. При покупке предметов убедитесь, что товарищи не против этих затрат!

Например, награда за прохождение стычки может быть следующей:

Каждый герой в отряде получает **1 опыт**.

Когда герой находит золото, текст может выглядеть так:

Отряд получает **20** золота.

Награда за активацию жетона *трофея* может быть следующей:

Получите **10** золота и **2** заурядных одноразовых предмета.

В этом случае отряд получит **10** золота, а герой, активировавший жетон *трофея*, получит **2** случайных одноразовых предмета.

СТРУКТУРА ПЛАНШЕТА ГЕРОЯ



- А ШКАЛА ВОССТАНОВЛЕНИЯ ВЫНОСЛИВОСТИ:** красные точки показывают, сколько пунктов выносливости (ПВ) герой получает в начале каждого своего хода, а общее количество точек обозначает максимальное количество **ПВ** героя.
- Б СПОСОБНОСТЬ ГЕРОЯ:** особая способность, доступная этому герою.
- В БАЗОВЫЕ КУБИКИ:** используются героем для проверок сопротивления и сотворения заклинаний. В процессе игры герои будут получать предметы и способности, которые улучшат базовые кубики.
- Г–З НАВЫКИ:** у героя есть 5 навыков, которые используются в моменты, указанные предписаниями приключения или особыми правилами стычки. Например, проверка навыка требуется, когда нужно уклониться от ловушки или убедить стражника вас пропустить.
- ◆ Г: самообладание.
 - ◆ Д: знания.
 - ◆ Е: ловкость.
 - ◆ Ж: восприятие.
 - ◆ З: сила.

- И ЗДОРОВЬЕ (ПЗ):** базовый максимум пунктов здоровья героя. Когда герой получает повреждения, на его планшет добавляются жетоны *урона*; если количество урона достигает максимального значения здоровья, герой побеждён.
- К ЗАЩИТА:** базовое значение защиты героя. Защита героя определяет, насколько сложно по нему попасть.
- Л ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** базовое значение перемещения героя. Это значение определяет, на сколько клеток может переместиться герой при выполнении действия перемещения.

ПОКУПКА ПРЕДМЕТОВ И ИЗУЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИН

Заработанное золото и опыт герои могут тратить на покупку предметов и изучение дисциплин. Делать это можно в строго определённые моменты, чаще всего — когда героям разрешается совершить **покупки и обучение**.

В режиме «Приключение» это обычно происходит во время передышки на этапе **покупок и обучения** (см. «*Передышка*», с. 13).

В режиме «Сценарий» возможность **покупок и обучения** часто указана как награда за прохождение стычки или сценария (см. «*Награды за стычки*», с. 9).

Вне зависимости от выбранного вами режима, при изучении дисциплин герои могут тратить опыт на изучение дисциплин из любого

доступного дерева. Для изучения дисциплины более высокого **УРОВНЯ** нужно предварительно изучить дисциплину предыдущего **УРОВНЯ** в том же древе.

Пример: для изучения дисциплины истребления 2-го **УРОВНЯ** у вас должна быть изучена дисциплина истребления 1-го **УРОВНЯ**. Все дисциплины 1-го **УРОВНЯ** доступны для изучения; ограничений на количество изученных дисциплин нет.

ВАЖНО: одну и ту же дисциплину нельзя изучить дважды.

КАТЕГОРИИ РЕДКОСТИ И ТИПЫ ПРЕДМЕТОВ

РЕДКОСТЬ

В игре «*Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1*» игрокам встретятся предметы 4 категорий редкости.

- ♦ **ЗАУРЯДНЫЕ:** подобные предметы в мире «*Миддары*» встречаются повсеместно.
- ♦ **ОБЫЧНЫЕ:** эти предметы обладают магическими свойствами. Они достаточно распространены, так что получить их особого труда не составляет.
- ♦ **НЕОБЫЧНЫЕ:** такие предметы встречаются гораздо реже и достаются только героям, которые не боятся исследовать подземелья и забытые гробницы.
- ♦ **РЕДКИЕ:** уникальные предметы с собственной историей. Успешным искателям приключений рано или поздно удаётся их найти.
- ♦ **УНИКАЛЬНЫЕ:** у карт предметов всех вышеперечисленных категорий редкости есть уникальные версии. У каждого такого предмета совершенно особенная история (см. «*Уникальные трофеи*» на с. 57).

ТИПЫ

ОРУЖИЕ: эти карты усиливают набор боевых кубиков героя и используются для совершения атак.

БРОНЯ: эти карты дают героям броню и защищают во время стычек.

ДИКОВИНКИ: магические устройства, помогающие героям избегать урона. Как правило, диковинки увеличивают значение защиты.

ОДНОРАЗОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ: подобные предметы можно использовать один раз, после чего они сбрасываются.

РЕЛИКВИИ: реликвии дают множество различных преимуществ при использовании.

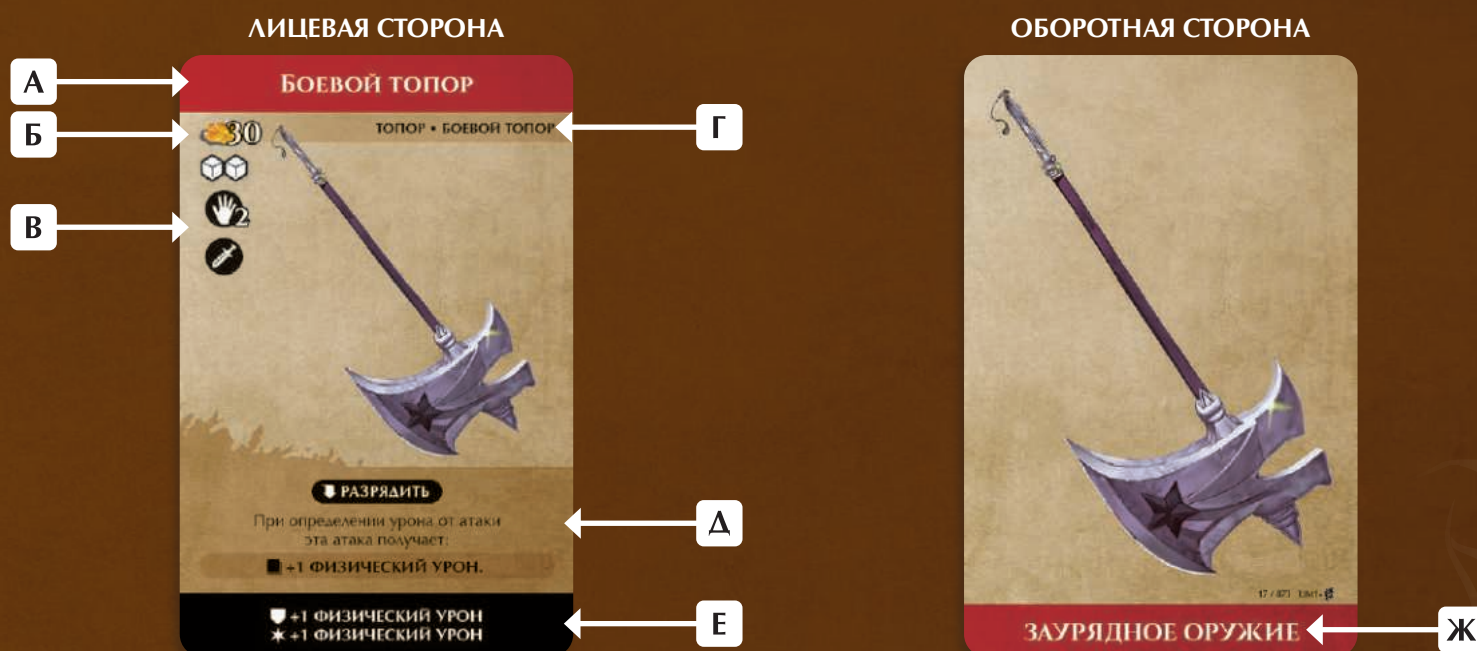
АКСЕССУАРЫ: не только помогают героям избегать урона, но и обладают уникальными свойствами.



ТИПЫ КАРТ ПРЕДМЕТОВ



СТРУКТУРА КАРТЫ ПРЕДМЕТА



А НАЗВАНИЕ ПРЕДМЕТА.

Б СТОИМОСТЬ: стоимость покупки предмета в золоте.

В ЗНАЧКИ: на большей части предметов изображены различные значки в зависимости от типа предмета и его свойств (см. «Значки, условия, ключевые слова и символы» на с. 31).

Г КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПРЕДМЕТА: описывают тип оружия. При использовании предметов эти ключевые слова всегда активны и их эффекты применяются постоянно.

Д ТЕКСТ ПРЕДМЕТА: в этом разделе описываются способности, которые герой может использовать, экипировавшись этим предметом.

Е СИМВОЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ: для применения некоторых способностей предметов нужны символы. Если не указано иное, символы, дающие **БОНУС К АТАКЕ**, могут быть использованы только при атаке на этапе «Потратьте символы и примените способности, увеличивающие результат броска атаки». Аналогичным образом используются и символы, дающие бонус к урону, — их можно использовать только при атаке на этапе «Потратьте символы и примените способности, увеличивающие урон». Подробнее об этом см. в пунктах 5 и 6 раздела «Атака» на с. 41.

Ж РЕДКОСТЬ И ТИП: в нижней части карты указаны категория редкости и тип предмета.

ПРЕДМЕТЫ С КЛЮЧЕВЫМ СЛОВОМ «ДВОЙНОЕ»

У многих карт предметов в игре «Миддара» две разные стороны. На некоторых из этих предметов указано ключевое слово «ДВОЙНОЕ», и они обладают разными функциями и способностями в зависимости от того, какой стороной вверх лежит предмет, будучи экипированным.

При использовании предмета с ключевым словом «ДВОЙНОЕ» герои могут выбрать, какую сторону карты этого предмета они хотят использовать, следуя обычным правилам и ограничениям для оружия. При выполнении действия смены снаряжения игроки могут менять стороны предметов с ключевым словом «ДВОЙНОЕ», как если бы они были двумя разными картами. Иными словами, при смене снаряжения можно перевернуть карту **ДВОЙНОГО** оружия на противоположную сторону.

ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ

В ходе продвижения по сюжету герои могут решить, что некоторые предметы им больше не нужны. Герои могут продать свои старые предметы, когда выпадает возможность совершить **покупки и обучение** (см. «Передышка» на с. 13).

Используйте приведённую ниже таблицу, чтобы определить, сколько золота можно выручить за каждый проданный предмет той или иной категории редкости.

ЗАУРЯДНЫЙ = 5 золота.	УНИКАЛЬНЫЙ ОБЫЧНЫЙ = 20 золота.
ОБЫЧНЫЙ = 10 золота.	УНИКАЛЬНЫЙ НЕОБЫЧНЫЙ = 30 золота.
НЕОБЫЧНЫЙ = 15 золота.	УНИКАЛЬНЫЙ РЕДКИЙ = 40 золота.
РЕДКИЙ = 20 золота.	
УНИКАЛЬНЫЙ ЗАУРЯДНЫЙ = 10 золота.	

Стороны карт некоторых двусторонних предметов могут быть предметами разного типа. Так, на некоторых таких предметах с обеих сторон может быть оружие, а на других — оружие с одной стороны и реликвия с другой.

ВАЖНО: многие предметы в «Миддаре» двусторонние, но при этом ключевого слова «ДВОЙНОЕ» у них нет! Только предметы с ключевым словом «ДВОЙНОЕ» могут рассматриваться как два разных предмета. Не путайте предметы с ключевыми словами «ДВОЙНОЕ» и «► ПЕРЕВОРОТ».

- ♦ **Улучшения предметов** увеличивают стоимость продажи на 5 золота за каждое установленное улучшение. Улучшения предметов нельзя продать отдельно от предмета, на который они установлены.
- ♦ **Одноразовые предметы** можно продать за 1 золото вне зависимости от их уровня трофеев. Все одноразовые предметы, которые не попали в снаряжение героя и не были проданы во время передышки, сбрасываются в конце этапа **покупок и обучения**.
- ♦ Стоимость продажи **трофеев чудовищ** см. в разделе «Доступ к улучшениям предметов» на с. 29.
- ♦ Аксессуары можно продать либо по стоимости предметов вашего текущего уровня трофеев, либо за указанную на карте аксессуара стоимость — выберите меньший показатель.
- ♦ После продажи **уникальные предметы** убираются из приключения.
- ♦ **Сюжетные предметы** продать нельзя.

КАРТЫ С КЛЮЧЕВЫМ СЛОВОМ «ДВОЙНОЕ»



На карте предмета «Длинный меч» указано ключевое слово «ДВОЙНОЕ», таким образом, герой может быть экипирован мечом, изображённым как на лицевой, так и на обратной стороне карты. Лицевая сторона — одноручное оружие, оборот — двуручное, что даёт владельцу длинного меча возможность подстраиваться под разные стили игры.



На «Жезле волшебных стрел» также есть ключевое слово «ДВОЙНОЕ», однако, в отличие от длинного меча, им можно экипироваться либо как оружием, либо как реликвией.



У «Отражающей диковинки» нет ключевого слова «ДВОЙНОЕ». Это означает, что её можно экипировать только лицевой стороной (если её не перевернули ранее). На лицевой стороне описана способность диковинки — возможность совершить проверку сопротивления. Как только герой применяет эту способность, карта предмета переворачивается.

УЛУЧШЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ



ЧТО ТАКОЕ УЛУЧШЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ?

Герои могут покупать доступные им улучшения предметов на этапе **покупок и обучения**. Улучшение устанавливается на соответствующий предмет и наделяет его новыми способностями.

В начале приключения у игроков не будет доступных для покупки улучшений предметов. Для того чтобы получить к ним доступ, придётся побеждать противников и получать карты трофеев чудовищ.

ДОСТУП К УЛУЧШЕНИЯМ ПРЕДМЕТОВ

На всех картах трофеев чудовищ указано ключевое слово **«МАТЕРИАЛ»**. Любую карту с этим ключевым словом на этапе **покупок и обучения** можно потратить, чтобы взамен выполнить **один** из трёх вариантов:

- ♦ Получить **25** золота.
- ♦ Бесплатно получить и установить **1 любое** улучшение предмета по вашему выбору (даже если оно вам недоступно).
- ♦ Получить доступ к одному улучшению предмета по вашему выбору.

Как только герои получают доступ к улучшению, его нужно отметить на листе приключения. С этого момента такое улучшение предмета может быть приобретено на этом и всех последующих этапах **покупок и обучения**.

У карт трофеев чудовищ есть способности, которые могут оказаться полезными для героев, но, если игроки тратят такую карту, чтобы выполнить любой из вышеперечисленных вариантов, отряд теряет её и возвращает в колоду трофеев чудовищ.

СТОИМОСТЬ УЛУЧШЕНИЙ ПРЕДМЕТОВ

Когда отряд получает доступ к улучшению предмета, **любой** из героев может его приобрести.

Стоимость установки улучшения на предмет зависит от редкости этого предмета, при этом уникальность предмета никак не влияет на стоимость. Редкость сюжетных предметов и предметов трофеев чудовищ определяется вашим текущим **УРОВНЕМ ТРОФЕЕВ**.

Ниже приведена стоимость установки любого доступного вам улучшения в зависимости от редкости предмета.

ЗАУРЯДНЫЕ = 15 золота.

ОБЫЧНЫЕ = 30 золота.

НЕОБЫЧНЫЕ = 50 золота.

РЕДКИЕ = 75 золота.

УСТАНОВКА УЛУЧШЕНИЙ ПРЕДМЕТОВ

Улучшение предмета с ключевым словом **«ОРУЖИЕ»**, **«БРОНЯ»** или **«ДИКОВИНКА»** может быть установлено только на предметы соответствующих типов. Улучшения предметов с ключевым словом **«УНИВЕРСАЛЬНОЕ»** можно установить на **любое** оружие, диковинку или броню.

На одноручное оружие можно установить только **1** улучшение, а на двуручное — **2** улучшения.

Несмотря на то, что улучшение устанавливается на предмет, само улучшение и его способности используются независимо от предмета. Это означает, что, если вы установили на предмет улучшение, которое переворачивается после применения его способности, перевернётся только само улучшение, а не предмет, на который оно установлено.

Если какая-либо способность ссылается на значок на предмете с улучшением, любые бонусы значков на улучшении применяются также к предмету, на который оно установлено.

ПЕРЕНОС И ЗАМЕНА УЛУЧШЕНИЙ ПРЕДМЕТОВ

Как только вы получили доступ к одному типу улучшений, вы можете приобретать любое количество карт таких улучшений до тех пор, пока они не закончатся.

Если игрок хочет установить улучшение, но все карты такого улучшения уже установлены на другие предметы, этот игрок может перенести такое улучшение на другой предмет, заплатив стоимость установки, соответствующую категории редкости предмета.

Если игрок хочет заменить одно установленное улучшение на другое, он должен заплатить за установку нового улучшения.

✓ **ВАЖНО:** при установке улучшений категория редкости сюжетных предметов и предметов трофеев чудовищ определяется вашим текущим **УРОВНЕМ ТРОФЕЕВ**.

✓ **ВАЖНО:** у карт предметов с ключевым словом **«ДВОЙНОЕ»** две отдельные стороны. Если вы улучшаете одну сторону предмета, другая его сторона тоже улучшается. В случае, если одна из сторон не подходит для улучшения, вы не можете использовать его на этой стороне, но оно по-прежнему остаётся установленным.

Пример: Реми хочет установить на свой *усиленный топор* (обычное оружие) улучшение *«Искусная работа»*, но свободные карты этого улучшения уже расхватили её жадные товарищи. К счастью, такое же улучшение есть у Реми на *боевом топоре* (заурядное оружие), но, чтобы перенести его с *боевого топора* на *усиленный топор*, Реми придётся заплатить **30** золота.



УСТАНОВКА УЛУЧШЕНИЙ ПРЕДМЕТОВ



Реми хочет купить и установить улучшения на свой новый **большой молот**. Это двуручное оружие, а значит, на него можно установить 2 улучшения.

Реми решает купить «**Эфириум**». Это улучшение позволит ей нейтрализовать штраф к перемещению, который она получила из-за указанного на **большом молоте** ключевого слова «**ТЯЖЕЛОЕ**».

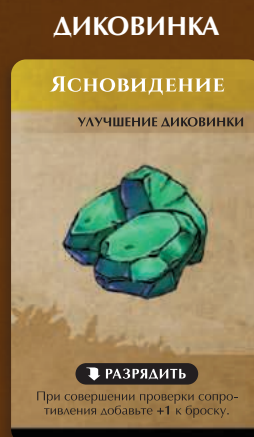
Отряд уже получил доступ к этому улучшению, поэтому Реми может его купить. Установить улучшение Реми хочет на заурядный предмет, так что это обойдется ей всего в 15 золота.



Большой молот — двуручное оружие, поэтому на него можно установить целых два улучшения! В качестве второго Реми выбирает «**Искусную работу**». К счастью, отряду недавно досталась карта трофея чудовища с ключевым словом «**МАТЕРИАЛ**» — Реми тратит её, чтобы открыть для отряда это улучшение, и сразу же устанавливает его, доплачивая ещё 15 золота.

Теперь, когда у Реми есть **большой молот** с улучшениями «**Искусная работа**» и «**Эфириум**», её врагам точно несдобровать!

ТИПЫ УЛУЧШЕНИЙ ПРЕДМЕТОВ





ЗНАЧКИ

Почти на всех картах и планшетах игры *«Миддара»* изображены значки.

Значки на картах предметов обозначают преимущества, которые вы получите, если экипируетесь этими предметами.

Значки на оружии показывают его дальность и используемые боевые кубики. Значки на броне показывают её бонус к вашему значению брони. Значки на диговинках показывают бонус к вашему значению защиты.

На планшетах героев и персонажей значки используются для обозначения различных характеристик, таких как **ПЗ**, перемещение и защита.

На картах дисциплин значки изображаются, чтобы игроки знали, какими типами оружия нужно быть экипированным для использования карт способностей.

Полный список *значков* см. в разделе *«Значки»* на с. 90.

УСЛОВИЯ

У каждой способности есть условие применения. Ключевые слова таких условий позволяют игрокам узнать, при каких обстоятельствах можно применять ту или иную способность. Кроме того, к условиям относятся и **ПВ**, и необходимые для применения способности символы. Чтобы применить способность, нужно выполнить все её условия и иметь возможность оплатить её стоимость.

Подробнее об условиях см. в разделе *«Ключевые слова условий»* на с. 91.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевые слова — особые правила, которые выражаются с помощью короткого набора слов. Они всегда указаны заглавными буквами (например, **ПОЛЁТ**, **БУЙСТВО**).

Функций у ключевых слов множество. У некоторых ключевых слов нет эффекта, пока на них не сошлётся другой компонент игры, а для других описаны их особые правила и способности.

Ключевые слова, указанные в верхнем правом углу карт предметов, считаются постоянными и действуют всегда.

Подробнее о ключевых словах см. в разделе *«Ключевые слова»* на с. 92–95.

СИМВОЛЫ



Выше изображены 4 символа, встречающиеся на кубиках. На разных кубиках могут выпадать разные символы, которые можно использовать для применения способностей. Если не указано иное, способности с условиями в виде символов можно применять сколько угодно раз, пока у вас есть нужные символы.

Для некоторых способностей с условиями в виде символов может использоваться сразу несколько символов. Например, если для способности указаны в качестве условия, её однократное применение стоит 1 книгу и 1 щит. Если символов слишком много, чтобы поместиться на карте, на них указано значение. Например, означает, что для применения способности герою необходимо потратить 3 книги.

ВАЖНО: как правило, символы можно тратить **только** во время действия атаки, но некоторые способности позволяют игрокам тратить символы во время бросков, не связанных с атакой.

ДРЕВА ДИСЦИПЛИН

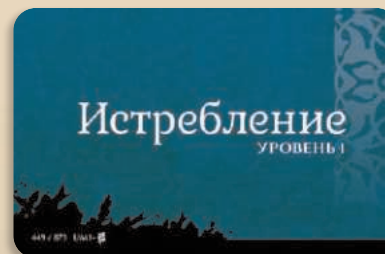
Способности на картах дисциплин можно применять в разное время в зависимости от указанных условий. Герой может изучить дисциплину, потратив опыт на этапе **покупок и обучения** (см. «**Покупка предметов и изучение дисциплин**» на с. 26).

В левом верхнем углу карты дисциплины указана стоимость её изучения в опыте. Эта стоимость увеличивается на **1** опыт за каждую другую изученную героем дисциплину такого же уровня. Чтобы игроки не забывали об этом, рядом со стоимостью в опыте указан «+».

Дисциплины разделены на **5** различных групп, называемых древами дисциплин, а каждое древо подразделяется на уровни. Дисциплины можно комбинировать между собой, чтобы подстроить героя под ваш стиль игры. Герои могут изучать дисциплины **1-го уровня** из любого древа, но для изучения дисциплины более высокого уровня требуется иметь хотя бы по одной дисциплине каждого предыдущего уровня из того же древа.

Пример: герой может изучить дисциплину **3-го уровня** в древе **ЗАКЛАНИЯ**, только если у него уже изучены дисциплины **ЗАКЛАНИЯ 1-го и 2-го уровня**.

ВАЖНО: герой может изучить столько дисциплин, сколько может себе позволить, но не может изучить одну и ту же дисциплину дважды.



ИСТРЕБЛЕНИЕ

Истребление — воплощение физического боя в игре «**Миддара**». Многие древа содержат дисциплины, способные усиливать атаки, но истребление делает героя настоящей машиной убийства. Дисциплины этого

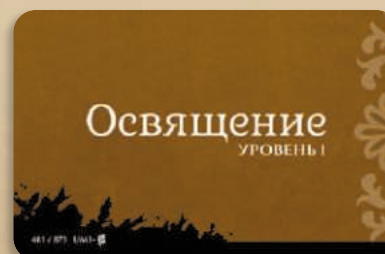
древа могут усиливать и дистанционные, и ближние атаки — игрокам не стоит забывать, что в некоторых случаях может пригодиться и то и другое. Некоторые виды оружия, например **кусаригама**, могут использоваться и для ближних, и для дистанционных атак, позволяя игрокам применять способности, подходящие для обоих стилей боя.



СООБЩЕСТВО

Дисциплина сообщества — это искусство общения с сущностями, находящимися за пределами нашего мира, и взаимодействия с древними невообразимыми существами. Способности древа сообщества часто подходят

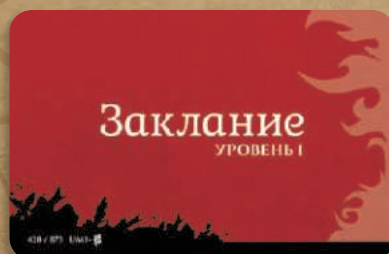
на все случаи жизни, поскольку они столь же разнообразны, как и существа, которых вы вызываете для их применения. Ранние уровни сообщества дадут игроку широкий спектр возможностей: от получения дополнительных действий до предоставления **положительных эффектов**.



ОСВЯЩЕНИЕ

Дисциплины освящения открывают героям множество сильных и разнообразных способностей. Они могут даровать магическую броню, возможность летать и избегать препятствий. С помощью освящения игроки смогут

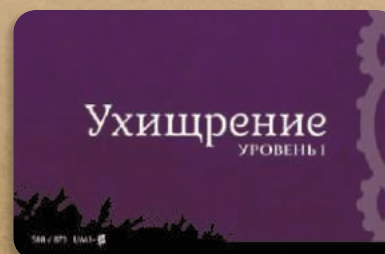
перенаправлять урон, **ИСЦЕЛЯТЬ** раны и даже исказить реальность, чтобы телепортировать себя и других. Освящение может дополнить любой стиль игры, нацеленный на ближний или дальний бой, но по-настоящему раскрыть его возможности смогут только герои-защитники и герои поддержки.



ЗАКЛАНИЕ

Заклание рискованно по самой своей природе. Способности из этого древа могут быть крайне мощными, но за эту мощь заклинатель должен отдать частицу себя. Способности заклания — это чистая сила, позволяющая

творить немыслимое и проклинать врагов, обращая их в пыль, насылая чуму, неудачи и растворяя их плоть. Заклание сулит своим последователям великие награды, но стоит быть осторожным, чтобы не потерять себя на этом тёмном пути.



УХИЩРЕНИЕ

Ухищрение — искусство плутов и убийц. Большинство способностей ухищрения позволяет наносить большой урон, но некоторые обладают и немалым защитным потенциалом, позволяя совершать **УКЛОНЕНИЕ**, выполнять

дополнительные действия и перемещаться без штрафов. Эти дисциплины построены вокруг скрытности, требуют ловкости и умения маневрировать, но в их числе есть и ряд более простых способностей.

УЛУЧШЕНИЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ И СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ



Многие способности предлагают улучшения для проверок сотворения заклинаний и сопротивления, изменяя набор кубиков во время таких проверок.

Изначально для проверок сопротивления и сотворения заклинаний используются только указанные на планшете героя кубики. Как правило, это **1 ФИОЛЕТОВЫЙ** для сотворения заклинаний и **2 ФИОЛЕТОВЫХ** для проверок сопротивления.

На планшете героя это выглядит так:

СОПРОТИВЛЕНИЕ:
ЗАКЛИНАНИЕ:

Улучшения для проверок сотворения заклинаний и сопротивления заменяют обычные кубики для этих бросков.

Герою доступно не более **1** улучшения для сотворения заклинаний и не более **2** — для проверок сопротивления. Если способность даёт герою больше улучшений, чем он может использовать, он сам решает, какие из них применять.



Пример: на рисунке выше приведены 2 примера улучшений от 2 разных типов предметов.

Магический посох позволяет герою заменить его обычный **ФИОЛЕТОВЫЙ** на **БЕЛЫЙ** при определении мощи **ЗАКЛИНАНИЯ**.

Отражающая диковинка позволяет герою заменить один из его обычных **ФИОЛЕТОВЫХ** на **БЕЛЫЙ** при проверке сопротивления. Если бы у героя было 2 улучшения сопротивления, он мог бы использовать их, чтобы заменить оба своих обычных **ФИОЛЕТОВЫХ** на кубики получше.



СТРУКТУРА КАРТЫ ДИСЦИПЛИНЫ



А **СТОИМОСТЬ В ОПЫТЕ:** количество опыта, необходимое для изучения этой дисциплины.

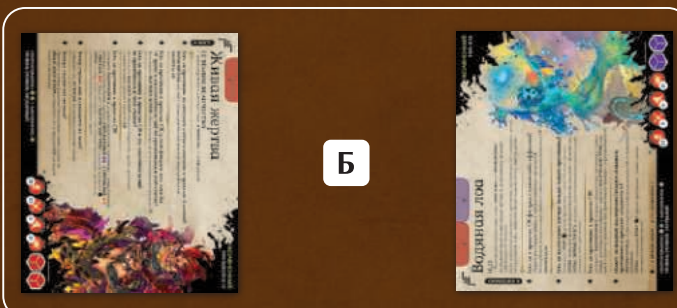
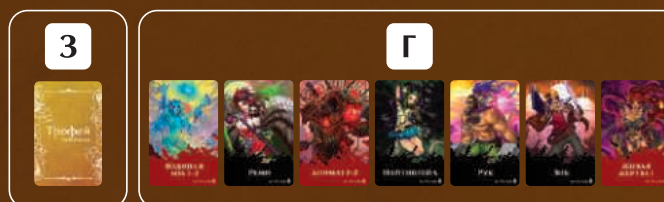
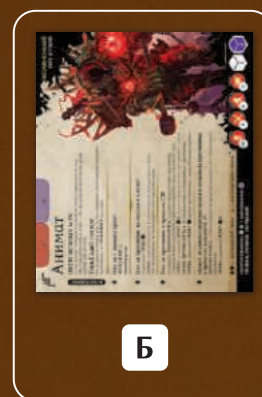
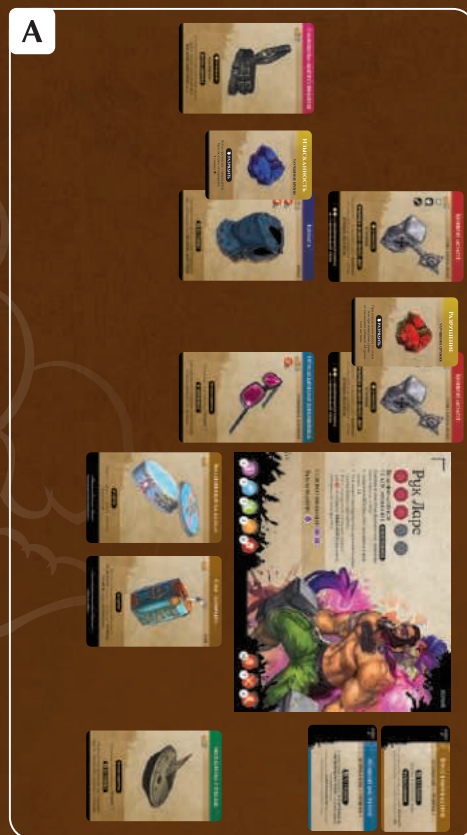
Б **СТОИМОСТЬ В ПУНКТАХ ВЫНОСЛИВОСТИ (ПВ):** красные точки указывают, сколько **ПВ** нужно тратить для использования дисциплины. Некоторые дисциплины не требуют затрат **ПВ**, но могут иметь другие условия.

В **НАЗВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.**

Г **КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** дерево дисциплины, к которому принадлежит карта, и её уровень.

Д **ТЕКСТ СПОСОБНОСТИ:** в этой части карты описаны способности дисциплины, правила их применения и условия, которые должны быть для этого выполнены.

ПРИМЕР ИГРОВОГО РАСКЛАДА



- А ИГРОВАЯ ЗОНА ГЕРОЯ:** здесь располагаются карты предметов и дисциплин, а также планшет героя.
- Б ПЛАНШЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ:** при подготовке к стычке рекомендуется равномерно распределить персонажей между игроками, чтобы у каждого был хотя бы один планшет персонажа.
- В ЖЕТОНЫ:** жетоны *эффектов, способностей, местности и стычек* выкладываются так, чтобы всем игрокам было удобно до них дотянуться.
- Г ОЧЕРЕДЬ ИНИЦИАТИВЫ:** располагается рядом с игровым полем так, чтобы все могли её видеть.
- Д КУБИКИ:** располагаются рядом с игровым полем так, чтобы все могли легко до них дотянуться.

- Е ЖЕТОНЫ СПЕШКИ:** добавляются в конец очереди инициативы в конце каждого раунда, в котором ни один из противников не выполнил ни одного шага алгоритма **ИИ** и при этом на поле не было добавлено ни одного противника (см. «*Жетоны спешки*» на с. 18).
- Ж ЖЕТОНЫ УРОНА И ПУНКТОВ ВЫНОСЛИВОСТИ:** важно, чтобы у каждого героя было достаточно жетонов *урона* и **ПВ** для отслеживания урона герою и персонажам, а также для учёта сохранённых и использованных героем **ПВ**.
- З КОЛОДА ТРОФЕЕВ ПЕРСОНАЖЕЙ:** перемешивается и размещается на столе перед каждой стычкой. После победы над противником игроки берут карту из этой колоды.

ИГРОВАЯ ЗОНА ГЕРОЯ



ОЧЕРЕДЬ ИНИЦИАТИВЫ

Стычка начинается с определения порядка ходов участников стычки. От того, кто ходит — герой, управляемый персонаж или независимый персонаж, зависит, какие шаги выполняются во время хода.

Стычки делятся на раунды, состоящие из индивидуальных ходов. Для определения порядка ходов фигурок используется очередь инициативы. Очередь инициативы составляется случайным образом в начале каждой стычки из карт инициативы активной группы и карт инициативы всех фигурок, перечисленных в описании подготовки стычки.

Первым ходит герой или персонаж, чья карта лежит в начале очереди инициативы, затем — все последующие один за другим. Как только фигурка завершает свой ход, ходит следующая фигурка в очереди, и процесс повторяется, пока все не сделают ход.

Когда последняя фигурка в очереди сделала ход, текущий раунд завершается, и начинается следующий. В начале **каждого** нового раунда очередь инициативы перемешивается.

Раунды продолжаются таким образом, пока не будут выполнены условия завершения стычки (см. «Условия завершения и награды» на с. 14).

Любой эффект, который действует до конца раунда, сохраняется до тех пор, пока последняя фигурка в очереди инициативы не завершит свой ход.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА ИНИЦИАТИВЫ:

- Если фигурке указано переместиться **вперёд** в очереди инициативы, она перемещается ближе к её **началу**. Если же указано переместиться **назад**, фигурка перемещается ближе к **концу**.

- Некоторые предметы и способности позволяют героям и персонажам управлять порядком карт в очереди инициативы. Важно помнить, что ход фигурки **никогда** не пропускается. Ближайшая к началу очереди инициативы фигурка, которая ещё не успела сделать свой ход, **всегда** ходит следующей.
- Как только фигурка побеждена, её карты инициативы **должны** быть немедленно удалены из очереди. Оставшиеся карты сдвигаются, чтобы заполнить освободившееся место (см. «Побеждённые герои и персонажи» на с. 70).
- Некоторые персонажи, представленные несколькими фигурками, могут иметь одну или несколько карт инициативы. Такие персонажи называются группами. Карта инициативы группы убирается из очереди только после того, как будет побеждена **последняя** фигурка этой группы (см. «Номера активации и группы» на с. 56).
- Когда группа начинает ход, каждая фигурка на поле, входящая в эту группу, делает ход; первой ходит фигурка с наименьшим номером активации. Как только последняя фигурка в группе завершает свой ход, перейдите к следующей карте в очереди инициативы.
- У некоторых персонажей сразу несколько карт инициативы. Персонаж с несколькими картами инициативы **с одним и тем же** номером группы и/или названием делает ход всякий раз, когда настает очередь его карты инициативы.
- Не забывайте перемешивать очередь инициативы в начале **каждого** раунда!

Пример 1

В начале каждого раунда игроки перемешивают все карты инициативы. Карты с чёрными рамками обычно принадлежат героям и их союзникам, карты с красными рамками — противникам. Карты выкладываются лицевой стороной вверх рядом с полем, образуя очередь инициативы.



Пример 2

Герои и противники делают ходы, начиная с первой карты инициативы в очереди и двигаясь к её концу. Как только фигурка завершает свой ход, перейдите к следующей карте в очереди и так далее, пока не дойдёте до конца. После завершения раунда все карты инициативы перемешиваются, и процесс повторяется до выполнения условий завершения стычки.



ФАЗЫ ХОДА ГЕРОЯ

1. НАЧАЛО ХОДА

Примените способности и эффекты, срабатывающие в начале хода.

2. СОСТОЯНИЯ

Примените способности и эффекты с ключевым словом **❖ СОСТОЯНИЕ**.
Список таких эффектов см. на с. 96.

3. ВОССТАНОВЛЕНИЕ

В фазе восстановления герой выполняет несколько шагов.

- А. Восстановите пункты выносливости (ПВ):** шкала восстановления выносливости каждого героя показывает, сколько **ПВ** он получает на этом шаге, а также максимально возможное количество **ПВ** (см. «**А. Шкала восстановления выносливости**» на с. 25).

✓ ВАЖНО: герои **не** получают **ПВ** в фазе восстановления во время **первого** хода стычки (см. «**Подготовка**» на с. 14).

- Б. Зарядите карты:** для применения некоторых способностей герою нужно **↓ РАЗРЯДИТЬ** соответствующие карты (повернуть их на 90°). На этом шаге все разряженные карты поворачиваются обратно в исходное положение — заряжаются.

4. ДЕЙСТВИЯ

В этой фазе герой может тратить **ПВ** на выполнение действий и/или применение способностей. Когда герой решает, что потратил достаточно **ПВ** на действия и/или способности, он приступает к фазе конца хода.

5. КОНЕЦ ХОДА

Примените способности и эффекты, срабатывающие в конце хода.

Найтингейл
Арсен



Пример

В начале своей фазы восстановления Найтингейл получит **3 ПВ**, при этом её максимальное значение **ПВ** равно **5**.
Ни одна фигурка не может получить **ПВ** больше указанного на её планшете максимального значения. Если фигурка должна получить больше **ПВ**, чем позволяет её шкала выносливости, то излишек сгорает.



РАЗРЯДИТЬ И ПЕРЕВЕРНУТЬ КАРТУ

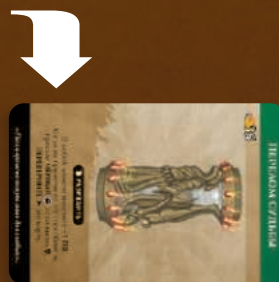
Чтобы **↓ РАЗРЯДИТЬ** карту, просто поверните её на 90°. В фазе восстановления такие карты заряжаются (поворачиваются в исходное положение). Вы не можете применять способности разряженной карты, если они требуют её **↓ РАЗРЯДИТЬ**, но в остальном такая карта используется по обычным правилам.

Чтобы **➤ ПЕРЕВЕРНУТЬ** карту, просто положите её лицевой стороной вниз. Перевернутую карту можно вернуть в исходное положение только тогда, когда игрок получит прямое указание это сделать.

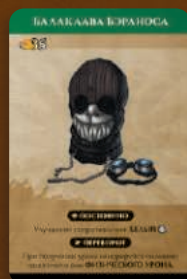
Вы не можете использовать лицевую сторону перевернутой карты. Вместо этого вы используете текст, значки и способности, указанные на её обратной стороне.



ЗАРЯЖЕННАЯ



РАЗРЯЖЕННАЯ



НЕПЕРЕВЕРНУТАЯ



ПЕРЕВЕРНУТАЯ

Перевернутые дисциплины использовать нельзя, а вот карты других типов — зачастую можно. На оборотах карт оружия, брони, диковинок и реликвий есть значки, символы и способности, которые напоминают игрокам, что такие карты можно использовать, даже если они перевернуты. На оборотах карт компаньонов и фамильяров также приведены тексты способностей.

✓ ВАЖНО: перевернутые карты не возвращаются в исходное положение до того момента, пока игроки не получат указание устроить привал (см. «**Привал**» на с. 18).



СОВЕТ: скорее всего, игрокам придётся провести более **1** стычки, прежде чем им представится возможность устроить привал, поэтому используйте требующие **➤ ПЕРЕВОРОТА** способности предусмотрительно.

ТРАТА ПУНКТОВ ВЫНОСЛИВОСТИ

В фазе действий герой может частично или полностью использовать свои **ПВ** на выполнение действий и применение способностей в любом удобном ему порядке и количестве — главное, чтобы **ПВ** на всё хватило. Некоторые действия и способности можно использовать ограниченное число раз в зависимости от условий их активации. Если в описании действия или способности не указано, что применение ограничено только одним разом за ход, его/её можно использовать столько раз,

сколько позволяет запас **ПВ** героя. Если герой получает указание выполнить то или иное действие или применить способность «без затрат», то тратить **ПВ** не требуется.

✶ **ВАЖНО:** герой **должен** завершить текущее действие, перед тем как начинать выполнять другое действие.

ОБЩИЕ ДЕЙСТВИЯ И СПОСОБНОСТИ

Героям всегда доступны общие действия и способности — в таблицах ниже вы найдёте их список и описание.

ТАБЛИЦА 1. ОБЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

ДЕЙСТВИЕ	ПВ	ОПИСАНИЕ
Перемещение	●	Переместитесь на количество клеток, не превышающее ваше максимальное значение перемещения. За каждый дополнительно потраченный ПВ ваше значение перемещения увеличивается на 2. ✶ ВАЖНО: герои могут выполнять только 1 действие перемещения в ход
Атака	2	Совершите атаку с использованием боевых кубиков оружия, которым вы экипированы
Действие стычки	●	Действия стычки — особые действия, доступные героям во время стычек. К ним также относится активация жетонов <i>трофеев</i>
Смена снаряжения	●	Экипируйтесь любыми предметами, находящимися в вашем рюкзаке, и/или снимите экипированные предметы. Все разряженные и перевёрнутые лицевой стороной вниз предметы в рюкзаке остаются таковыми, пока не будут возвращены в исходное состояние. Вы также можете забирать предметы и компаньонов у героев с соседних клеток, но отдавать предметы и компаньонов другим героям вы не можете. За 1 ПВ вы можете экипировать, снять и/или забрать неограниченное количество предметов и компаньонов

ТАБЛИЦА 2. ОБЩИЕ СПОСОБНОСТИ

СПОСОБНОСТЬ	ПВ	ОПИСАНИЕ
УКЛОНЕНИЕ	●	Во время атаки на шаге уклонения бросьте ЧЁРНЫЙ 🎲. Герой добавляет +1 к защите за каждый выпавший символ 🛡️. Если выпал 🎲, дополнительная защита не добавляется (см. «Уклонение» на с. 52)
УСИЛЕНИЕ	●	При создании набора боевых кубиков во время атаки или при определении мощи заклинания вы можете дополнительно потратить 1 ПВ , чтобы добавить ЧЁРНЫЙ 🎲. При усилении атаки выпавшие на этом кубике символы можно потратить на применение символьных способностей вашего оружия. При выпадении 🎲 атака автоматически проваливается. При усилении заклинания вы можете потратить 🎲, выпавшие на ЧЁРНОМ 🎲, чтобы добавить +1 к мощи заклинания за каждый потраченный символ 🎲. При выпадении 🎲 заклинание автоматически не действует на цель. Заклинатель немедленно получает 3 НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА и завершает действие сотворения заклинания
КОНТРАТАКА	2	Если атака не наносит итогового урона, совершите КОНТРАТАКУ . Если вы успешно уклонились от этой атаки, стоимость последующей контратаки уменьшается на 1 ПВ (см. «Контратака» на с. 49)

СОЮЗНИКИ, ПРОТИВНИКИ И ФИГУРКИ

В тексте способностей и действий героев и других персонажей (управляемых и независимых) цели обозначаются как «противники», «союзники» и «фигурки». Термины «противники» и «союзники» обозначают конкретные группы фигурок, а слово «фигурка» используется для обозначения любой фигурки — неважно, противник это или союзник (см. «*Противники и союзники*» на с. 70).

СОЮЗНИКИ

Союзники — фигурки, пытающиеся вместе добиться общей цели и не мешающие друг другу в её достижении. На схемах и в стычках союзники обведены зелёной рамкой. Если вы делаете ход героем или дружественным персонажем, который обведён зелёным, все фигурки с зелёной рамкой считаются вашими союзниками. Все способности, ссылающиеся на союзников, применяются к фигуркам с зелёной рамкой. В этом случае все фигурки, обведённые красным, считаются вашими противниками.

ПРОТИВНИКИ

Противники — фигурки, пытающиеся помешать героям. На схемах и в стычках противники обведены красной рамкой. Если вы делаете ход за независимого персонажа, который обведён красным, все фигурки с красной рамкой считаются вашими союзниками. Все способности, ссылающиеся на союзников, применяются к фигуркам с красной рамкой. В этом случае все фигурки, обведённые зелёным, считаются вашими противниками. Если не указано иное, все добавляемые в ходе стычки фигурки считаются противниками героев.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Герой может выполнить действие перемещения только **1** раз за ход. Действие перемещения стоит **1 ПВ** и позволяет фигурке переместиться на расстояние, равное значению перемещения, указанному на её планшете героя, или меньшее. Перемещение всегда происходит по горизонтали и вертикали. По диагонали перемещаться **нельзя**. После того как герой переместился на расстояние, равное его значению перемещения или меньшее, герой может дополнительно потратить любое количество **ПВ**, чтобы на время текущего действия увеличить значение перемещения на **2** за каждый потраченный **ПВ**.

Области на **фрагменте поля**, отмеченные **—**, нельзя пересекать и в них нельзя заходить. Фигурка **не может** перемещаться через противников. Перемещение через союзников возможно, но выход с занятой союзником клетки стоит **2** пункта перемещения. Это ограничение **не суммируется** с увеличением стоимости перемещения, вызванным пересечённой местностью или водой.

ВАЖНО: фигурка **не может** завершить своё перемещение на одной клетке с союзником.

Поскольку герой должен полностью завершить одно действие до начала выполнения следующего, перемещение нельзя прерывать другими действиями. Например, **нельзя** переместиться на половину значения перемещения, затем атаковать и продолжить перемещение.

Некоторые способности также позволяют игрокам выполнить действие перемещения. Если не указано иное, на такое действие распространяется ограничение в **1** перемещение за ход.

ВАЖНО: когда действие перемещения завершается, все непотраченные пункты перемещения сгорают.

Пример

Способность Реми «**Лететь как птица**» считается одним её действием перемещения за ход, поэтому в течение одного хода она не может сначала переместиться, а затем применить эту способность.

2 ЛЕТЕТЬ КАК ПТИЦА
Реми одарена пернатыми крыльями, которые позволяют ей летать.
Совершите **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**. Во время этого перемещения у Реми есть **ПОЛЁТ**. Эту способность можно применять, только если урон, полученный Реми, составляет меньше половины её общего максимума **ПЗ**.

БЕСПЛАТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ДИАГОНАЛИ

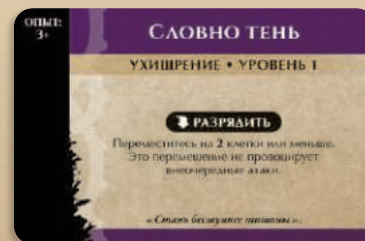
Некоторые дисциплины и карты предметов дают способности, указывающие переместиться. На такое перемещение **не распространяется** ограничение в **1** перемещение за ход. Такие способности **нельзя** применять *во время* выполнения других действий.

Кроме того, такие способности перемещают фигурку на указанное количество клеток независимо от влияющих на перемещение **негативных эффектов**, вызванных местностью или союзниками.

Несмотря на это, способности, дающие бесплатное перемещение, не позволяют перемещаться через препятствия и фигурки противников. А попав на клетку с опасной местностью, герой по-прежнему окажется побеждённым по обычным правилам.

Некоторые такие способности позволяют перемещаться по диагонали. При этом действуют те же ограничения, что и при определении линии видимости по диагонали. Это означает, что герою всё равно придётся переместиться через одну из двух соседних по горизонтали или вертикали клеток, и препятствия будут блокировать перемещение.

ВАЖНО: ключевое слово «**ТЯЖЁЛОЕ**» влияет только на пункты перемещения, получаемые во время действия **ПЕРЕМЕЩЕНИЯ**. На бесплатное перемещение оно влияния **не** оказывает.

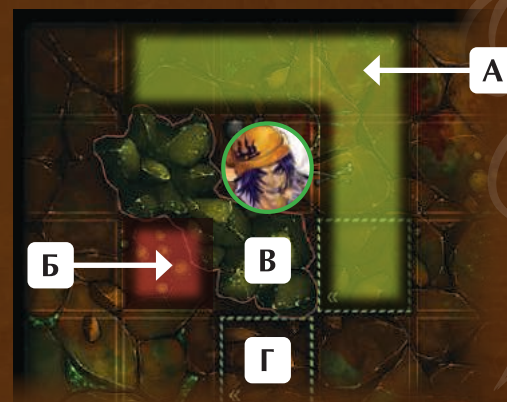


Пример

Дисциплина «**Словно тень**» позволяет вам переместиться на **2** клетки. Это перемещение не считается действием перемещения, и на него **не действуют** влияющие на перемещение **негативные эффекты** местности или союзников.

СОСЕДНИЕ КЛЕТКИ

- А** Любая область, ограниченная линиями разметки, считается клеткой. **Соседними** с фигуркой клетками называются те клетки, которые имеют общую грань или угол с клеткой, в которой находится эта фигурка (см. рисунок).
- Б** Клетки, обведённые красными границами, блокируют линию видимости и не считаются соседними.
- В** Области без линий разметки не считаются клетками. На них нельзя перемещаться, и они никогда не считаются соседними.
- Г** У клеток с цветными границами и значками есть эффекты местности (см. «**Типы местности**» на с. 21).

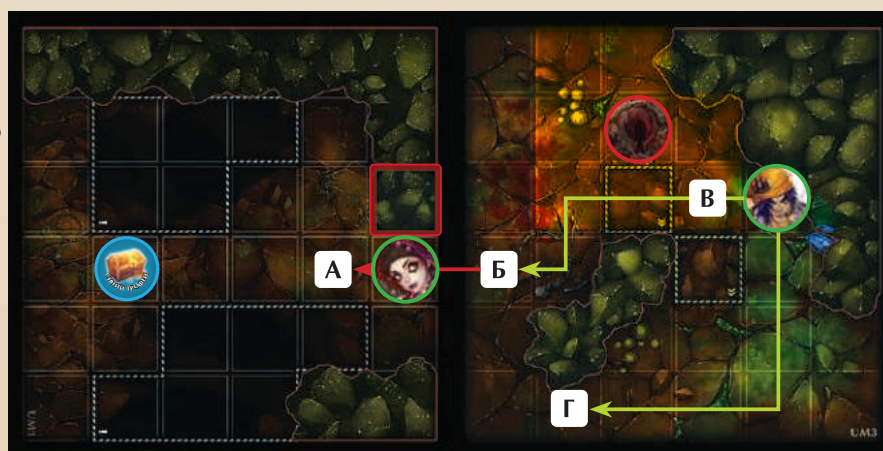


Пример перемещения

В своей фазе действий Зик хочет переместиться к жетону *трофея*, находящемуся к западу от Реми. Он тратит **1 ПВ**, чтобы выполнить действие перемещения, и получает столько пунктов перемещения, сколько указано на его планшете персонажа (в данном случае **6**). По диагонали фигурки перемещаться не могут, поэтому Зику предстоит либо выбрать более короткий маршрут на запад через пересечённую местность (тогда он закончит перемещение на клетке **Б**), либо пойти по более длинному пути на юг, оказавшись в итоге на клетке **Г**.

Если Зик выберет короткий путь к клетке **Б**, анимат совершит внеочередную атаку, когда Зик покинет клетку **В** (см. «**Диагонали и внеочередные атаки**» на с. 42). Если же Зик отправится к клетке **Г**, то избежит этой опасности, но окажется дальше от своей цели.

Преодолев пересечённую местность и пройдя мимо анимата к клетке **Б**, Зик мог бы потратить дополнительный **ПВ**, чтобы получить ещё **2** пункта перемещения и пройти через занятую Реми клетку. Однако, поскольку Реми — союзник, Зик может пройти через её клетку, но не может остановиться на ней, а выход с занятой союзником клетки стоит **2** пункта перемещения. Это значит, что в итоге Зику потребуется потратить целых **2 ПВ**, чтобы получить **4** дополнительных пункта перемещения. Таким образом он сможет достичь клетки **А**, и после этого у него останется **1** пункт перемещения.



ОТТАЛКИВАНИЕ, ПРИТЯГИВАНИЕ И ПРИКАЗ



УРОНА, сколько клеток не смогла пройти. Если фигурка перемещается с помощью отталкивания, притягивания или приказа, она не может выполнять действия, применять способности, дающие действия, и способности, позволяющие перемещать фигурки.

Пример: земляной лоя применяет способность **ОТТАЛКИВАНИЯ**, перемещая Зика на 3 клетки по прямой в направлении **от** себя. Зик находится по диагонали относительно земляного лоя и должен выбрать направление перемещения: на юг или на запад. При перемещении на запад он попадёт на клетку **А** и попадёт на край **фрагмента** поля, получая **1 НЕСНИЖАЕМЫЙ УРОН** за оставшуюся клетку, которую не смог пройти. При перемещении на юг на клетку **Б** он будет вынужден покинуть клетку с опасной местностью и будет побеждён. Поскольку этот вариант, очевидно, наиболее неблагоприятен для Зика, он обязан выбрать его и в результате оказывается побеждён. Земляной лоя **не совершает** внеочередную атаку, когда Зик покидает соседнюю с ним клетку, так как перемещает его при помощи своей способности.

ОТТАЛКИВАНИЕ — способность, позволяющая переместить фигурку противника **дальше** от ближайшей клетки, которую занимает отталкивающий. Цель должна перемещаться строго по прямой и только в направлении от отталкивающего. С каждой клеткой, на которую перемещается цель, она **должна** оказываться дальше от отталкивающего, чем была до этого.

ПРИТЯГИВАНИЕ — способность, позволяющая переместить фигурку противника **ближе** к притягивающему. Цель не обязательно должна перемещаться по прямой, но с каждой клеткой, на которую перемещается цель, она должна оказываться ближе к притягивающему, чем была до этого. Конечной точкой перемещения должна стать ближайшая к притягивающему клетка; если возможно, соседняя с ним.

ПРИКАЗ — способность, позволяющая переместить фигурку противника на указанное или меньшее количество клеток по прямой (не по диагонали) в одном **любом** выбранном направлении.

Если целью отталкивания, притягивания или приказа становится герой, находящийся по диагонали, или если у него есть несколько вариантов перемещения относительно противника, который применяет эти способности, то этот герой **обязан** выбрать наиболее неблагоприятный для себя маршрут (см. «**„К“ и „от“**» на с. 62).

Перемещение под действием отталкивания, притягивания и приказа считается бесплатным перемещением. Фигурка-цель **не** провоцирует внеочередную атаку со стороны фигурки, применившей эту способность. Если под действием отталкивания или приказа фигурка должна переместиться на препятствие или на клетку с другой фигуркой, вместо этого она останавливается и получает столько **НЕСНИЖАЕМОГО**

ДЕЙСТВИЕ АТАКИ



ШАГИ СОВЕРШЕНИЯ АТАКИ

Всякий раз, когда требуется совершить атаку, атакующая фигурка выполняет следующие шаги:

1. ВЫБОР ЦЕЛИ

Выберите целью фигурку на линии видимости, находящуюся в пределах дальности атаки. Некоторые способности используют особые правила выбора цели, которые могут полностью или частично отменять эти требования.

2. СОЗДАНИЕ НАБОРА БОЕВЫХ КУБИКОВ

На картах одноручного оружия изображён один боевой кубик. На картах двуручного оружия изображено два боевых кубика. При совершении атаки герой использует кубики всего оружия, которым он экипирован, чтобы создать набор боевых кубиков.

Если оружие, которым экипирован герой, приносит только 1 боевой кубик, этот герой добавляет в свой набор боевых кубиков **1 ФИОЛЕТОВЫЙ** . Если у героя нет экипированного оружия, он добавляет в свой набор боевых кубиков **2 ФИОЛЕТОВЫХ** .

В отличие от героев, боевые кубики персонажей указаны на их планшетах. Во время атаки персонаж создаёт набор боевых кубиков, добавляя в него только те кубики, которые изображены на его планшете персонажа.

ВАЖНО: дополнительные кубики, добавленные в набор боевых кубиков при помощи какой-либо способности (например, *усиление*), считаются боевыми кубиками.

3. УСИЛЕНИЕ

Решите, проводить **УСИЛЕНИЕ** набора кубиков или нет.

После создания набора боевых кубиков атакующий может провести **УСИЛЕНИЕ** атаки, для этого он тратит **1 ПВ**, чтобы добавить **1 ЧЁРНЫЙ** в набор боевых кубиков.

Независимые персонажи проводят **УСИЛЕНИЕ** только в том случае, если у них есть способность, прямо позволяющая это делать.

ВАЖНО: на некоторых картах оружия среди боевых кубиков есть **ЧЁРНЫЙ** . Атаки таким оружием всегда усилены. **ЧЁРНЫЕ** могут быть изображены и на планшетах персонажей — это также означает, что их атаки всегда усилены (см. «*Усиление*», с. 52).

4. УКЛОНЕНИЕ

А. Проверьте, использует ли цель УКЛОНЕНИЕ: если фигурка становится целью атаки, она может потратить **1 ПВ**, чтобы применить способность уклонения. Независимые персонажи **не используют УКЛОНЕНИЕ**, если только это не указано на их планшете.

Б. Совершите проверку уклонения: уклоняющаяся фигурка бросает **ЧЁРНЫЙ** и за каждый выпавший добавляет **1** к своей защите. Если выпадает , уклонение не даёт дополнительной защиты.

Важно: способности могут давать бонусы к этому броску, но, если выпадает , бонусы не срабатывают.

5. БРОСОК АТАКИ

А. Совершите бросок атаки: атакующий бросает все кубики из своего набора боевых кубиков.

Б. Потратьте символы и примените способности, увеличивающие результат броска атаки: некоторые способности позволяют увеличить результат броска атаки. На этом шаге атакующий может применять такие способности, а также тратить символы, увеличивающие результат броска атаки.

В. Определите, попала ли атака в цель: если итоговый результат броска боевых кубиков с учётом бонусов способностей равен значению защиты цели или превышает его, атака считается успешной. Атакующий переходит к шагу **6 «Определение урона»**. Иначе, если атака не попала в цель и провалилась, атакующий сразу переходит к шагу **6.Д «Проверьте, контратакует ли цель»**.

6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОНА

А. Рассчитайте разницу между атакой и защитой: за каждую единицу урона от атаки, которая превышает значение защиты цели, атакующий добавляет к атаке **+1 ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН**.

Б. Потратьте символы и примените способности, увеличивающие урон: некоторые способности позволяют увеличить урон атаки. На этом шаге герой или персонаж может тратить символы и применять способности для увеличения урона (см. «*Значки, условия, ключевые слова и символы*» на с. 31).

В. Вычитите значение брони: уменьшите наносимый атакой **ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН** на значение брони цели. Некоторые предметы и способности обладают ключевым словом «**+(X) БРОНЕБОЙНОСТЬ**». Это означает, что атакующий игнорирует первые (X) единиц брони, когда вычисляет количество сокращаемого ею **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**. **БРОНЕБОЙНОСТЬ** из разных источников суммируется.

Г. Рассчитайте и нанесите итоговый урон: любой оставшийся после вычитания значения брони урон называется итоговым уроном атаки. Цель атаки добавляет соответствующее количество жетонов *уруна* на свой планшет героя или персонажа. На этом шаге применяются способности, в тексте которых упоминается итоговый урон.

Д. Проверьте, контратакует ли цель: если атака не попала в цель или не нанесла итоговый урон, игрок проверяет, использует ли цель **КОНТРАТАКУ**. Если использует, текущая атака немедленно завершается (см. «*Контратака*» на с. 49). Если атака не попала в цель и цель **не КОНТРАТАКУЕТ**, атакующий пропускает шаг **7 «Применение сопутствующих способностей»** и переходит к шагу **8 «Финал атаки»**.

ВАЖНО: совершение контратаки и применение способности, которая позволяет её совершить, прерывает и отменяет любое другое текущее действие или способность, за исключением способности, которая позволила вам совершить эту контратаку.



7. ПРИМЕНЕНИЕ СОПУТСТВУЮЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ (СС)

На этом шаге атакующий может применить сопутствующие способности (СС). Если сопутствующая способность начинает новую атаку или действие сотворения заклинания, текущая атака немедленно завершается и игрок может начать выполнять новое действие по обычным правилам.

Если не указано иное, сопутствующие способности, которые **не начинают** новое действие, **должны** применяться вами, а их целью должны быть либо вы, либо атакованная вами фигурка. Применять такие СС можно вне зависимости от дальности, сферы влияния (СВ) и линии видимости.

Если сопутствующая способность требует мощь (X) для воздействия на цель, она считается псевдозаклинанием (см. «Псевдозаклинания» на с. 53).

✓ **ВАЖНО:** игроки могут применить несколько сопутствующих способностей для одной и той же атаки, если они не начинают новое общее действие, сотворение заклинания или перемещение фигурки. Как только игрок решит применить сопутствующую способность, начинающую новую атаку, сотворение заклинания или перемещение фигурки любым способом, текущая атака завершается и сопутствующие способности больше применять нельзя.

8. ФИНАЛ АТАКИ

Текущая атака завершается. На этом этапе можно применять способности с текстом «после финала атаки» — таких способностей немало. Когда игрок дошёл до этого шага действия атаки, она достигает финала.

ДИАГОНАЛИ И ВНЕОЧЕРЕДНЫЕ АТАКИ

При перемещении или проведении линии видимости через диагональ игроки выбирают, какая из 2 клеток будет влиять на линию видимости или перемещение. Затем к этой клетке применяются все возможные бонусы и негативные эффекты, обусловленные типом местности и любыми фигурками, занимающими клетку.

Например, если герой решит провести линию видимости через диагональ, где одна клетка принадлежит пересечённой местности, а другая — обычной, он сам выбирает, какая из клеток повлияет на линию видимости. В данном случае герой, скорее всего, выберет клетку с обычной местностью, чтобы избежать штрафа **-1 К БРОСКУ АТАКИ** от пересечённой местности.



Пример: Найтингейл решает атаковать пещерного серпня. Она получит либо штраф **-1**, если выберет свободную клетку с пересечённой местностью, либо штраф **-2**, если выберет клетку с пересечённой местностью, на которой стоит Реми.

Если в любой момент хода фигурка покидает соседнюю с противником клетку, то провоцирует внеочередную атаку. Это означает, что противник может немедленно и без затрат **ПВ** выполнить действие атаки против фигурки, желающей покинуть соседнюю клетку. Внеочередная атака совершается на клетке, которую фигурка пытается покинуть. Каждая фигурка может совершить **только 1 внеочередную атаку за ход**.

В отличие от других действий, внеочередная атака не завершает перемещение фигурки. После того как внеочередная атака завершена, фигурка может продолжить спровоцировавшее эту атаку действие перемещения. Если перемещавшаяся фигурка начинает новое действие (например, совершает контратаку), оставшееся перемещение сгорает.

Все внеочередные атаки независимых персонажей считаются **АТАКАМИ** ✂, если не указано иное. Герои, совершающие внеочередную атаку, выполняют действие атаки в соответствии с типом и дальностью своего экипированного оружия.

При совершении внеочередной атаки против фигурки, покидающей соседнюю клетку, которая занята одним из её союзников, герой может выбрать, какую из этих фигурок атаковать. Кроме того, в аналогичных случаях герои также выбирают, против кого будет совершать внеочередную атаку независимый персонаж.

В случае, когда несколько фигурок могут совершить внеочередную атаку, они все могут сделать это в выбранном игроками порядке.



Пример: если серпни ранее в текущем ходу не совершали внеочередные атаки, перемещение Найтингейл на указанные клетки спровоцирует отдельную внеочередную атаку от каждого из них.

✓ **ВАЖНО:** в случае, если независимый персонаж провоцирует внеочередную атаку со стороны героя, для её совершения не требуется тратить **ПВ**.

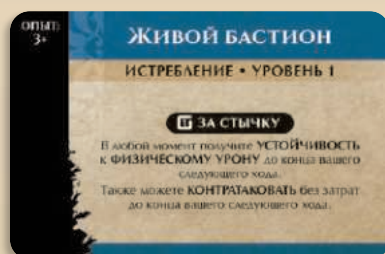
ТИПЫ УРОНА

Способности, атаки и заклинания могут наносить урон. Тип наносимого урона зависит от источника этого урона. Весь урон в «Миддаре» делится на 3 типа:

- ♦ **Физический:** все атаки по умолчанию наносят физический урон. Этот урон может быть уменьшен бронёй.
- ♦ **Магический:** некоторые заклинания и способности наносят магический урон (об этом особо говорится в их тексте). Магический урон **нельзя** уменьшить бронёй и способностями, которые влияют только на физический урон.
- ♦ **Неснижаемый:** в тексте некоторых заклинаний, способностей и эффектов отдельно указано, что они наносят неснижаемый урон. Такой урон **не уменьшается** ни способностями, ни бронёй, ни эффектами местности, ни особыми правилами стычек.

Пример

Способность «Живой бастион» позволяет герою получить устойчивость только к физическому урону. Эта способность бесполезна против магического или неснижаемого урона.



ТИПЫ ОРУЖИЯ

Всё оружие в «Миддаре» делится на 3 типа:

- ♦ **Оружие ближнего боя:** отмечено значком . При совершении атаки оружием ближнего боя без ключевого слова «ДОСЯГАЕМОСТЬ» герой может выбрать целью только фигурку на соседней с ним клетке.
- ♦ **Дистанционное оружие:** отмечено значком с числом, обозначающим дальность оружия.
- ♦ **Комбинированное оружие:** отмечено значком с числом, обозначающим дальность оружия. Комбинированное оружие может использоваться как со способностями ближнего боя, так и со способностями дистанционного боя. Считается, что у такого оружия есть и значок , и значок .

✓ **ВАЖНО:** для выполнения действия атаки требуется, чтобы цель находилась в пределах дальности и на линии видимости.

ФИНАЛ АТАКИ ИЛИ ЗАКЛИНАНИЯ

В тексте некоторых способностей и *особых правил стычек* указано, что они срабатывают только после **финала атаки** или **финала заклинания**. Эти способности можно применять только сразу же после финала соответствующего действия.

Атака или заклинание доходит до финала только в том случае, если выполнение их действия достигло шага финала. Если выполнение действия атаки или заклинания было досрочно прервано (например, контратакой), оно не достигло финала.

В случае спорной ситуации о том, что случилось раньше, решение принимается в пользу независимого персонажа.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДАЛЬНОСТИ

У действий атаки есть максимальное значение дальности. Для героя оно определяется оружием и предметами, которыми он экипирован. В качестве цели атаки можно выбрать только фигурку, которая находится на линии видимости **и** в пределах указанной на экипированном предмете дальности. В «Миддаре» есть 3 типа дальности:

- ♦ **Соседняя клетка/ближний бой:** это дальность для значка . Ближние атаки и способности требуют, чтобы цель находилась на соседней с атакующим клетке.
- ♦ **ДОСЯГАЕМОСТЬ (X):** это ключевое слово увеличивает дальность атаки оружия ближнего боя (со значком). X — максимальная дальность атаки таким оружием в ближнем бою.
- ♦ **Дистанционный бой:** это дальность для значка . Дистанционные атаки и способности с таким значком требуют, чтобы цель находилась на расстоянии, не превышающем значение дальности, которое указано на экипированном оружии героя со значком . Дистанционные атаки можно совершать по цели, которая находится на соседней клетке, однако дистанционные атаки **не могут** получить преимущество от **взятия в тиски** (см. с. 50).

✓ **ВАЖНО:** если герой экипирован **двумя** дистанционными оружиями с **разными** значениями дальности, он может атаковать цели только на меньшей из этих двух дальностей.

КАК ОПРЕДЕЛЯТЬ ДАЛЬНОСТЬ

Чтобы проверить, находится ли цель в пределах дальности атаки или **ЗАКЛИНАНИЯ**, игрок подсчитывает количество клеток от выполняющей действие фигурки до клетки, которую занимает цель. Определяя, находится ли что-нибудь в пределах дальности, важно не забывать, что цель должна быть также и на линии видимости.

✓ **ВАЖНО:** в отличие от перемещения, все типы дальности можно определять не только по горизонтали и вертикали, но и по диагонали.

СФЕРА ВЛИЯНИЯ (СВ)

Сфера влияния — это одновременно и тип дальности, и тип линии видимости. Она используется для заклинаний и псевдозаклинаний и обозначает область, в пределах которой фигурка может воплощать свои желания в реальность. У каждой фигурки есть собственная **СВ**. Базовая дальность **СВ** составляет 4 клетки, но её можно изменять с помощью предметов и способностей. При использовании **СВ** для определения линии видимости высота, противники, союзники и все типы местности (за исключением препятствий) **не блокируют** линию видимости и не мешают её определению.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Чтобы определить линию видимости, нужно провести воображаемую линию от центра клетки, которую занимает действующая фигурка, до центра клетки, которую занимает цель. Если эта линия проходит через что-то, что блокирует линию видимости, то действие или способность не могут быть выполнены.

Линию видимости блокируют: препятствия (красные линии); края **фрагментов поля**, которые не соединяются с другими **фрагментами поля**; перепады высот и занятые противниками клетки. Союзники

не блокируют линию видимости, но налагают штраф **-1 К БРОСКУ АТАКИ**, если атака совершается через клетки, которые они занимают. Этот эффект суммируется со штрафом **-1 К БРОСКУ АТАКИ** от пересечённой местности. Это означает, что при атаке через союзника и пересечённую местность вы получите штраф **-2 К БРОСКУ АТАКИ**.

Получаемые из-за пересечённой местности или союзников штрафы **-1 К БРОСКУ АТАКИ** не суммируются сами с собой. Таким образом, даже если атака проходит через нескольких союзников или через несколько клеток пересечённой местности, максимальный штраф всё равно составит **-1**.

ДЕЙСТВИЕ СМЕНЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Действие смены снаряжения требует траты **1 ПВ** и позволяет герою убрать в рюкзак ненужные предметы и экипироваться нужными предметами из рюкзака. Кроме того, оно позволяет герою **забрать** предметы и компаньонов у героев на соседних клетках, но **отдать** предметы и компаньонов другим героям вы не можете. Герой, у которого забирают предметы, тоже может сменить своё снаряжение во время этого действия, но при этом не может забирать предметы или компаньонов у другого героя.

За **1 ПВ** вы можете экипироваться неограниченным количеством предметов и компаньонов, а также снять и/или забрать неограниченное количество предметов и компаньонов.

Предметы, которые вы помещаете в рюкзак, остаются в том же состоянии, в котором и были (например, перевёрнутыми, использованными или разряженными). В исходное состояние они возвращаются по обычным правилам.

ВАЖНО: герой должен экипироваться предметом, чтобы применять его способности.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ



Найтингейл может провести линию видимости до 2 целей из 4. Оба анимата находятся на линии видимости, один из них блокирует линию видимости до живой жертвы, а пещерный серпень скрывается за препятствием. Между аниматом и Найттингейл стоит Реми, но союзники не блокируют линию видимости. Дальность можно считать по диагонали, поэтому один из аниматов находится от Найттингейл на расстоянии 2, а другой — на расстоянии 3. Если бы Найттингейл могла видеть живую жертву или пещерного серпня, расстояние до них составило бы 6 клеток и 3 клетки соответственно.

ДЕЙСТВИЯ СТЫЧЕК

Действие стычки выполняется при взаимодействии с жетоном *трофея*, а также всякий раз, когда этого требует особое правило стычки.

Жетоны *трофеев* в стычках встречаются достаточно часто. Чтобы активировать такой жетон, герой должен выполнить действие стычки, находясь на одной клетке с этим жетоном или на соседней с ним клетке.

Кроме того, особые правила стычки иногда позволяют героям взаимодействовать с фрагментами игрового поля. В подобных случаях в описании стычки отдельно указывается «**в качестве действия стычки**» или «**выполните действие стычки, чтобы...**».

Пример: в приведённом примере особое правило стычки гласит:

Любой герой на соседней с жетоном препятствия клетке на **фрагменте поля UM1** может в качестве действия стычки совершить проверку **силы 10**. При успехе герой может переместить жетон препятствия на соседнюю незанятую клетку.

Это означает, что Рук может потратить **1 ПВ**, чтобы выполнить действие стычки, если он находится на соседней с жетоном препятствия клетке. Если он успешно пройдёт **проверку силы 10** (см. «**Проверки навыков**» на с. 69), он сможет переместить жетон, чтобы убрать его с пути. Жетон можно переместить только на незанятую соседнюю клетку — на клетку с пещерным серпнем или самим героем его переместить не получится.



УРОН И ИСЦЕЛЕНИЕ

В «**Мидгаре**» используется накопительная система урона. Когда герой или персонаж получает урон, на его планшет добавляются жетоны *урона*, показывая общее количество полученного фигуркой урона. Если на планшете героя или персонажа нет жетонов *урона*, у фигурки максимальное количество пунктов здоровья (**ПЗ**), или полное здоровье. Общее количество жетонов *урона* фигурки не может быть больше её максимального количества **ПЗ**.

При исцелении жетоны *урона* убираются с фигурки. Если способность даёт фигурке **ИСЦЕЛЕНИЕ (X)**, игрок убирает с планшета этой фигурки (**X**) жетонов *урона*. Если количество жетонов *урона* на планшете меньше величины исцеления, избыточное исцеление сгорает.

Способности, которые перераспределяют, перемешивают или иным образом изменяют общее количество жетонов *урона* на персонаже без слова «**урон**» или ключевого слова «**ИСЦЕЛЕНИЕ**», **не считаются** исцелением или нанесением урона. Аналогично применять способности, в число требований которых входит **ИСЦЕЛЕНИЕ** или нанесение урона, в подобном перераспределении жетонов нельзя.

Пример: Зик использует карту «**Сок „Бодрый“**», чтобы исцелить Найтингейл. Этот предмет позволяет **ИСЦЕЛИТЬ 3** урона. На планшете Найтингейл лежит **2** жетона *урона*. Игрок убирает оба жетона с её планшета, полностью исцеляя героиню, а оставшийся пункт избыточного исцеления сгорает.



СОВЕРШЕНИЕ АТАКИ



Найтингейл тратит 2 ПВ, чтобы совершить атаку, и выбирает цель этой атаки.

У Найтингейл экипированы 2 оружия: **катар** и **длинный меч**. На обоих есть значок , поэтому их дальность атаки ограничена соседними клетками. Поскольку на соседней с Найтингейл клетке находится анимат, она может выбрать его целью своей атаки.

Далее Найтингейл должна создать **набор боевых кубиков**, используя оружие, которым она экипирована. **Катар** добавляет 1 БЕЛЫЙ , и поскольку у него есть ключевое слово «ЛЁГКОЕ», то ключевое слово «КОМБО», указанное на **длинном мече**, добавляет атаке свойство «ФИНТ: ОРАНЖЕВЫЙ ». В результате в наборе боевых кубиков оказываются БЕЛЫЙ  и ОРАНЖЕВЫЙ .

Найтингейл может провести УСИЛЕНИЕ атаки за 1 ПВ, чтобы добавить в набор ЧЁРНЫЙ , но решает этого не делать.

Перед броском Найтингейл должна проверить, будет ли цель использовать УКЛОНЕНИЕ. Независимые персонажи не используют УКЛОНЕНИЕ, если у них нет способности, указывающей иное. У анимата таких способностей нет, поэтому УКЛОНЕНИЕ он не использует.



Найтингейл бросает свои боевые кубики. На ОРАНЖЕВОМ  выпало 6, а на БЕЛОМ  выпало 7. Она складывает эти значения и сравнивает результат с показателем защиты  цели — 13 превышает показатель защиты  анимата (9), поэтому атака попадает в цель!

Если бы у Найтингейл была способность, увеличивающая БРОСОК АТАКИ, она могла бы применить её сейчас. Но так как у неё нет такой способности, она переходит к следующему шагу — **определению урона**.

Для **определения урона** Найтингейл рассчитывает разницу между результатом броска и защитой цели: $13 - 9 = 4$, поэтому она добавляет анимату 4 ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА.

После этого Найтингейл может потратить символы и применить способности, которые добавляют урон.

АНИМАТ



НАЙТИНГЕЙЛ



ОРУЖИЕ НАЙТИНГЕЙЛ



Ранее Найтингейл бросила 2 кубика, на которых выпало 2 , 3  и 1 . Способность и **длинного меча**, и **катара** позволяет потратить 2 , чтобы добавить 2 ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА. Кроме того, у длинного меча есть способность, позволяющая добавить 1 ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН за 1 .

Поскольку у этих способностей нет условий, требующих их разрядить, перевернуть или иным образом ограничить их повторное применение, Найтингейл может применять их столько раз, сколько соответствующих символов у неё есть. Тем не менее каждый выпавший символ она может потратить только один раз.

Найтингейл решает потратить 2  на +2 ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА и 1  на ещё +1 ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА. У неё остаются 2  и 1 .

Теперь Найтингейл должна уменьшить ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН, который она наносит, на значение брони  анимата. Это значение равно 2, что в обычной ситуации уменьшило бы урон её атаки на 2. Однако у **катара** есть постоянная способность +2 БРОНЕБОЙНОСТИ, позволяющая игнорировать 2 пункта брони анимата, и в результате урон от атаки не уменьшается.

Наконец, Найтингейл должна определить итоговый урон своей атаки. Для этого она суммирует разницу между результатом броска и значением защиты цели (4) и урон от способностей (3), вычитает поглощённый бронёй урон (0) и в результате получает 7. Игрок добавляет 7 жетонов урона на планшет анимата.

У Найтингейл нет способностей, активирующихся на шаге **сопутствующих способностей**, так что её действие атаки завершается.

ПРИМЕНЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА СПОСОБНОСТЕЙ

Способностями называются указанные на предметах, дисциплинах, героях, персонажах и жетонах возможности, которые фигурка может применить. На большинстве карт есть 1 или несколько способностей. Способности можно применять в момент, когда выполняются их условия. Существует 4 типа условий:

1. **КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА УСЛОВИЙ:** такие ключевые слова, как **Х СБРОС** или **РАЗРЯДИТЬ** (см. «Условия» на с. 31).
2. **СТОИМОСТЬ В ПУНКТАХ ВЫНОСЛИВОСТИ (ПВ):** количество ПВ, которое игрок должен потратить. Обычно обозначается как  и может быть указано несколько раз.
3. **ТЕКСТОВЫЕ УСЛОВИЯ:** любые условия, требования или стоимость, указанные в тексте способности. Их может быть сразу несколько.
4. **СИМВОЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ:** символы, которые игрок должен потратить. Такие способности можно применять только во время атаки на шагах «Потратьте символы и примените способности, увеличивающие результат броска атаки» и «Потратьте символы и примените способности, увеличивающие урон» (см. «Действие атаки» на с. 41).

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА СПОСОБНОСТЕЙ

- ♦ Некоторые способности имеют сразу несколько из вышеперечисленных условий. В этих случаях для применения способности необходимо выполнить все условия.
- ♦ Если не указано иное, способности с условиями в виде символов можно применить сколько угодно раз, каждый раз тратя нужные символы.
- ♦ Способности можно применять только в свой ход и не во время выполнения другого действия, если только их условия прямо не указывают иное или способность не применяется в определённый момент.
- ♦ Если в текстовом условии способности указано «в любой момент», эту способность можно применять во время **любого** хода и в момент, наиболее выгодный для того, кто её применяет. Если в текстовом условии способности указано, что она может быть применена во время определённого действия, например «при совершении атаки», эту способность можно применять **в любой момент** действия атаки и тогда, когда это наиболее выгодно.
- ♦ Никакие эффекты способностей с ключевым словом «**ПОСТОЯННО**» не действуют, если такая способность не экипирована.
- ♦ Некоторые способности требуют выбирать цель по особым правилам, которые могут полностью или частично отменять обычные правила выбора цели для атак и заклинаний.
- ♦ Если способность можно применять на любом союзнике (**включая себя**), в её тексте будет указан «любой союзник». Если способность можно применять только на союзников (**кроме себя**), в её тексте будет указан «другой союзник».
- ♦ Некоторые способности дают герою сразу несколько действий. В таких случаях герой должен выбрать порядок выполнения этих действий. Если при этом герой применяет другую способность, дающую ему действия, либо выполняет другое действие, либо его действие преждевременно завершилось из-за другой способности (например, контратаки), все до этого не выполненные действия текущей способности теряются.

ВАЖНО: герой должен завершить текущее действие, перед тем как начинать новое.

СПОСОБНОСТИ С ПУНКТАМИ ВЫНОСЛИВОСТИ (ПВ)

В качестве условия применения некоторых способностей (как правило, дисциплин) указана стоимость в ПВ. Это означает, что способность можно применить, потратив указанное количество ПВ. Если у дисциплины нет других условий, препятствующих её многократному использованию, герой может применить способность этой дисциплины столько раз, сколько ПВ он может для этого потратить.

Пример
У изображённой выше дисциплины «Вмешательство» есть способность с 3 из 4 типов условий. **А** — для её применения нужно потратить 1 ПВ. **Б** — ключевое слово «разрядить» требует разрядить эту карту дисциплины после применения способности. **В** — текстовое условие, которое указывает, что цель должна находиться в пределах сферы влияния (СВ).



СОВЕТ: даже в сложном сражении своевременное применение способностей может склонить чашу весов в вашу пользу и привести к победе!

Улучшение оружия «Искусная работа» позволяет герою добавить **+1 К БРОСКУ АТАКИ** в любой момент атаки, когда это будет наиболее выгодно. Это значит, что герой может разрядить эту карту, чтобы добавить бонус уже **после того**, как увидит результат броска.

СПОСОБНОСТИ, НАЧИНАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

В тексте некоторых способностей указаны ключевые слова, которые позволяют героям выполнить то или иное действие, например атаку, перемещение или сотворение заклинания. Ключевые слова, начинающие действия и требующие наличия определённых значков на экипированном оружии (например, ключевое слово «АТАКА ⚔» или «АТАКА ⚡»), можно использовать только в том случае, если у героя экипировано оружие с соответствующим значком. Обратитесь к разделу «**Ключевые слова**» на с. 92–95, чтобы узнать, начинается ли ваша способность действием или нет. Если способность начинает действие, её нельзя применять во время другого действия — сперва нужно завершить текущее действие.



Пример

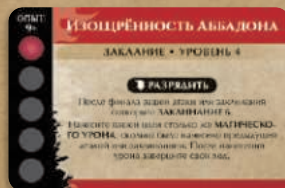
Применяя способность карты «**Ложный кумир**», герой разряжает её и совершает **АТАКУ** ⚔. Для этого действия атаки требуется, чтобы у героя было экипировано оружие со значком ⚔. Поскольку в этом примере герой использует **боевой топор**, на котором такой значок есть, он может применить эту способность.

СПОСОБНОСТИ, ЗАВЕРШАЮЩИЕ ХОДЫ

Некоторые способности могут заставить фигурку завершить текущий ход при выполнении определённых условий (например, после нанесения урона). Если фигурка применяет способность, в тексте которой указано завершить ход, эта фигурка больше не может выполнять действия и применять способности, после того как указанные условия будут выполнены. Обратите внимание, что текущий ход завершается только после того, как будут завершены все действия и способности других фигурок, реагирующих на это действие или способность.

Пример

Способность карты дисциплины «**Изошрённость Аббадона**» завершает ход после нанесения урона. Если этот урон был нанесён, то цель может до завершения хода выполнить любые свои действия или применить способности, чтобы предотвратить или перенаправить этот урон либо отреагировать любым другим способом.



СПОСОБНОСТИ, ЗАВЕРШАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ И СПОСОБНОСТИ

Если способность указывает фигурке «**завершить текущее действие и все способности**», все прочие действия и способности, выполняющиеся в данный момент, немедленно завершаются. Любые способности, действия, указания ИИ и особые правила, которым требовалось текущее действие или способность (как, например, контратака), больше не могут быть использованы.

Затем фигурка, **завершившая текущее действие и все способности**, выполняет дальнейшие указания своей способности (если они есть).

После завершения этой способности прерванный ею ход возобновляется. О том, как подобные способности влияют на алгоритм ИИ, см. раздел «**Действия и способности**» на с. 60.

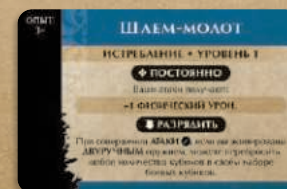
ПОСТОЯННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ключевое слово «**постоянно**» означает, что способность всегда активна. Если у постоянной способности есть дополнительное условие, например указана стоимость в **ПВ**, она активна только при оплате этой стоимости. У некоторых способностей с ключевым словом «**постоянно**» есть требования, которые герои должны выполнить, чтобы получить преимущества таких способностей.

Если у карты 2 разные способности — одна с ключевым словом «**постоянно**», а вторая с другим условием, постоянная способность действует независимо от того, выполняется условие второй способности или нет. Способности с ключевым словом «**постоянно**» **можно** использовать, даже если карта с этой способностью разряжена.

Пример

Постоянная способность карты «**Шлем-молот**» даёт герою **+1 ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН** к атакам. Кроме того, герой может разрядить эту карту дисциплины, чтобы перебросить любые кубики из своего набора боевых кубиков, если он совершает **АТАКУ** ⚔ и экипирован двуручным оружием. Пока эта карта разряжена, герой всё равно получает бонус к **ФИЗИЧЕСКОМУ УРОНУ** от постоянной способности.





КОНТРАТАКА



Если фигурка атакует цель и атака проваливается **или** не наносит итогового урона, цель может применить способность **КОНТРАТАКИ** на шаге атаки «**Проверьте, контратакует ли цель**» (см. «**Действие атаки**», с. 41).

Герои и управляемые персонажи могут применить способность **КОНТРАТАКИ** за **2 ПВ**. Однако в случае, если они успешно уклонились от атаки, на которую собираются отвечать контратакой, стоимость контратаки уменьшается на **1 ПВ**. На картах некоторых предметов и дисциплин ключевое слово «**КОНТРАТАКА**» указано как способность. В случаях, когда для ключевого слова «**КОНТРАТАКА**» указана стоимость в **ПВ**, она также может быть уменьшена на **1**. Независимые персонажи совершают **КОНТРАТАКУ**, только если это указано на их планшете персонажа.

Для совершения **КОНТРАТАКИ** цель должна находиться на линии видимости и в пределах дальности атакующей фигурки. Если совершившая первоначальную атаку фигурка заблокирована другой фигуркой противника, целью контратаки можно выбрать блокирующую фигурку. Если эти требования выполнены, текущее действие атаки немедленно завершается и атакуемая цель выполняет действие атаки против атакующего.

Возможна ситуация, когда несколько контратак следуют одна за другой, если фигурка совершает **КОНТРАТАКУ** на этапе «**Проверьте, контратакует ли цель**» другой контратакующей фигурки. В таких случаях после завершения всех атак, предоставленных способностью **КОНТРАТАКИ**, продолжается ход фигурки, во время которого выполнялось первоначальное действие.

✓ **ВАЖНО:** совершение контратаки или применение способности, которая позволяет её совершить, прерывает и отменяет любое другое текущее действие и способность, за исключением способности, которая позволила вам совершить контратаку. Это означает, что атакующий, которого контратаковали, не доходит до шага атаки «**Применение сопутствующих способностей**».

✓ **ВАЖНО:** фигурка **не может** контратаковать в ответ на внеочередную атаку, которую спровоцировала принудительным перемещением (см. «**Принудительное перемещение**», с. 72).



Пример: Рук атакован находящимся на соседней клетке пещерным серпем. Серпень выбрасывает **10** — Рук должен получить **1 ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН**. К счастью, у Рука есть **щит**, который даёт ему **+1 к броне**, и урон уменьшается до **0**. В результате из-за того, что атака не нанесла Руку урон, он может **разрядить** свой **щит**, чтобы совершить **КОНТРАТАКУ**.





ВЗЯТИЕ В ТИСКИ И УДАР В СПИНУ

Если 2 союзника с экипированным оружием  находятся с противоположных сторон или углов клетки, которую занимает противник, и при этом никакой эффект не мешает им совершить атаку, они берут этого противника в тиски. Фигурки, которые взяли противника в тиски, получают по **+1 К БРОСКУ АТАКИ** при совершении атаки  по нему.

Некоторые способности дают героям и персонажам бонусы, только если цель взята в тиски. Так, например, фигурки с ключевым словом «УДАР В СПИНУ» наносят **+3 ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**, совершая атаку  по цели, которую они взяли в тиски.

Оружие со значком  не получает бонусов взятия в тиски. Фигурки с экипированным оружием  не могут помочь другим фигуркам взять противника в тиски.

Оружием с ключевым словом «ДОСЯГАЕМОСТЬ» тоже можно брать противника в тиски и давать союзникам возможность наносить удары в спину. Если одна фигурка с **ДОСЯГАЕМОСТЬЮ** атакует противника, в то время как другая фигурка — её союзник — находится от цели в пределах дальности ближнего боя (или в пределах дальности своей собственной **ДОСЯГАЕМОСТИ**) и при этом расположена с противоположной стороны или на противоположном углу от этой цели, это приносит бонус взятия в тиски.

Рассмотрим эти правила на примерах (см. иллюстрации справа).

Пример 1: Реми и Зик с Руком находятся с противоположных сторон от Повелителя теней, и, таким образом, все трое берут его в тиски. Бонусы от взятия в тиски не суммируются, поэтому Рук, Реми и Зик получают только по **+1** к своим возможным атакам по Повелителю теней. Одновременно с этим Реми находится и рядом с аниматом, а на противоположной его стороне — Найтингейл. Значит, помимо Повелителя теней Реми берёт в тиски и анимата. Однако Найтингейл получает бонус к атаке только против анимата.

Пример 2: при определении линии видимости с помощью оружия с **ДОСЯГАЕМОСТЬЮ** герои могут помогать брать противника в тиски и получать бонус при атаках по нему. В этом примере у Реми есть досягаемость 2, а у Рука её нет. Тем не менее они оба берут противника в тиски, так как находятся в пределах дальности ближней атаки и на противоположных сторонах от цели.

Пример 3: если бы и у Рука, и у Реми было оружие с досягаемостью 2, они оба получили бы бонус взятия в тиски против анимата при условии, что находятся в пределах досягаемости своего оружия и на противоположных сторонах от цели.

Пример 4: предположим, что и у Рука, и у Реми есть оружие с досягаемостью 2. Несмотря на то, что они оба могут атаковать анимата

в пределах досягаемости 2, находятся они не с противоположных сторон от цели. Союзникам они также не помогают получить бонус взятия в тиски, поскольку стоят не с противоположных сторон от цели. Есть простой способ понять, берут персонажи противника в тиски или нет, — провести воображаемую линию от центра фигурки одного персонажа до центра фигурки другого. Если линия проходит **через противоположные углы или стороны** занимаемых целью клеток, эта цель взята в тиски. В этом примере мы провели синюю линию; как видно, она не проходит через противоположные стороны клетки цели. Найтингейл с Зиком тоже могут атаковать анимата, но и они по описанным выше причинам не берут его в тиски.

Пример 5: важно не забывать, что в ситуации, когда один персонаж пытается взять противника в тиски с угла, его союзник должен иметь возможность атаковать ту же цель с противоположного угла. В этом примере Зик и Найтингейл могут взять противника в тиски, а Реми и Рук — нет.

Пример 6: Реми и Рук используют досягаемость 2 своего оружия, чтобы взять противника в тиски с углов (и безопасного расстояния).

Пример 7: линию видимости необходимо учитывать при использовании оружия с досягаемостью. Это означает, что Рук получит **-1** к броску атаки, если будет атаковать через союзника. Тем не менее Рук всё ещё находится в пределах дальности ближнего боя от цели, так что и он, и Реми получают бонус от взятия в тиски.

Пример 8: если линия видимости до противника заблокирована, фигурка не может ни получать, ни помогать получить бонус взятия в тиски этого противника. В этом примере ни Рук, ни Реми не смогут взять в тиски ни одну из целей.

Пример 9: для взятия в тиски достаточно, чтобы союзник на противоположной стороне от цели находился в пределах дальности ближней атаки. Это правило справедливо и для персонажей с большими подставками. **ДОСЯГАЕМОСТЬ** просто увеличивает вашу дальность ближнего боя. Чем крупнее противник, которого вы пытаетесь взять в тиски, тем больше возможностей это сделать!

Пример 10: как видно на рисунке, всё, что требуется для взятия в тиски, — находиться на противоположных сторонах от цели и в пределах дальности ближнего боя. Мы снова провели синюю линию, чтобы показать, что Реми с Руком атакуют с противоположных сторон. Крупная фигурка даёт героям дополнительный простор для манёвра — стороны фигурки-цели больше, поэтому провести воображаемую линию между атакующими фигурками так, чтобы она пересекала противоположные стороны цели, гораздо проще.

ПРИМЕР 1



ПРИМЕР 2



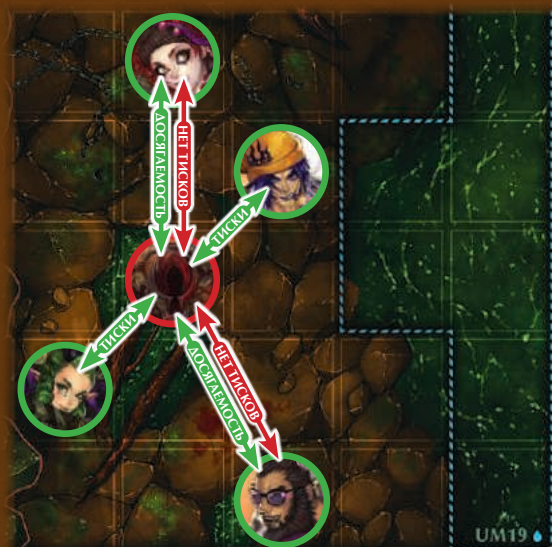
ПРИМЕР 3



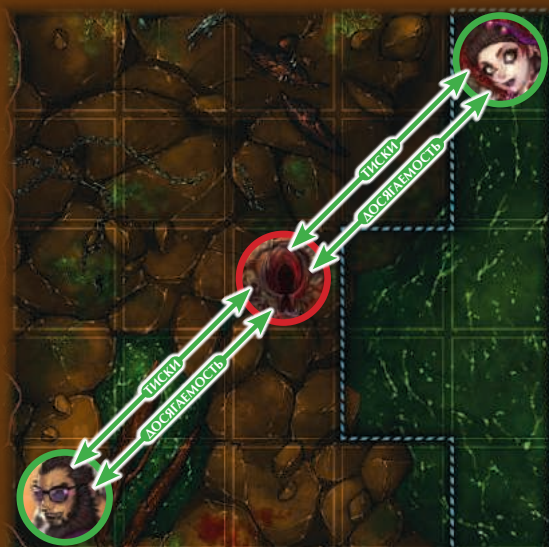
ПРИМЕР 4



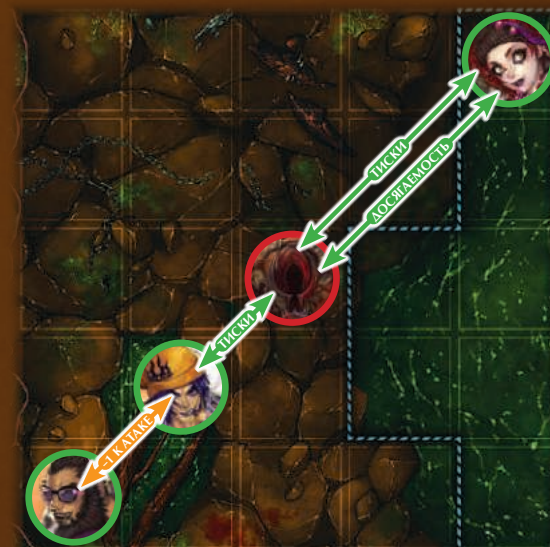
ПРИМЕР 5



ПРИМЕР 6



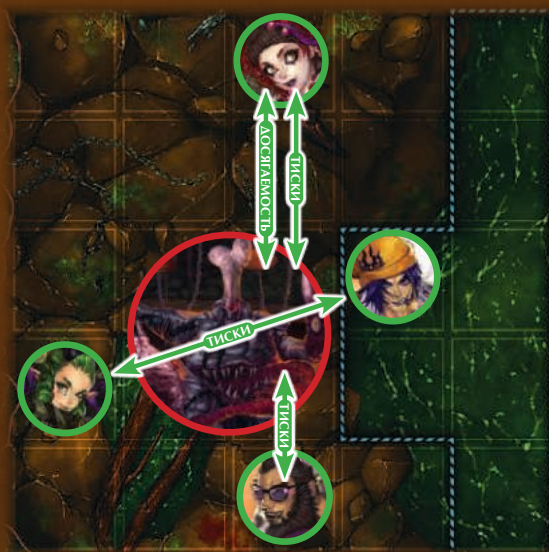
ПРИМЕР 7



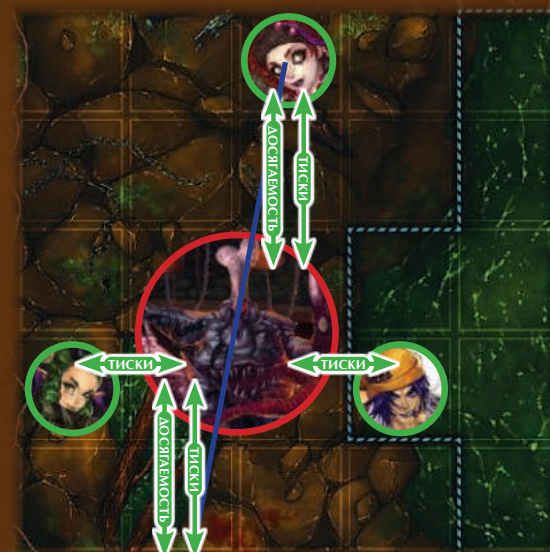
ПРИМЕР 8



ПРИМЕР 9



ПРИМЕР 10



УКЛОНЕНИЕ

Атакуемая цель может применить способность **УКЛОНЕНИЯ** на шаге уклонения во время действия атаки. Для героев и управляемых персонажей **УКЛОНЕНИЕ** стоит **1 ПВ**. Независимые персонажи совершают **УКЛОНЕНИЕ**, только если у них есть способность, которая позволяет это делать.

Когда фигурка совершает **УКЛОНЕНИЕ**, она бросает **ЧЁРНЫЙ** . За каждый выпавший символ фигурка получает **+1** к защите. Если выпадает , дополнительной защиты фигурка не получает.

Если в тексте способности упоминается «**успешное уклонение от атаки**», это означает, что вы выполнили действие **УКЛОНЕНИЯ** и направленная на вас атака провалилась.

✓ **ВАЖНО:** способности и улучшения уклонения могут добавлять бонусы во время **УКЛОНЕНИЯ**. Однако, если выпадает , эти способности не дают бонусов.

УСИЛЕНИЕ

При совершении атаки или сотворении заклинания на шаге усиления герой может применить способность **УСИЛЕНИЯ**.

Для **УСИЛЕНИЯ** атаки герой тратит **1 ПВ** при создании набора боевых кубиков, чтобы добавить **ЧЁРНЫЙ** в набор. На этом кубике есть дополнительные символы, которые можно использовать для применения символьных способностей во время атаки.

Для **УСИЛЕНИЯ** заклинания герой тратит **1 ПВ** при определении мощи заклинания, чтобы добавить **ЧЁРНЫЙ** . Обычно заклинания **не применяют** символьные способности, однако при усилении заклинания вы можете потратить , выпавшие на **ЧЁРНОМ** , чтобы добавить **+1** к мощи заклинания за каждый потраченный символ .

В зависимости от того, применял ли герой способность **УСИЛЕНИЯ** для атаки или заклинания, выпавший символ имеет разные эффекты:

- ♦ **Атака:** если во время атаки выпадает , атака проваливается независимо от выпавших на боевых кубиках чисел.

ДЕЙСТВИЕ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ

ШАГИ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ

Многие способности позволяют фигурке творить заклинания. Всякий раз, когда фигурка применяет способность с указанием «сотворите **ЗАКЛИНАНИЕ (X)**», она выполняет действие сотворения заклинания, чтобы определить, повлияло ли заклинание на цель. При сотворении заклинания фигурка выполняет следующие шаги:

1. ВЫБОР ЦЕЛИ

Выберите цель — одну фигурку в пределах **СВ**. Некоторые способности используют особые правила выбора цели, которые могут отменять эти требования или позволяют выбирать более одной фигурки (см. «**Сфера влияния (СВ)**» на с. 43).

2. ОПРЕДЕЛИТЕ МОЩЬ

Мощь **ЗАКЛИНАНИЯ** определяет, насколько сложно сопротивляться его эффектам.

А. СОЗДАЙТЕ НАБОР КУБИКОВ МОЩИ: он состоит из указанного на планшете фигурки кубика заклинания или улучшения.

- ♦ **Заклинание:** если во время сотворения заклинания выпадает , заклинание не оказывает эффекта на цель, а заклинатель получает **3 НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА**.

На некоторых картах оружия среди боевых кубиков или улучшений заклинания указан **ЧЁРНЫЙ** . Атаки оружием с **ЧЁРНЫМ** всегда усилены. Точно так же всегда усилены заклинания, сотворённые оружием с **ЧЁРНЫМ** в улучшении. Подобное усиление не требует дополнительных затрат **ПВ**.

Заклинание или атаку **нельзя** усилить более одного раза.

✓ **ВАЖНО:** в тексте способности может быть указан **ЧЁРНЫЙ** . В таких случаях указанная способность не считается усилением и в её тексте будет уточнено, что именно делает **ЧЁРНЫЙ** .



- Б. УСИЛЕНИЕ:** при сотворении **ЗАКЛИНАНИЯ** герой может провести его **УСИЛЕНИЕ**, для этого он тратит **1 ПВ** и добавляет **ЧЁРНЫЙ** в набор кубиков мощи.

Независимые персонажи проводят **УСИЛЕНИЕ** только в случае, если у них есть способность, прямо позволяющая это делать (см. «**Усиление**» на с. 52).

- В. БРОСОК МОЩИ:** применяющий заклинание бросает кубик заклинания (и кубик усиления, если он есть) и прибавляет к результату броска указанное в описании заклинания значение **X** (как правило, равное **6**).

3. КАЖДАЯ ЦЕЛЬ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ СОПРОТИВЛЕНИЯ

На каждом планшете героя и персонажа указано **2** кубика сопротивления, которые определяют, насколько он способен противостоять заклинаниям. На этом шаге каждая цель заклинания совершает отдельную проверку сопротивления, чтобы попытаться нейтрализовать эффект заклинания.

Для этого каждая цель заклинания бросает кубики сопротивления, указанные на её планшете. Если итоговый результат равен значению мощи заклинания или превышает его, заклинание не действует на цель. Если результат меньше значения мощи заклинания, срабатывают его эффекты. После того как все цели совершили проверку сопротивления, действие сотворения заклинания завершается.

4. ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ И ФИНАЛ ЗАКЛИНАНИЯ

Все цели, провалившие проверку сопротивления, по очереди применяют эффекты заклинания в том же порядке, в котором совершали проверки. Эффекты заклинания указаны в тексте способности после слов «Сотворите **ЗАКЛИНАНИЕ (X)**».

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА ЗАКЛИНАНИЙ:

- ♦ Предметы и способности могут улучшать кубики заклинания и сопротивления на планшетах героев, увеличивая их шансы успешно сотворить заклинание или противостоять ему (см. «**Улучшения сопротивления и сотворения заклинаний**», с. 33).
- ♦ Сотворение заклинания — **не общее действие**, и его можно выполнить **только** в случае, если способность прямо указывает на это с помощью ключевого слова «**ЗАКЛИНАНИЕ**».
- ♦ Для применения способностей, позволяющих творить заклинания, не требуется каких-то определённых значков оружия.
- ♦ Для заклинаний используется особый тип дальности и линии видимости, называемый **сферой влияния (СВ)** (см. «**Сфера влияния (СВ)**» на с. 43).
- ♦ Всякий раз, когда фигурке указано «сотворите **ЗАКЛИНАНИЕ (X)**», она следует приведённым выше шагам.
- ♦ У заклинаний есть мощь — значение, которое цель должна получить или превзойти в проверке сопротивления, чтобы избежать эффектов заклинания.
- ♦ Союзники **могут** добровольно провалить проверку сопротивления против заклинаний других союзников.

ПСЕВДОЗАКЛИНАНИЯ

В описании многих способностей встречается значение **МОЩИ (X)**. Такие способности называются **псевдозаклинаниями**. Когда герой использует способность или **сопутствующую способность**, в тексте которой указано значение мощи, он выполняет следующие шаги:

1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ

Если **псевдозаклинание** указано в разделе сопутствующей способности (СС), его целью всегда должна быть фигурка, которая была целью атаки. Если **псевдозаклинание** используется при других условиях, его цель всегда указывается в описании.

2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ МОЩИ

Мощь **псевдозаклинания** всегда указывается одним из следующих способов:

- МОЩЬ (X) + ПРЕВЫШЕНИЕ:** такие псевдозаклинания представляют собой эффекты, происходящие после атак с использованием оружия, и будут указаны только для сопутствующих способностей. Для определения мощи **псевдозаклинания** фигурка, совершавшая атаку, прибавляет к указанной мощи способности разницу, на которую её атака превысила защиту цели.
- МОЩЬ (X):** если в описании **нет** указания «+ **ПРЕВЫШЕНИЕ**», то применяющая способность фигурка ничего не прибавляет к указанному значению мощи.

✓ **ВАЖНО:** псевдозаклинания нельзя **УСИЛИВАТЬ**.

3. КАЖДАЯ ЦЕЛЬ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ СОПРОТИВЛЕНИЯ

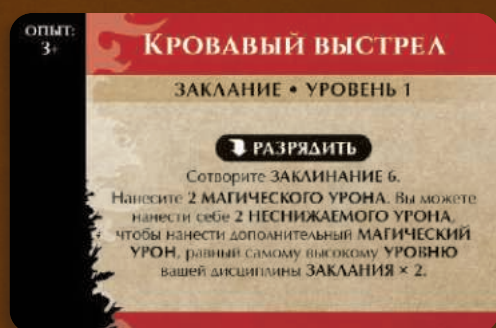
Каждая цель совершает отдельную проверку сопротивления аналогично шагу 3 действия сотворения заклинания.

4. ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ СПОСОБНОСТИ

Если цель провалила проверку сопротивления, к ней применяется указанный эффект способности.

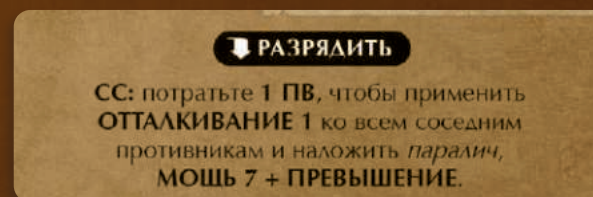
✓ **ВАЖНО:** псевдозаклинания не считаются действиями.

ОТЛИЧИЯ ЗАКЛИНАНИЙ И ПСЕВДОЗАКЛИНАНИЙ



Пример заклинания

«Кровавый выстрел» — дисциплина, не требующая затрат **ПВ** для использования. Если игрок разряжает эту карту, она позволяет сотворить **ЗАКЛИНАНИЕ 6**.



Пример псевдозаклинания

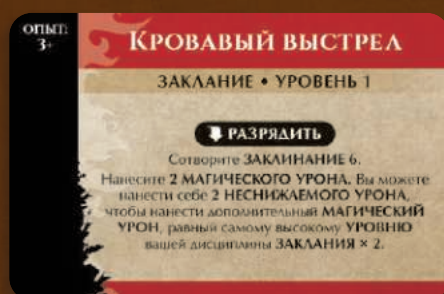
Способность «**Большого молота**» позволяет герою перемешать цели, если те провалят проверку сопротивления против указанного на карте значения мощи. Это псевдозаклинание, поэтому оно не считается действием.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ



Зик хочет использовать дисциплину **«Кровавый выстрел»**. Она не требует затрат **ПВ**, ему нужно просто разрядить карту, чтобы применить её способность. Поскольку у **«Кровавого выстрела»** есть ключевое слово **«ЗАКЛИНАНИЕ 6»**, Зик выполняет действие сотворения заклинания.

Для начала Зик должен выбрать цель. Поскольку у **«Кровавого выстрела»** не указаны особые параметры выбора цели, Зик может выбрать любую цель в пределах **СВ**. Зик проверяет, находится ли анимат в пределах его **СВ**. Анимат находится на расстоянии 4 клеток и в пределах **СВ**, поэтому он может стать целью **«Кровавого выстрела»**.



На этом этапе Зик может дополнительно **УСИЛИТЬ** заклинание, но решает этого не делать. Далее Зик должен определить мощь **«Кровавого выстрела»**, бросив кубик заклинания и добавив его результат к указанной мощи (6). В обычной ситуации это был бы **ФИОЛЕТОВЫЙ** кубик, указанный на планшете Зика. К счастью, Зик экипирован **«Магическим посохом»**.

Этот предмет содержит улучшение сотворения заклинания до **БЕЛОГО** кубика, что позволяет увеличить потенциальную мощь заклинания.



АНИМАТ



СОПРОТИВЛЕНИЕ:



ЗИК



Зик бросает кубик, выпадает 7. Указанная мощь **«Кровавого выстрела»** — 6. Зик прибавляет к этому значению результат броска и получает итоговую мощь заклинания: 13. Теперь анимат должен совершить проверку сопротивления, чтобы определить, подействует ли на него **«Кровавый выстрел»**. Кубики сопротивления персонажей указаны на их планшетах. У анимата это **БЕЛЫЙ** и **БИРЮЗОВЫЙ** кубики. Анимат бросает оба и в сумме получает 7.

3

4

Если бы анимат смог выбросить 13 или больше, заклинание бы не сработало и Зик на этом завершил бы действие сотворения заклинания. Однако результат анимата меньше мощи заклинания, и он подвергается его эффекту.

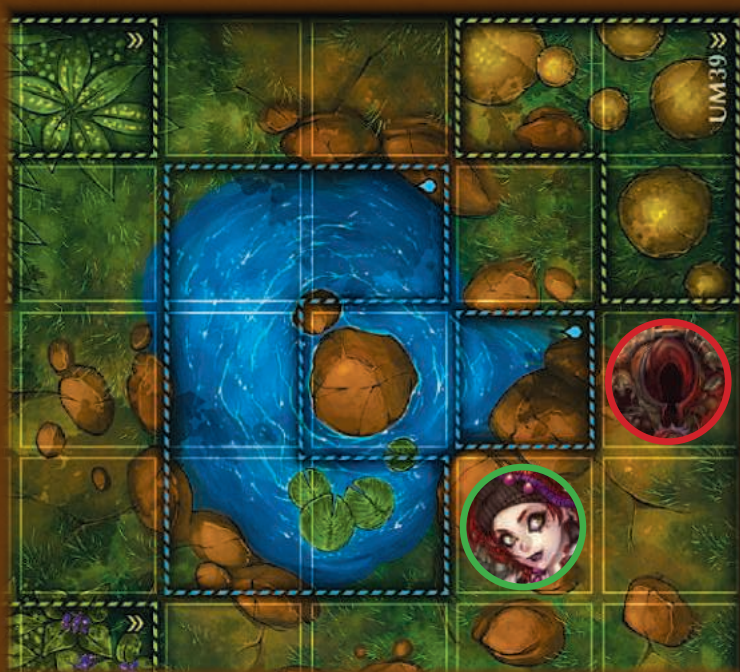
Поскольку **«Кровавый выстрел»** сработал, анимат получает 2 **МАГИЧЕСКОГО УРОНА**.

Затем Зик решает применить указанную на **«Кровавом выстреле»** способность, чтобы нанести себе 2 **НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА** и за это нанести дополнительный **МАГИЧЕСКИЙ УРОН** анимату. Зик кладёт на свой планшет 2 жетона **уруна**.

Поскольку дисциплина с наивысшим **УРОВНЕМ** в древе **ЗАКЛАННИЯ** у Зика — это **«Кровавый выстрел»**, он наносит анимату ещё 2 **МАГИЧЕСКОГО УРОНА**.

Зик наносит анимату в общей сложности 4 **МАГИЧЕСКОГО УРОНА**. Поскольку **МАГИЧЕСКИЙ УРОН** не может быть уменьшен бронёй, анимат кладёт 4 жетона **уруна** на свой планшет.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПСЕВДОЗАКЛИНАНИЙ



Реми совершает атаку против анимата, используя «Большой молот».



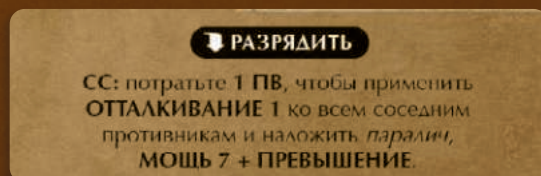
Реми бросает свои боевые кубики, выпадает 6 и 7. Кроме этого ей выпадает 6, 4 и 1.

Общий результат атаки равен 13. Это превышает значение защиты анимата (9) на 4.

На шаге **определения урона** Реми тратит 6 и 1, чтобы добавить +7 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**. Дополнительный урон (7) вместе с превышением броска (4) дают в сумме 11 урона (на данный момент).

Значение брони анимата равно 3, а у оружия Реми нет **БРОНЕБОЙНОСТИ**, поэтому наносимый анимату **ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН** уменьшается на 3. В итоге анимат получает 8 урона и кладёт 8 жетонов урона на свой планшет.

Наконец, Реми переходит к шагу **сопутствующих способностей** своей атаки.



Описание сопутствующей способности «Большого молота» гласит: «СС: потратьте 1 ПВ, чтобы применить **ОТТАЛКИВАНИЕ 1** ко всем соседним противникам и наложить *паралич*, **МОЩЬ 7 + ПРЕВЫШЕНИЕ**».

ПРЕВЫШЕНИЕ броска (4) прибавляется к мощи **псевдозаклинания** (7), что в сумме даёт 11.

АНИМАТ



СОПРОТИВЛЕНИЕ:



РЕМИ



Теперь анимат должен совершить проверку сопротивления против мощи **псевдозаклинания** (11).



Анимат бросает кубики сопротивления и получает 7 — это провал. В результате анимат отталкивается на 1 клетку и получает *паралич*. Атака подходит к финалу, и Реми продолжает свой ход.

Примечание: как правило, если персонаж (в данном случае анимат) покидает соседнюю с противником клетку, это провоцирует внеочередную атаку со стороны этого противника. Однако перемещение под действием таких способностей, как **отталкивание** и **притягивание**, не провоцирует внеочередную атаку со стороны применившей такую способность фигурки (хотя другие фигурки могут совершать внеочередные атаки). Именно поэтому Реми не совершает внеочередную атаку.



Персонажи

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

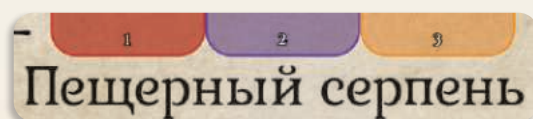
Информация о персонажах и необходимые правила указаны на их планшетах. Персонажи — это все фигурки, которые не являются героями. Персонажи делятся на два типа:

1. **Управляемые персонажи:** игроки напрямую контролируют этих персонажей. Как правило, это персонажи, которые временно присоединяются к героям в их приключении.
2. **Независимые персонажи:** такие персонажи используются для автоматизации фигурок на игровом поле. Игроки не выбирают за них действия, фигурки сами принимают решения согласно напечатанному на их планшетах алгоритму.

Персонажи обоих типов имеют много общей информации. Ниже приведены общие для обоих типов сведения и правила.



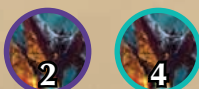
НОМЕРА АКТИВАЦИИ И ГРУППЫ



В верхней части большинства планшетов персонажей изображены 3 или меньше разноцветных блока с цифрами. Они называются номерами активации, и у каждого из них свой цвет. Для каждого номера есть подставки соответствующего цвета, чтобы на игровом поле было проще отслеживать несколько фигурок одного типа.

Пример

У пещерного серпня 2 подставка всегда будет фиолетовой, а у пещерного серпня 4 — бирюзовой.



При подготовке стычки и добавлении фигурок на поле согласно схеме вы заметите, что для персонажей указывается их номер активации. Он отмечает, какую фигурку и куда следует поместить на игровое поле.



Пример

На схеме слева показано, куда и каких пещерных серпней добавить в зависимости от их номеров активации.

Напоминание: серпни обведены красным, чтобы указать, что они являются противниками (см. раздел «Союзники, противники и фигурки», с. 38).

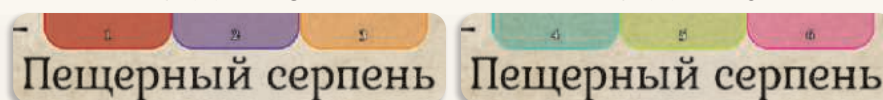
Если на планшете персонажа указано несколько номеров, он считается планшетом группы. Группа представляет собой набор из 2 или более фигурок с общим планшетом персонажа. У каждой группы есть

также соответствующая карта инициативы, на которой указаны такие же номера, как и на планшете персонажа (например, 1–3).



ПЕЩЕРНЫЙ СЕРПЕНЬ,
ГРУППА 1–3

ПЕЩЕРНЫЙ СЕРПЕНЬ,
ГРУППА 4–6



У персонажей одного типа может быть два или более планшета персонажей, представляющие дополнительные группы. У каждой такой группы свои номера и соответствующая им карта инициативы.

Это означает, что при добавлении на поле достаточного количества персонажей либо в случае, когда схема указывает поместить на поле определённый набор фигурок с номерами активаций в разных группах, в очереди инициативы будет несколько их карт. Каждая группа делает ходы отдельно, независимо от других групп персонажа того же типа.

Пример

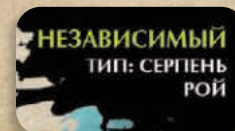
У каждой группы *пещерных серпней* (см. рисунок выше) собственная карта инициативы, и активируются они в разное время — в тот момент, когда до их карты доходит очередь инициативы.

Когда группа начинает ход, каждая фигурка в этой группе на игровом поле делает свой ход; первой ходит фигурка с наименьшим номером активации (см. «*Очередь инициативы*» на с. 36).

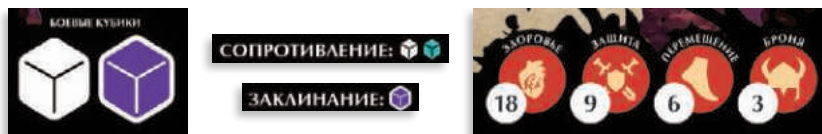
Карта инициативы группы удаляется из очереди инициативы только тогда, когда последняя фигурка этой группы побеждена. Все фигурки в группе рассматриваются как отдельные фигурки, поэтому и урон, и эффекты для них отслеживаются тоже отдельно. Когда фигурка из группы получает или теряет жетон, игрок кладёт (или убирает) нужный жетон над соответствующим номером активации фигурки.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖЕЙ

Ключевыми словами персонажей называют ключевые слова, встречающиеся исключительно на планшетах персонажей. Все присущие персонажу ключевые слова указываются в верхнем правом углу его планшета и имеют свои особые правила. Некоторые ключевые слова персонажей упоминаются на других картах и способностях, используемых героями и персонажами (см. «*Ключевые слова персонажей*», с. 92).



ОБЩИЕ ЗНАЧКИ



На планшетах обоих типов персонажей — и у **НЕЗАВИСИМЫХ**, и у **УПРАВЛЯЕМЫХ** — большая часть изображённых значков совпадает со значками на планшетах героев. Если на планшете персонажа нет кубика заклинания, ему никогда не потребуется его бросать.

- ♦ Боевые кубики.
- ♦ Кубики сопротивления.
- ♦ Кубики заклинания.
- ♦ ПЗ, защита, перемещение, броня.

СИМВОЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

■ +1 ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН | ★ +2 ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА

На планшетах **НЕЗАВИСИМЫХ** и **УПРАВЛЯЕМЫХ** персонажей есть раздел, в котором указаны символичные способности. Всякий раз, когда персонаж выполняет действие атаки, он может применять такие способности, указанные на его планшете, если выпали нужные символы. Управляемые персонажи сами выбирают, какие способности применять, а независимые всегда будут применять такие способности, чтобы нанести противникам максимальное количество урона.

НЕСКОЛЬКО ПЕРСОНАЖЕЙ С ОДИНАКОВЫМ НАЗВАНИЕМ

Многие персонажи представлены не одной, а сразу несколькими фигурками, которые привязаны к 1 карте инициативы и 1 планшету персонажа.

Несмотря на то, что эти персонажи делают свой ход, используя одну и ту же карту инициативы, они всё же действуют самостоятельно. Каждый из них активируется отдельно, их урон и эффекты отслеживаются отдельно, и правила игры считают каждую фигурку отдельным персонажем.

Когда ходит несколько персонажей с одинаковым названием, считается, что каждый из них делает собственный ход. Каждый проводит все фазы хода отдельно, но из-за того, что у них общий планшет персонажа на всех, они выполняют схожие друг с другом действия.

КАРТЫ ТРОФЕЕВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда противник **по любой** причине оказывается побеждён, герои берут верхнюю карту из колоды трофеев персонажей. Эти карты представляют собой различные награды, которые герои получают за победу над противниками.

✶ **ВАЖНО:** если противник был добавлен на игровое поле другой фигуркой (как, например, эсперы, которых изначально на поле не было), он не приносит трофеев.

Когда герои берут карты трофеев персонажей с изображённым на них золотом, они помещают их в отдельную стопку и в конце стычки суммируют указанные на них значения, чтобы узнать, сколько золота отряд заработал. Полученное таким образом золото игроки **сохраняют**, даже если весь отряд оказался побеждён.

✶ **ВАЖНО:** взятые из колоды трофеев персонажей карты не возвращаются в колоду до тех пор, пока герои не устроят привал. Если в колоде закончились карты, герои не смогут брать их до тех пор, пока не устроят привал.

УНИКАЛЬНЫЕ ТРОФЕИ

Уникальные трофеи — особый тип карт трофеев персонажей. Уникальные предметы — редкая находка, и получить их невероятно сложно.

Если после победы над персонажем герой берёт карту «Уникальный трофей», этот герой случайным образом берёт из колоды уникальных предметов карту того уровня, который соответствует уровню трофеев стычки.

В режиме «Приключение» в начале передышки игрокам, как правило, будет указано добавить в магазин одну карту уникального предмета указанного уровня. Этот предмет никогда не заменяется и будет доступен до тех пор, пока его не купят. Даже в случае, если героям представится возможность вернуться к этой же передышке, они не будут брать новую карту уникального предмета.

Если же герои вернутся в одну из передышек, в ходе которой уже купили выставленный на продажу уникальный предмет, у них не появится новой карты уникального предмета для покупки.

Обратите внимание: количество уникальных предметов ограничено количеством их карт в коробке с игрой — на то они и уникальные.

✶ **ВАЖНО:** если вы не купили карту уникального предмета и в ходе стычки получаете указание взять из колоды карту уникального предмета, не нужно добавлять в колоду уникальных предметов тот, что продаётся в магазине, — он остаётся там. Более того, если вы не купите этот уникальный предмет или решите его продать, его карту нужно будет убрать из игры до конца приключения.

ТРОФЕИ ЧУДОВИШ

Трофеи чудовищ — тип карт трофеев персонажей. Если герой получает указание взять карту трофея чудовища, он берёт карту предмета трофея чудовища с тем же названием, что и у побеждённого им противника.

У некоторых персонажей есть сразу несколько вариантов трофеев чудовища. Например, у пещерного серпня их **три**: *оберег из панциря серпня*, *яд серпня* и *осколок хитина*. В таких случаях перемешайте карты, сложите стопкой и возьмите нижнюю карту стопки.

Если герой не может взять карту предмета трофея чудовища после победы над противником, он замешивает карты предметов трофеев чудовищ обратно в колоду трофеев персонажей и берёт оттуда **1** карту. Если в колоде трофеев персонажей остаётся единственная карта, и это карта трофея чудовища, сбросьте её.

Полученные в качестве трофеев чудовищ предметы не только полезны сами по себе, но и обладают ключевым словом **«МАТЕРИАЛ»**. Материалы необходимы для получения доступа к улучшениям предметов, которые после этого можно будет приобрести во время передышки на этапе **покупок и обучения** (см. *«Улучшения предметов»*, с. 29).



ТРОФЕЙ-ПРЕДМЕТ

Трофей-предмет — это особый тип карт трофеев персонажей. Если герой берёт карту «Трофей-предмет», он бросает два **БЕЛЫХ** и в зависимости от выпавшего результата берёт случайный предмет текущего уровня трофеев.

Пример

Если игроку выпало **8**, он перемешивает карты реликвий того уровня, который соответствует уровню трофеев стычки, и берёт одну из них.

УПРАВЛЯЕМЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Герои в *«Мидгаре»* могут выполнять множество различных действий и брать на себя совершенно разные роли — возможностей подстроиться их под любой стиль игры предостаточно. А вот **УПРАВЛЯЕМЫЕ** персонажи разработаны так, чтобы стать ценными союзниками игроков, которыми можно без труда управлять, поэтому все их способности, предметы и нужные значения указаны на одном планшете.

У управляемых персонажей есть карты инициативы, и они делают ходы по очереди — так же, как и герои. Кроме того, им доступны общие действия и способности (см. *«Общие действия и способности»*, с. 38).

Управляемые персонажи **всегда** являются союзниками героев и **всегда** управляются героями. Поэтому они используются только тогда, когда это специально указано в особых правилах стычки, предписаниях приключения или описании способности.

Отличия между героем и управляемым персонажем следующие:

- ♦ На планшете управляемого персонажа напечатаны все правила, необходимые для управления его фигуркой. Поэтому управляемые персонажи **не могут** экипироваться предметами, изучать дисциплины и получать **опыт**.
- ♦ Управляемые персонажи могут выполнять все те же общие действия и применять те же общие способности, что и герои. Если управляемый персонаж получает предмет, положите его на его планшет. После завершения стычки игроки могут выбрать, кто из героев получит этот предмет.
- ♦ Когда очередь хода достигает карты инициативы управляемого персонажа, каждый связанный с ней управляемый персонаж делает свой отдельный ход. Порядок таких ходов в этом случае выбирают игроки.
- ♦ В фазе подготовки новой стычки каждый управляемый персонаж следует тем же правилам, что и герои, при определении своих стартовых **ПВ** и количества **ПЗ**, на которые он может **ИСЦЕЛИТЬСЯ** (если персонаж участвовал в предыдущей стычке).
- ♦ Если управляемый персонаж оказывается побеждён, уберите его фигурку с поля. Если управляемый персонаж указан в схеме подготовки стычки, он может **ИСЦЕЛИТЬСЯ** и вернуться в игру по тем же правилам, что и побеждённые герои.
- ♦ Управляемые персонажи используют те же ключевые слова состояний, что и герои; эти ключевые слова также выделяются чёрной рамкой. Все эти ключевые слова действуют точно так же, за исключением ключевого слова **«РАЗРЯДИТЬ»**. Когда управляемый персонаж применяет способность с ключевым словом состояния **«РАЗРЯДИТЬ»**, он не разряжает планшет, а кладёт на него жетон *«Разряжено»*, чтобы не забыть, что способность была применена.

Эти жетоны убираются в фазе восстановления во время хода этого персонажа.

- ♦ Также на планшетах управляемых персонажей в списке их способностей ключевые слова выделяются чёрной рамкой. В подобных случаях игроки трактуют их в соответствии с обычными правилами.
- ♦ На планшетах управляемых персонажей **всегда** есть общая **АТАКА** или **АТАКА**, которая стоит **2 ПВ**. Это обозначается ключевым словом **АТАКА** или **АТАКА**. Дальность и тип этой атаки учитываются при совершении общих атак, контратак, внеочередных атак и бесплатных атак, полученных благодаря способностям и дисциплинам. Если персонажу доступно больше одной общей атаки, он может использовать любую общую атаку со своего планшета.
- ♦ Герои могут применять способности, чтобы добавить на игровое поле управляемого персонажа; при этом у каждого героя одновременно может быть не более **1** добавленного таким образом персонажа. Это ограничение не распространяется на управляемых персонажей, добавленных на поле особыми правилами стычки или другими предписаниями приключения.
- ♦ На планшетах управляемых персонажей могут использоваться значки роста. Если на планшете персонажа не указано иное, для расчёта значений используются параметры призванного его героя (см. *«Значки роста»*, с. 73).



РАЗБОР ПЛАНШЕТА УПРАВЛЯЕМОГО ПЕРСОНАЖА

ПРИМЕР 1 (ПРИМЕР 2 СМ. НА С. 74)

А ИМЯ ИЛИ НОМЕР АКТИВАЦИИ

Б ШКАЛА ВОССТАНОВЛЕНИЯ ВЫНОСЛИВОСТИ

В ТИП ПЛАНШЕТА ПЕРСОНАЖА И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖА

Г ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Д ПОСТОЯННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Е СПОСОБНОСТИ

Ж ОБЩАЯ АТАКА

З СИМВОЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

И КУБИКИ СОПРОТИВЛЕНИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

К ЗДОРОВЬЕ (ПЗ)

Л ЗАЩИТА

М ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Н БРОНЯ

О БОЕВЫЕ КУБИКИ

П НАВЫКИ



КУБИКИ СОПРОТИВЛЕНИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

На планшете каждого персонажа указаны его кубики сопротивления. У некоторых есть также кубик заклинания. Кубики сопротивления нужны для проверок сопротивления, а кубик заклинания — для действия сотворения заклинания. Если на планшете персонажа нет кубиков заклинания, ему никогда не потребуется их бросать.

ЗДОРОВЬЕ (ПЗ)

Максимальное количество **ПЗ** персонажа. Получаемые жетоны *урона* кладутся на планшет персонажа, и, как только их количество станет равно максимуму **ПЗ** персонажа, он будет побеждён.

ЗАЩИТА

Это значение определяет, насколько сложно попасть по персонажу во время атаки.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Это базовое значение перемещения персонажа. Оно определяет, на какое количество клеток он может переместиться при выполнении действия «Перемещение».

БРОНЯ

Количество **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**, которое персонаж предотвращает при получении урона.

БОЕВЫЕ КУБИКИ

Кубики, которые персонаж использует для создания набора боевых кубиков при совершении атаки.

НАВЫКИ

5 навыков, используемых персонажем для проведения проверок навыков согласно предписаниям приключения или особым правилам стычки.



НЕЗАВИСИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Если не указано иное, планшеты **НЕЗАВИСИМЫХ** персонажей *всегда* представляют противников героев и используются для автоматизации фигурок на игровом поле. Благодаря им герои совместно противостоят игре.

У независимых персонажей есть карты инициативы, и они делают ходы по очереди в течение раунда так же, как и герои. Кроме того, они выполняют действия и применяют способности по тем же правилам, что и герои. Тем не менее во время хода независимых персонажей есть несколько особых фаз.

Ниже описаны некоторые ключевые различия между независимыми персонажами и героями.

- ♦ На планшете независимого персонажа приведены все правила, необходимые для управления его фигуркой. Поэтому независимые персонажи **не могут** экипироваться предметами, изучать дисциплины и получать **опыт**.
- ♦ Когда очередь инициативы достигает карты независимого персонажа, каждый связанный с ней независимый персонаж делает свой отдельный ход в порядке возрастания номеров активации (см. «**Номера активации и группы**», с. 56).
- ♦ Независимые персонажи не используют **ПВ**. Вместо этого во время своего хода они действуют согласно указаниям алгоритма **ИИ**, выполняя действия и применяя способности.
- ♦ Независимые персонажи не пользуются ключевыми словами состояний. Их ограничения определяются исключительно алгоритмом **ИИ**.

ПОДГОТОВКА НЕЗАВИСИМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

В начале каждой стычки игроки насколько возможно поровну распределяют между собой все планшеты независимых персонажей, которые будут использоваться в стычке.

Если независимый персонаж представлен **3** и более копиями одной фигурки, у него будет **2** и более планшета персонажа. На каждом из этих планшетов будет свой набор номеров активации. Кроме того, у этих планшетов персонажей будет **2** и более карты инициативы с такими же номерами активации.

Пример

В начале стычки на игровом поле находятся **6** пещерных серпней. Одному игроку достался планшет персонажа для пещерных серпней **1, 2 и 3**, а другому — для пещерных серпней **4, 5 и 6**. У каждой группы пещерных серпней своя карта инициативы, поэтому пещерные серпни **1, 2 и 3** активируются и ходят отдельно от пещерных серпней **4, 5 и 6**.

ХОДЫ НЕЗАВИСИМЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Когда очередь инициативы достигает карты **НЕЗАВИСИМОГО** персонажа, каждая фигурка, связанная с этой картой, проходит описанные далее фазы хода. Начните с фигурки с наименьшим номером активации и после завершения её хода перейдите к следующей.

1. ФАЗА НАЧАЛА ХОДА

Примените способности и эффекты, срабатывающие в начале хода.

2. ФАЗА СОСТОЯНИЯ

Примените способности и эффекты с ключевым словом **❖ СОСТОЯНИЕ**. Список таких эффектов приведён на с. 96.

3. ФАЗА АКТИВАЦИИ

Пройдите по шагам алгоритма **ИИ** персонажа сверху вниз, пока не найдёте истинное (выполнимое) условие. Затем следуйте указаниям этого условия.

4. ФАЗА КОНЦА ХОДА

Примените способности и эффекты, срабатывающие в конце хода.

ДЕЙСТВИЯ И СПОСОБНОСТИ

Игроки, контролирующие независимых персонажей, выполняют действия и применяют способности, следуя по большей части тем же правилам и ограничениям, что и герои. Ниже приведены некоторые ключевые различия, на которые стоит обратить внимание.

- ♦ Вся необходимая для использования независимых персонажей информация приведена на их планшетах, поэтому при выполнении действий за независимого персонажа игроку следует всегда опираться именно на неё.
- ♦ При применении способности, позволяющей независимому персонажу тратить символы, игроки должны тратить максимум символов, чтобы нанести как можно больше урона.
- ♦ Независимые персонажи не тратят **ПВ**, вместо этого они выполняют первый из шагов алгоритма **ИИ** с истинным условием. Любой шаг **ИИ**, начинающий выполнение действия, завершается перед тем, как игроки продолжают читать алгоритм **ИИ** дальше.
- ♦ Если во время хода независимого персонажа герой столкнулся с условием, которое **«завершает текущее действие и все способности»**, то текущая атака, перемещение или способность независимого персонажа немедленно завершается. Способностью независимого персонажа считаются все действия в блоке текста, который ограничен фразами «Затем» или «Читайте далее». Это означает, что после того, как игрок применит свою способность, независимый персонаж продолжит свой ход, начиная со следующего «Затем» или «Читайте далее», если таковые ещё остались.

ШАГИ АЛГОРИТМА ИИ

Во время фазы активации независимого персонажа он проходит шаги своего алгоритма **ИИ**. В разделе алгоритма **ИИ** планшета независимого персонажа указаны его способности и действия, которые он может выполнить во время своего хода. Шаги алгоритма **ИИ** перечислены в порядке их выполнения при соблюдении условий.

Начиная с самого верхнего шага алгоритма **ИИ** и постепенно двигаясь вниз, игроки проверяют, истинно (выполнимо) ли **выделенное жирным шрифтом условие**. Если нет, игроки переходят к следующему условию, выделенному жирным шрифтом, и продолжают так до тех пор, пока не дойдут до истинного условия. После этого персонаж следует указаниям, которые перечислены ниже истинного условия.

Если в шаге **ИИ** персонажу указано совершить атаку или сотворение заклинания, персонаж выбирает цель только из числа фигурок в пределах дальности или **СВ**.

После выполнения указаний игроки проверяют, нет ли в этом шаге алгоритма **ИИ** указания **«ЧИТАЙТЕ ДАЛЕЕ»**. Если оно есть, игроки продолжают двигаться вниз по списку, пока не найдут следующий шаг алгоритма с истинным условием. Если такого шага не обнаружится, активация персонажа закончится.

Если в разделе алгоритма **ИИ** не осталось истинных условий, фаза активации персонажа также заканчивается.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА ИИ

- ◆ Независимые персонажи выполняют действия перемещения даже в случае, если переместятся на **0** клеток.
- ◆ Если у независимого персонажа нет шага **ИИ** с истинным условием, он ничего не делает.
- ◆ В редких случаях возможна ситуация, когда условие шага алгоритма **ИИ** истинно, но его указания выполнить невозможно. Если **ни одно** из перечисленных под истинным условием указаний не выполнимо, это условие считается ложным.
- ◆ В редких случаях шаг алгоритма **ИИ** или особое правило могут указать независимому персонажу совершить атаку или сотворить заклинание по определённой цели, которая оказалась за пределами дальности или **СВ**, была побеждена или по иной причине стала недоступна. В таких случаях атака или заклинание не совершается и любые дальнейшие указания, для которых **требуется**, чтобы эта атака или заклинание были совершены, также не применяются.

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

В шагах алгоритма **ИИ** независимых персонажей обычно указано, какая фигурка становится целью действия или способности независимого персонажа. В ряде случаев будет указана конкретная характеристика цели, например противник с наименьшим **количеством ПЗ** или наименьшим значением брони. Но иногда в алгоритме нет подобных указаний.

В обоих случаях для определения подходящих целей игроки руководствуются типом действия. Так, для действий атаки цели должны находиться в пределах указанной дальности и на линии видимости, а для действий сотворения заклинаний цели должны находиться в пределах **СВ**. Если в шаге алгоритма **ИИ** есть дополнительные критерии для определения цели, подходящими целями считаются те, что им соответствуют.

Если никакого упоминания конкретной цели нет, а также в том случае, если даже после определения конкретной цели остаётся несколько вариантов, персонажи выбирают ту цель, которая находится ближе к началу очереди инициативы.

Пример

Шаг алгоритма **ИИ** предписывает *пещерному серпию* совершить **АТАКУ** ⚔ против цели с наибольшим количеством жетонов **урона**. Для этого есть **2** подходящие цели, обе находятся в пределах дальности (на соседних клетках), и у обеих одинаковое количество урона. В результате серпёнок атакует ту цель, которая находится ближе к началу очереди инициативы.



ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Чтобы не позволить игрокам злоупотреблять **ИИ**, мы сформулировали **4** золотых правила, которые необходимо соблюдать при активации независимого персонажа.

1. У ПЕРСОНАЖА НЕСКОЛЬКО ВАРИАНТОВ ДЕЙСТВИЙ

Иногда во время хода независимого персонажа у него может быть несколько вариантов выбора. Обычно в подобных случаях приоритет отдаётся цели, которая находится ближе к началу очереди инициативы. Тем не менее, если алгоритм **ИИ** указывает независимому персонажу выполнить действие или применить способность и при этом есть несколько вариантов выбора, а очередь инициативы не помогает сделать выбор, независимый персонаж выберет вариант, который игроки сочтут наиболее неблагоприятным для героев.

2. ПЕРСОНАЖ ПРИЧИНЯЕТ СЕБЕ ВРЕД

Иногда алгоритм **ИИ** предписывает персонажу сделать что-то, что **может** его самого победить или причинить ему вред, например перепрыгнуть через опасную местность или спровоцировать внеочередную атаку. Независимые персонажи будут выполнять **все** действия, указанные на их планшете персонажа, даже если это причинит им вред. Тем не менее, если есть возможность в точности выполнить указание без вреда для себя, они выберут этот вариант. К примеру, обойдут опасную местность, если при этом смогут достичь цели.

3. ПЕРСОНАЖ ПОБЕЖДАЕТ САМОГО СЕБЯ

Если не указано иное, персонаж **никогда** не выполнит действие и не применит способность, в результате которых окажется **гарантированно** побеждён. Сюда относится завершение хода на опасной местности или перемещение на клетку, где персонаж в конце своего хода окажется побеждён из-за течения или особого правила стычки. В некоторых ситуациях персонаж в свой ход не будет из-за этого ничего делать.

4. ПЕРСОНАЖ АТАКОВАН И У НЕГО НЕТ ДОСТУПНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Иногда персонажа атакуют таким образом, что он не может ни ответить, ни предпринять каких-либо действий, поскольку ни один из шагов его алгоритма **ИИ** не является истинным. В подобных случаях добавьте жетон **агрессии** на планшет независимого персонажа, если он стал целью атаки, заклинания или способности противника и при этом во время его хода ни один из шагов алгоритма **ИИ** не оказался истинным.



Если на планшете персонажа есть жетон **агрессии**, считайте, что в нижней части его планшета указано следующее: «**Иначе:** переместитесь к ближайшему противнику. Во время этого перемещения эта фигурка может совершить прыжок на **4** клетки или меньше».

«ИЛИ МЕНЬШЕ» И «В ПРЕДЕЛАХ»

Если в шаге алгоритма **ИИ** независимого персонажа указано *«или меньше»*, этот персонаж будет по возможности стараться использовать максимальное указанное значение. Если это невозможно, он будет использовать столько, сколько может.

Если на планшете независимого персонажа указано *«в пределах»*, то персонаж использует действие или способность, не стремясь использовать максимальные дальность или значения.

Пример

На планшете анимата указано: «Переместитесь на **2** клетки или меньше по направлению от цели».

Это означает, что анимат всегда будет перемещаться на **2** клетки дальше от цели, если это возможно. Иначе он переместится на столько клеток, на сколько сможет.

Если бы на планшете анимата было вместо этого указано «переместитесь так, чтобы оказаться *в пределах 4* клеток от ближайшего противника», то анимат сначала определил бы, кто из противников для него ближайший. Если этот противник уже находится на расстоянии **4** клеток от анимата или меньше, анимат не будет перемещаться. Иначе он будет перемещаться до тех пор, пока не окажется в пределах **4** клеток от ближайшего противника.

✶ **ВАЖНО:** в тексте некоторых способностей, которые применяют герои, тоже встречается формулировка «или меньше» — обычно она используется в контексте перемещения и дальности. Если способность применяется героем, герой может выбрать любое значение из диапазона, а не только максимальное.

«БЛИЖАЙШИЙ» И «САМЫЙ ДАЛЬНИЙ»

На планшетах независимых персонажей встречаются формулировки *«ближайший»* и *«самый дальний»*. Для определения, какая клетка, цель или фигурка *ближайшая* (находится ближе всего) или *самая дальняя* (находится дальше всего), игроки должны подсчитать количество клеток кратчайшего пути к клетке, цели или фигурке, используя ограничения и правила для выполняемого действия (например, правила перемещения, дальности или **СВ**).

Если в действии нет правил подсчёта дальности, каждая клетка (даже по диагонали) считается за одну.

Помните, что при определении дальности подобным образом через клетки с препятствиями считать **нельзя**.

«ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ ДАЛЬШЕ»

На планшетах независимых персонажей встречается указание переместиться дальше от клетки или фигурки. В этом случае персонаж перемещается на **X** клеток в направлении от цели или от клетки, следуя обычным правилам перемещения.

«К» И «ОТ»

Если в тексте алгоритма **ИИ** независимого персонажа указано переместиться *«к»* чему-либо, персонаж будет перемещаться только на клетки, которые находятся ближе к указанному месту назначения. Перемещение не обязательно совершается по прямой. Если клетка назначения занята другой фигуркой, местом назначения становится ближайшая соседняя с этой фигуркой клетка.

Если в тексте алгоритма **ИИ** независимого персонажа указано перемещаться *«от»* чего-либо, персонаж будет перемещаться только на клетки, которые находятся дальше от указанного места назначения. Движение не обязательно совершается по прямой.

Если в шаге алгоритма **ИИ** независимого персонажа указано перемещение *«к»* чему-либо или *«от»* чего-либо и при этом есть несколько вариантов перемещения, персонаж всегда выберет тот вариант, благодаря которому окажется в наиболее выгодном положении.

При определении, дальше или ближе к персонажу находится клетка, всегда используйте правила перемещения.

«ЗАТЕМ»

Иногда в алгоритме **ИИ** указания по применению отдельных способностей или выполнению действий разделены словом **«ЗАТЕМ»**. Когда персонаж доходит до него, текущая способность или действие завершаются, и персонаж переходит к выполнению следующих указаний.

Возможны ситуации, в которых персонаж окажется неспособен выполнить **все** перечисленные в алгоритме шаги **«ЗАТЕМ»**. Если это произойдёт, пропустите текущий шаг **«ЗАТЕМ»** алгоритма.

✶ **ВАЖНО:** игроки всегда должны проверять, нет ли в шаге алгоритма **ИИ** указания **«ЧИТАЙТЕ ДАЛЕЕ»**, даже если предшествующие ему указания **«ЗАТЕМ»** не могут быть выполнены.

Пример

В алгоритме **ИИ** анимата есть шаг со следующим условием: **«Есть ли противник в пределах СВ?»**

Допустим, что есть. Условие истинно, поэтому анимат сотворит заклинание, налагающее на цель **тьму**.

ЗАТЕМ он совершит дистанционную атаку, отдавая предпочтение противнику с **тьмой**. Если ни у одного из противников нет **тьмы**, анимат атакует любого противника в пределах дальности **4**.

ЗАТЕМ анимат переместится к ближайшему противнику (стараясь оказаться к нему как можно ближе).

Следующее указание **«ЗАТЕМ»** гласит, что анимат будет атаковать противника на соседней с собой клетке. Если на соседних клетках нет противников, анимат ничего не будет делать. И поскольку в конце этого шага **ИИ** нет указания **«ЧИТАЙТЕ ДАЛЕЕ»**, его активация на этом завершится.

✶ **ВАЖНО:** при выполнении действия независимые персонажи всегда рассматривают только **доступные** цели, если не указано иное. Так, если целью атаки должна стать фигурка с наибольшим количеством жетонов **урона**, персонаж выберет целью подходящую фигурку в *пределах дальности*.

Есть ли противник в пределах СВ?

Сотворите **ЗАКЛИНАНИЕ 6**, отдавая предпочтение противнику с самым низким значением сопротивления без **тьмы**. Наложите **тьму**.
ЗАТЕМ: совершите **АТАКУ 4**, отдавая предпочтение противнику с **тьмой**.
ЗАТЕМ: **ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ** по направлению к ближайшему противнику.
ЗАТЕМ: совершите **АТАКУ 2** против противника с самым большим уроном.

РАЗБОР ПЛАНШЕТА НЕЗАВИСИМОГО ПЕРСОНАЖА



А ИМЯ ИЛИ НОМЕР АКТИВАЦИИ
Если несколько фигурок используют один и тот же планшет персонажа, эти имена или номера используются, чтобы отслеживать, какие жетоны получили соответствующие фигурки.

Б ТИП ПЛАНШЕТА ПЕРСОНАЖА И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖА
Планшеты персонажей могут быть одного из двух типов: управляемые или независимые. На планшетах персонажей также могут быть указаны их ключевые слова (см. «Персонажи», с. 56).

В ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Г ПОСТОЯННЫЕ СПОСОБНОСТИ
Здесь перечислены все способности с ключевым словом **ПОСТОЯННО**.

Д ШАГИ ИИ
При активации независимый персонаж проходит шаги своего алгоритма **ИИ**, чтобы определить, что он будет делать. В начале каждого шага **ИИ** указано **выделенное жирным шрифтом** условие. Дойдя до истинного условия, персонаж следует его указаниям. После завершения шага **ИИ** ход персонажа заканчивается, если только в этом шаге алгоритма нет указания «**ЧИТАЙТЕ ДАЛЕЕ**».

Е СИМВОЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ
Символы, которые персонаж может использовать во время действия атаки.

Ж УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ
Получив во время стычки указание добавить персонажей на игровое поле, игроки всегда добавляют тех персонажей, чей уровень трофеев, указанный на планшете, соответствует уровню трофеев текущей стычки.

3 КУБИКИ СОПРОТИВЛЕНИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

На планшете каждого персонажа указаны его кубики сопротивления. У некоторых есть также кубик заклинания. Кубики сопротивления нужны для проверок сопротивления, а кубик заклинания — для действия сотворения заклинания. Если на планшете персонажа нет кубиков заклинания, ему никогда не потребуется их бросать.

И ЗДОРОВЬЕ (ПЗ)

Максимальное количество **ПЗ** персонажа. Получаемые жетоны **урона** выкладываются на планшет персонажа, и, как только их количество достигает максимума **ПЗ** персонажа, он становится побеждённым.

К ЗАЩИТА

Это значение определяет, насколько сложно попасть по персонажу во время атаки.

Л

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Это базовое значение перемещения персонажа. Оно определяет, на какое количество клеток он может переместиться при выполнении действия «Перемещение».

М

БРОНЯ

Количество **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**, которое персонаж предотвращает при получении урона.

Н

БОЕВЫЕ КУБИКИ

Кубики, которые персонаж использует для создания набора боевых кубиков при совершении атаки. Такие же кубики независимый персонаж использует при совершении бесплатной атаки.



РАЗБОР ХОДА НЕЗАВИСИМОГО ПЕРСОНАЖА

ПРИМЕР 1

Фаза начала хода анимата. У него нет способностей, которые срабатывают в начале хода или в фазе состояния, поэтому он приступает сразу к фазе активации. На планшете анимата лежит 3 жетона урона, а на соседних с ним клетках стоят 3 героя. В начале фазы активации игроки проверяют на планшете анимата, есть ли у него постоянные способности и могут ли они сработать во время его хода. Обе постоянные способности анимата срабатывают, когда он атакует, поэтому игроки принимают их во внимание и переходят к алгоритму **ИИ** анимата.



А











АНИМАТ
 НЕЗАВИСИМЫЙ

Б

В

Г

Д

Е

Ж

* ПОСТОЯННО

ЦЕПИ ВЕЧНЫХ МУК
 Когда *анимат* совершает успешную атаку первый раз за ход, **СС:** он совершает другую атаку с той же дальностью и типом урона против той же цели.

ТЯЖЁЛЫЙ ТОПОР
 Когда *анимат* первый раз за ход совершает атаку против соседнего противника, он **УСИЛИВАЕТ** эту атаку.

Есть ли у анимата урон?
ИСЦЕЛЕНИЕ 2.
ЧИТАЙТЕ ДАЛЕЕ

Есть ли противник на соседней клетке?
 Совершите **АТАКУ**.
ЗАТЕМ: переместитесь на 2 клетки или меньше по направлению от цели. Это перемещение не провоцирует внеочередные атаки.

Есть ли противник в пределах СВ?
 Сотворите **ЗАКЛИНАНИЕ 6**, отдавая приоритет противнику с самым низким значением сопротивления без *тьмы*. Наложите *тьму*.
ЗАТЕМ: совершите **АТАКУ 4**, отдавая приоритет противнику с *тьмой*.
ЗАТЕМ: **ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ** по направлению к ближайшему противнику.
ЗАТЕМ: совершите **АТАКУ** против противника с самым большим уроном.

Может ли анимат переместиться и атаковать противника в пределах дальности 4?
ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ, чтобы оказаться в пределах дальности 4 или меньше от ближайшего противника.
ЗАТЕМ: совершите **АТАКУ 4**.

 +1 ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН | * +2 ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА

СОПРОТИВЛЕНИЕ:   | ЗАКЛИНАНИЕ: 

УРОВЕНЬ ДОБЫЧИ: ЗАУРЯДНЫЙ

3





РУК











РУК

И

СОПРОТИВЛЕНИЕ:  

Поскольку на планшете анимата есть жетоны урона (А), выделенное жирным шрифтом условие первого шага **ИИ** (Г) истинно. Это означает, что анимат получает **ИСЦЕЛЕНИЕ 2**. Игрок убирает с планшета анимата 2 жетона урона, в результате у анимата остаётся только 1 жетон урона.

Поскольку в шаге **ИИ** указано «**ЧИТАЙТЕ ДАЛЕЕ**», игроки переходят к следующему условию, выделенному жирным шрифтом (А).

Второй шаг алгоритма **ИИ** выполняется, если по соседству с аниматом находится хотя бы 1 противник. Поскольку по соседству находятся 3 противника, условие истинно.

Анимат совершает **АТАКУ**. В описании шага **ИИ** цель не указана, а на выбор у анимата целых 3 подходящих противника. Игроки смотрят, какая из карт инициативы героев находится ближе к началу очереди инициативы. В этом примере в самом начале очереди лежит карта инициативы **Рука** (И), поэтому он становится целью атаки анимата.

Анимат создаёт свой набор боевых кубиков, используя для этого указанные на его планшете боевые кубики (3) — **БЕЛЫЙ** и **ФИОЛЕТОВЫЙ**. Игроки читают описание постоянной способности «**Тяжёлый топор**» (В) и понимают, что она применится во время этой атаки, поскольку это первая атака, которую анимат совершит в этом ходу по противнику на соседней клетке. Следуя указаниям способности, анимат добавляет **ЧЁРНЫЙ** в свой набор боевых кубиков.

Рук решает не уклоняться, а у анимата выпадает 6 на **БЕЛОМ** и 3 на **ФИОЛЕТОВОМ**, в сумме 9. Кроме того, он получает 6 и 2.

Выпавший результат превышает значение защиты **Рука** на 2, поэтому атака успешна.

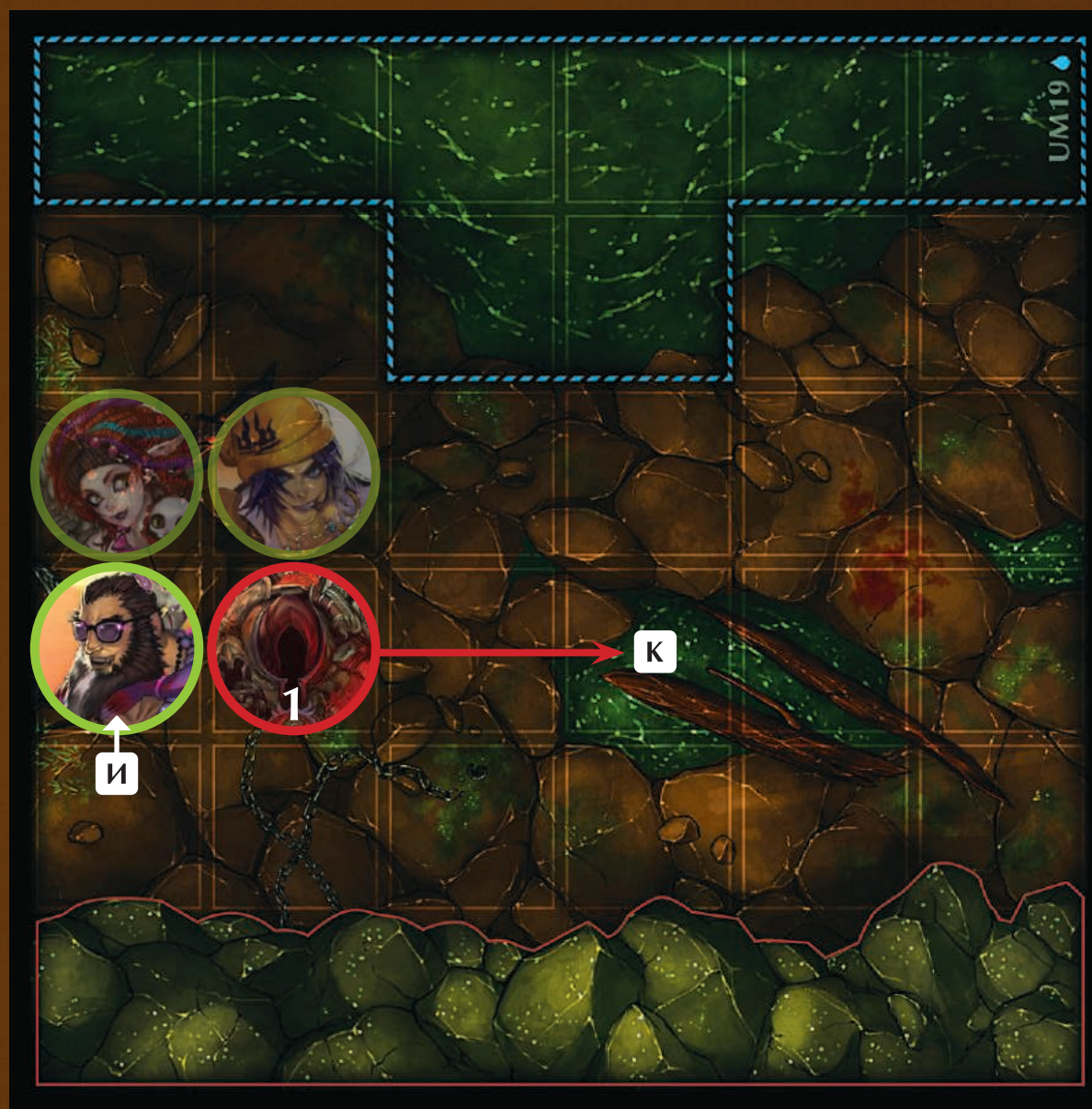
На шаге атаки «Определение урона» анимат тратит 2 и 2, чтобы добавить атаке +2 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА** (Ж). С учётом превышения атаки над защитой получается 4 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА** (превышение 2 + 2 физического урона от символов).

Далее урон должен быть уменьшен на значение брони **Рука**, но, поскольку он не экипирован ни одним предметом со значением брони, его значение брони равно 0 и урон не уменьшается.

Итоговый урон атаки равен 4, и Рук добавляет 4 жетона урона на свой планшет.

После завершения атаки анимат должен перейти к следующему условию «**ЗАТЕМ**» на этом шаге алгоритма. Но из-за того, что он успешно совершил атаку, срабатывает постоянная способность «**Цепи вечных мук**» (Б), и анимат снова атакует ту же цель.

64



Это уже вторая атака анимата в этом ходу, поэтому «**Тяжёлый топор**» не срабатывает и **ЧЁРНЫЙ** в набор боевых кубиков не добавляется.



Рук вновь решает не уклоняться, а у анимата выпадает 7 на **БЕЛОМ** и 3 на **ФИОЛЕТОВОМ**, в сумме 10. Кроме того, он получает 2, 2 и 1. Выпавший результат превышает **значение защиты Рука** на 3, поэтому атака успешна.

На шаге атаки «Определение урона» анимат тратит 2 и 2, чтобы добавить атаке +2 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**, а затем тратит 1, чтобы добавить ещё +2 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**. Таким образом, символы позволили анимату добавить +4 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**. С учётом превышения атаки над защитой получается 7 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА** (превышение 3 + 4 физического урона от символов).

Далее урон должен быть уменьшен на **значение брони** Рука, но его **значение брони** по-прежнему равно 0, и урон не уменьшается. Итоговый урон атаки равен 7, и Рук добавляет ещё 7 жетонов урона на свой планшет.

Таким образом, общий полученный Рук урон равен 11. К счастью, всего у него 14 ПЗ, поэтому он не побеждён и готов к бою.

Теперь, когда атака, полученная благодаря «**Цепям вечных мук**», завершена, анимат продолжает выполнение алгоритма **ИИ** и переходит к следующему условию «**ЗАТЕМ**». Там указано, что ему нужно переместиться дальше от цели на 2 клетки, поэтому анимат перемещается в сторону от Рука на 2 клетки — на клетку **К**. Как правило, покидая соседнюю с противником клетку, фигурка провоцирует внеочередную атаку с его стороны, но в описании шага алгоритма отдельно указано, что это перемещение не провоцирует внеочередные атаки.

На этом ход анимата завершается, но если бы на игровом поле был ещё один анимат, очередь хода перешла бы к нему.

РАЗБОР ХОДА НЕЗАВИСИМОГО ПЕРСОНАЖА

ПРИМЕР 2

Фаза начала хода анимата. У него нет способностей, которые срабатывают в начале хода или в фазе состояния, поэтому он приступает сразу к фазе активации. В начале фазы активации игроки проверяют на планшете анимата, есть ли у него постоянные способности и могут ли они сработать во время его хода. Обе постоянные способности анимата срабатывают, когда он атакует, поэтому игроки принимают их во внимание и переходят к алгоритму **ИИ** анимата.



АНИМАТ


НЕЗАВИСИМЫЙ

А

→

* ПОСТОЯННО

ЦЕПИ ВЕЧНЫХ МУК
 Когда *анимат* совершает успешную атаку первый раз за ход, **СС:** он совершает другую атаку с той же дальностью и типом урона против той же цели.

Б

→

ТЯЖЁЛЫЙ ТОПОР
 Когда *анимат* первый раз за ход совершает атаку против соседнего противника, он **УСИЛИВАЕТ** эту атаку.

В

→

Есть ли у анимата урон?
ИСЦЕЛЕНИЕ 2.
 ЧИТАЙТЕ ДАЛЕЕ

Г

→

Есть ли противник на соседней клетке?
 Совершите **АТАКУ** 
ЗАТЕМ: переместитесь на 2 клетки или меньше по направлению от цели. Это перемещение не провоцирует внеочередные атаки.

Д

→

Есть ли противник в пределах СВ?
 Сотворите **ЗАКЛИНАНИЕ 6**, отдавая приоритет противнику с самым низким значением сопротивления без *тьмы*. Наложите *тьму*.
ЗАТЕМ: совершите **АТАКУ**  4, отдавая приоритет противнику с *тьмой*.
ЗАТЕМ: **ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ** по направлению к ближайшему противнику.
ЗАТЕМ: совершите **АТАКУ**  против противника с самым большим уроном.

Е

→

Может ли *анимат* переместиться и атаковать противника в пределах дальности 4?
ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ, чтобы оказаться в пределах дальности 4 или меньше от ближайшего противника.
ЗАТЕМ: совершите **АТАКУ**  4.

Ж

→

 +1 ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН |  +2 ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА

СОПРОТИВЛЕНИЕ:   | ЗАКЛИНАНИЕ: 
 УРОВЕНЬ ДОБЫЧИ: ЗАУРЯДНЫЙ






РЕМИ И ЗИК


СОПРОТИВЛЕНИЕ:  



В начале фазы активации у анимата нет урона, поэтому условие первого шага алгоритма **ИИ**, выделенное жирным шрифтом (**В**), ложно (то есть не выполняется). Игроки переходят ко второму шагу **ИИ**.

Выделенное жирным шрифтом условие второго шага **ИИ** (**Г**) также ложно, так как на соседних с аниматом клетках нет противников. Игроки переходят к третьему шагу алгоритма.

В **СВ** анимата находятся 2 героя. Это означает, что выделенное жирным шрифтом условие третьего шага алгоритма **ИИ** (**Д**) истинно. Анимат сотворит **ЗАКЛИНАНИЕ 6** против одного из двух героев в пределах своей **СВ**. Если заклинание сработает, на цель будет наложена *тьма*. В алгоритме **ИИ** указано, что анимат должен отдавать предпочтение противнику с наименьшим значением сопротивления и без эффекта *тьмы*.

Поскольку ни у одного из героев нет эффекта *тьмы*, целью будет герой с наименьшим значением сопротивления, см. «**Ранг сопротивления и заклинания**» на задней обложке этой книги.

В нашем примере и у Зика, и у Реми нет ни *тьмы*, ни предметов с улучшением сопротивления. Поскольку у обоих по 2 **ФИОЛЕТОВЫХ**  сопротивления (**И**), они оба подходят в качестве целей. Это означает, что анимат выберет целью того героя, чья карта инициативы находится ближе к началу очереди инициативы.

Поскольку карта инициативы Реми находится в начале очереди инициативы, она становится целью (**А**). К счастью для неё, постоянные способности анимата (**А** и **Б**) срабатывают только при атаках, но не при сотворении заклинаний.

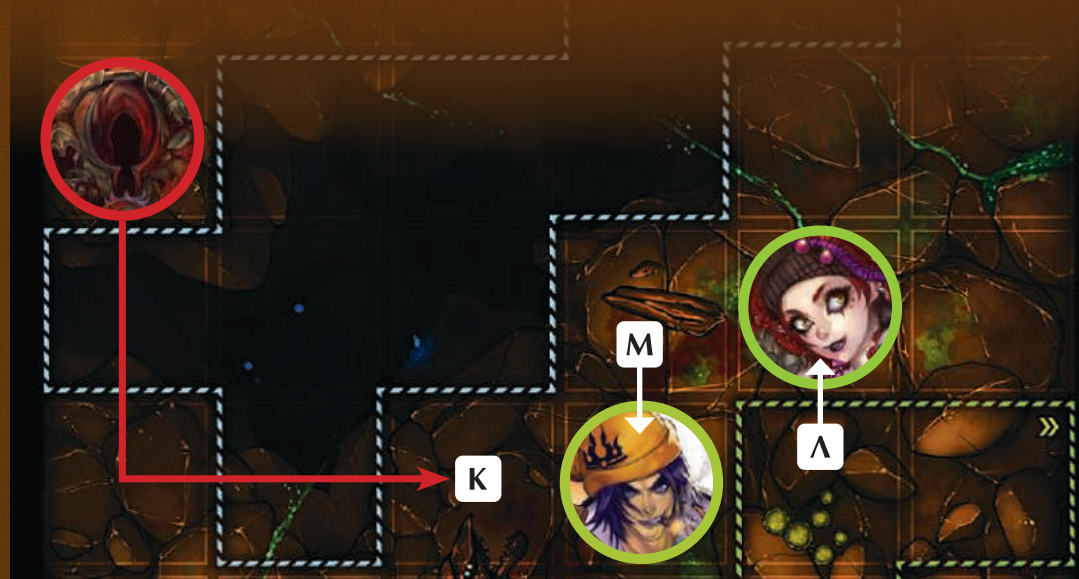
На этом шаге **ИИ** начинается действие сотворения заклинания с определения его мощи.

Анимат бросает свой кубик заклинания. Выпадает 3, таким образом, суммарная мощь заклинания равна 9. Теперь Реми совершает проверку сопротивления, бросая 2 **ФИОЛЕТОВЫХ**  (**И**).

На **ФИОЛЕТОВЫХ**  выпадает 5 и 3, в сумме 8. Сопротивление Реми меньше мощи заклинания (9), поэтому она получает эффект *тьмы* и кладёт на свой планшет соответствующий жетон.

После сотворения заклинания анимат переходит к следующему условию «**ЗАТЕМ**» текущего шага алгоритма **ИИ** (**Д**).

66



Теперь анимат совершает **АТАКУ** с дальностью 4, отдавая предпочтение противнику с эффектом *тмы*. Поскольку теперь у Реми (А) есть этот эффект, анимат атакует её.

Анимат создаёт набор боевых кубиков, используя указанные на его планшете кубики (3). Постоянная способность «**ТЯЖЁЛЫЙ ТОПОР**» (Б) сработает только при атаке по противнику на соседней клетке, поэтому атака не получает **УСИЛЕНИЕ**.

Реми не может использовать **УКЛОНЕНИЕ** из-за эффекта *тмы*.



Анимат бросает **БЕЛЫЙ** и **ФИОЛЕТОВЫЙ**, на которых выпадает 6 и 2 соответственно, суммарно 8. Кроме того, выпадает 1 и 2. Выпавший результат на 1 превышает значение защиты Реми (И), равное 7, поэтому атака успешна. Затем анимат тратит два символа, чтобы добавить атаке +1 **ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН** (Ж).

Теперь получившиеся в результате 2 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА** уменьшаются на значение брони Реми. К счастью, у Реми есть *кираса*, благодаря которой её значение брони равно 2. В итоге броня уменьшает урон до 0. Реми повезло!

Казалось бы... Несмотря на то, что атака не нанесла итогового урона, она была успешна, а Реми оказалась первым противником, которого анимат атаковал в этом ходу, поэтому срабатывает постоянная способность анимата «**Цепи вечных мук**» (А). Анимат совершает ещё одну **АТАКУ** с дальностью 4 по Реми.

Поскольку Реми не может **УКЛОНЯТЬСЯ**, анимат просто совершает атаку, бросая **БЕЛЫЙ** (выпадает 3) и **ФИОЛЕТОВЫЙ** (выпадает 2) — итого 5. Это меньше значения защиты Реми (7), поэтому атака проваливается. Пронесло!

После применения «**Цепей вечных мук**» анимат переходит к следующему условию «**ЗАТЕМ**» текущего шага алгоритма (А).

Он перемещается к ближайшему противнику. Для определения, кто из противников ближайший, игроки считают количество клеток до каждого из них по правилам определения дальности. Ближайшим противником оказывается Зик, и, поскольку у анимата нет

другого способа до него добраться, он вынужден перепрыгнуть через два провала, чтобы попасть на соседнюю с Зиком клетку. Анимат должен последовательно совершить две проверки — по одной для каждого прыжка, бросая **ЧЁРНЫЙ**. Если на кубике хоть раз выпадет 1, анимат будет побеждён. В нашем примере анимат успешно проходит обе проверки и оказывается на клетке (К).

Затем анимат совершает **АТАКУ** против противника с наибольшим количеством жетонов урона. Зик (М) — единственный противник в пределах дальности анимата, поэтому целью становится он. Игроки читают описание постоянной способности «**Тяжёлый топор**» (В) — она применится во время этой атаки, поскольку это первая атака, которую анимат совершит в этом ходу по противнику на соседней клетке. Следуя указаниям способности, анимат добавляет **ЧЁРНЫЙ** в свой набор боевых кубиков. Зик должен решить, будет он уклоняться или нет, и он решает этого не делать.



Анимат бросает кубики. Выпадает 6 на **БЕЛОМ** и 6 на **ФИОЛЕТОВОМ**, в сумме 12. Кроме того, он получает 7 и 3. Выпавший результат превышает значение защиты Зика на 5, поэтому атака успешна. Затем анимат определяет урон и тратит 3 и 3, чтобы добавить атаке +3 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА** (Ж). С учётом превышения атаки над защитой получается суммарно 8 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА** (превышение 5 + 3 физического урона от символов).

Затем получившиеся 8 **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА** уменьшаются на значение брони Зика. У Зика тоже экипирована *кираса*, дающая ему 2. В итоге броня уменьшает получаемый героем урон до 6.

Зик, однако, решает, что 6 урона стоят того, чтобы использовать применяемую способность **ЗА СТЫЧКУ** *кирасы* и предотвратить весь получаемый **ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН**. Зик кладёт на *кирасу* жетон «**Использовано**», чтобы не забыть о применённой способности, и в результате получает 0 итогового урона.

Анимат совершает шаги алгоритма **ИИ** до тех пор, пока не дойдёт до шага с истинным условием, который не содержит указания «**ЧИТАЙТЕ ДАЛЕЕ**». Поскольку этот шаг **ИИ** (А) был истинным и у него нет указания «**ЧИТАЙТЕ ДАЛЕЕ**», анимат завершает свой ход. Если бы на игровом поле был другой анимат, очередь хода перешла бы к нему и он начал бы проверять условия, начиная с верхнего шага алгоритма **ИИ**, описанного на своём планшете персонажа.



ЭКИПИРОВАННАЯ
БРОНЯ

ДРЕВА ДИСЦИПЛИН

СООБЩЕСТВО

УРОВЕНЬ 1 ►

- ☐ Запретное знание
- ☐ Идеальная любовь
- ☐ Предчувствие
- ☐ Смеяться последним
- ☐ Укрытие
 - ☐ Фамильяр
 - ☐ Анимизм
 - ☐ Дух Тристрама
 - ☐ Татва
 - ☐ Юкса
- ☐ Эвтаназия

УРОВЕНЬ 2 ►

- ☐ Лучший друг
- ☐ Навязанная парадигма
- ☐ Одержимость
- ☐ Предсказание будущего
- ☐ Призыв
- ☐ Призыв воплощения
- ☐ Разорение

УРОВЕНЬ 3 ►

- ☐ Пессимист
- ☐ Полезные связи
- ☐ Призыв Высшего
- ☐ Резонанс
- ☐ Руки помощи

УРОВЕНЬ 4 ►

- ☐ Духовные узы
- ☐ Нарушенное посмертие
- ☐ Перевернутая башня

ЗАКЛАНИЕ

УРОВЕНЬ 1 ►

- ☐ К Фаусту
- ☐ Кровавый выстрел
- ☐ Откачка кислорода
- ☐ Пронизывающий страх
- ☐ Разьедающий идеал
- ☐ Распад времени
- ☐ Частица жизни

УРОВЕНЬ 2 ►

- ☐ Внедрение в разум
- ☐ Во снах
- ☐ Кража души
- ☐ Кровавая дань
- ☐ Кровавый контракт
- ☐ Погружение в тень
- ☐ Расплавление органики

УРОВЕНЬ 3 ►

- ☐ Гнусные узы
- ☐ Греховная привилегия
- ☐ Договор на душу
- ☐ Захват жизни
- ☐ Скрытность

УРОВЕНЬ 4 ►

- ☐ Изошрённость Аббадона
- ☐ Некомпетентность
- ☐ Он наблюдает

ИСТРЕБЛЕНИЕ

УРОВЕНЬ 1 ►

- ☐ Живой бастион
- ☐ Критическая защита
- ☐ Ожидаемая атака
- ☐ Работа для клинков
- ☐ Случайное убийство
- ☐ Субординация
- ☐ Шлем-молот

УРОВЕНЬ 2 ►

- ☐ Вихрь
- ☐ Зарок
- ☐ Кровавая ярость
- ☐ Сокрушитель магов
- ☐ Тупик
- ☐ Физическое совершенство
- ☐ Яростная атака

УРОВЕНЬ 3 ►

- ☐ Вспышка гнева
- ☐ Исполнение возмездия
- ☐ Нездоровая зависть
- ☐ Непреклонный притворщик
- ☐ Хватка гигаса

УРОВЕНЬ 4 ►

- ☐ Величайший вызов
- ☐ Воля к жизни
- ☐ Мастер оружия

ОСВЯЩЕНИЕ

УРОВЕНЬ 1 ►

- ☐ Ангел-хранитель
- ☐ Благая поступь
- ☐ Вмешательство
- ☐ Восстановление
- ☐ Магическая броня
- ☐ Метка нирваны
- ☐ Подавление храбрости

УРОВЕНЬ 2 ►

- ☐ Вознесение
- ☐ Знак божественности
- ☐ Избавление
- ☐ Очищение души
- ☐ Подрыв устоев
- ☐ Рвение
- ☐ Реанимация

УРОВЕНЬ 3 ►

- ☐ Ангельские крылья
- ☐ Высшее существование
- ☐ Купель обновления
- ☐ Неуязвимость
- ☐ Яростное возмездие

УРОВЕНЬ 4 ►

- ☐ Вдохновение
- ☐ Единственная истина
- ☐ Сдвиг измерений

УХИЩРЕНИЕ

УРОВЕНЬ 1 ►

- ☐ Добивание
- ☐ Казнить гонца
- ☐ Обманный выстрел
- ☐ Позор отaku
- ☐ Скорый самосуд
- ☐ Словно тень
- ☐ Убойный жонглёр

УРОВЕНЬ 2 ►

- ☐ Быстрый удар
- ☐ Враг моего друга
- ☐ Дозор
- ☐ Искусство ближнего боя
- ☐ Ложный кумир
- ☐ Массовый расстрел
- ☐ Мелькание лезвий

УРОВЕНЬ 3 ►

- ☐ Быстрая перезарядка
- ☐ Глубокая интуиция
- ☐ Мастер на все клинки
- ☐ Ниндзюцу
- ☐ Точный удар

УРОВЕНЬ 4 ►

- ☐ Жестокая резня
- ☐ Затмить солнце
- ☐ Кулак Полярной звезды



Другие важные правила



ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ



Особые правила стычек и предписания приключений иногда будут указывать героям или персонажам совершить проверку навыка. Проверки навыков обозначают различные небоевые задачи, с которыми могут столкнуться игроки. Правила проверок навыков могут различаться и зависеть от того, является фигурка героем или **НЕЗАВИСИМЫМ** персонажем.

Для совершения проверки навыка может потребоваться определённая фигурка, несколько фигурок или случайно выбранная фигурка. Независимо от результата проверки (успех или провал) в описании будет указано, как игрокам действовать дальше.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ ГЕРОЕВ

Чтобы совершить проверку навыка, герой бросает **2 ФИОЛЕТОВЫХ**  и прибавляет к выпавшему результату значение соответствующего навыка (например, восприятия, силы, знаний и т. д.) со своего планшета героя. Если итоговый результат равен указанному значению проверки или превышает его, герой успешно проходит эту проверку. Некоторые способности могут изменять значения проверок и навыков. Если проверка навыка совершается не во время стычки, повлиять на неё могут только способности с ключевым словом условия «Постоянно». В подобных случаях такую способность должен применять герой из активной группы. Иногда предписание приключения может потребовать совместной проверки навыков. В этом случае все фигурки, которым указано совершить проверку, совершают отдельные проверки (каждый за себя) и складывают их итоговые результаты, чтобы определить, добились они все успеха или потерпели неудачу.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи тоже совершают проверки навыков. **УПРАВЛЯЕМЫЕ** персонажи, союзные эсперы и воплощения совершают проверки навыков точно так же, как герои. У **НЕЗАВИСИМЫХ** же персонажей значений навыков на планшетах нет, поэтому всякий раз, когда **НЕЗАВИСИМОМУ** персонажу требуется совершить проверку навыка, он бросает **ЧЁРНЫЙ** . Если выпадает любой результат, кроме , проверка успешно пройдена.

ВАЖНО: при совершении каждой отдельной проверки прыжка **НЕЗАВИСИМЫЙ** персонаж не может прыгнуть более чем на **2** клетки. Если условие шага алгоритма **ИИ** потребовало бы прыжка более чем на **2** клетки, оно считается ложным.

ПРЫЖКИ

При перемещении герой может перепрыгивать через клетки, на которые предпочёл бы не попадать.

Во время прыжка фигурка перемещается через **1** и более клеток, не получая эффектов их местности (например, потратить больше пунктов перемещения, стать побеждённой и т. д.).

Прыжок можно совершить только во время действия перемещения или бесплатного перемещения, при этом пункты перемещения расходуются по тем же правилам, что и при обычном перемещении.

Для прыжка герой должен при перемещении заявить о том, что будет прыгать. Он выбирает клетку, на которую собирается прыгать. Каждая перепрыгнутая клетка требует затраты **1** пункта перемещения, как и обычное перемещение.

Прыжок можно совершать только с незанятой клетки с обычной местностью.

Перепрыгивать можно только через незанятые клетки — фигурок на них быть **не должно**.

Клетка, куда совершается прыжок, **не должна** быть занята фигуркой, а её тип местности может быть любым (кроме препятствий).

Чтобы определить, удался ли прыжок, совершите проверку **ловкости 10**. За каждую перепрыгиваемую клетку после первой сложность проверки увеличивается на **+2**.

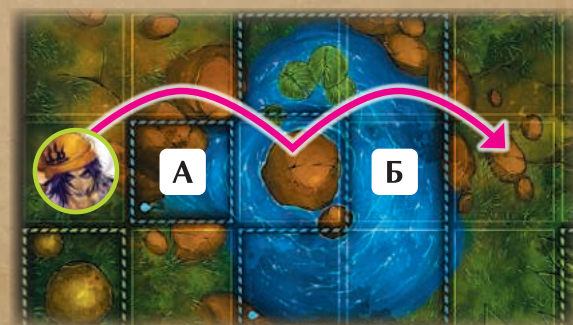
Когда герой начинает прыгать, находящиеся на соседних с ним клетках союзники могут ему помочь, придав начальное ускорение. Герой может добавить значение **силы** одного из соседних союзников к результату проверки.

Если герой провалил проверку прыжка, но на клетке, соседней с клеткой назначения, находится союзник, этот союзник может попытаться его поймать, совершив проверку **восприятия** с той же сложностью, что и проваленная проверка **ловкости**.

В случае, если герой провалил проверку прыжка, а его союзник провалил проверку **восприятия** при попытке его поймать, герой приземляется в первой из клеток, которые пытался перепрыгнуть. Способность или действие, благодаря которым он перемещался, при этом завершаются, и в течение оставшейся части хода героя он не может выполнять ни действие перемещения, ни бесплатное перемещение.

Если герой успешно прошёл проверку, поместите его фигурку на клетку, куда он собирался приземлиться в начале прыжка. Затем герой продолжает своё перемещение.

ВАЖНО: если фигурка проваливает проверку прыжка (и её не ловит союзник) через клетки с местностью, при перемещении на которую фигурка оказалась бы побеждена, эта фигурка оказывается побеждена независимо от того, с какой клетки начала прыжок.



Пример

Если Зик перепрыгнет через клетку **А**, а затем будет снова прыгать через клетку **Б**, ему придётся совершить две проверки **ловкости 10**. Если он провалит любую из этих проверок, то немедленно завершит своё действие перемещения в первой клетке, которую не смог перепрыгнуть.



ПОБЕЖДЁННЫЕ ГЕРОИ И ПЕРСОНАЖИ

Когда количество жетонов *урона* на планшете героя или персонажа оказывается равно его максимуму **ПЗ**, он становится побеждён и выполняет следующие шаги.

ГЕРОЙ/ПЕРСОНАЖ ПОБЕЖДЁН

- ◆ Уберите с его планшета все жетоны *эффектов*, *особых эффектов* и *способностей*. Если побеждённая фигурка — это независимый персонаж, уберите все жетоны *урона*. Все жетоны *отслеживания* остаются на месте: убирать их следует только в том случае, если эффект, который они отслеживали, больше отслеживать не нужно.
- ◆ Уберите соответствующую фигурку с игрового поля.
- ◆ Уберите соответствующую карту инициативы из очереди. Сдвиньте оставшиеся карты, чтобы заполнить образовавшийся пробел.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- ◆ Если не указано иное, жетоны *персонажей* остаются в игре, после того как был побеждён соответствующий персонаж. Если жетон *персонажа* находился на планшете героя или персонажа в момент, когда тот был побеждён, переложите этот жетон на **любую** из клеток, которые занимала побеждённая фигурка. Если для этого требуется более одной клетки, выбирайте ближайшую доступную.
- ◆ Количество жетонов *урона* у фигурки не может превышать её максимум **ПЗ**.
- ◆ Если герой оказывается побеждён в результате применения способности или эффекта, немедленно уберите его фигурку с игрового поля. Затем добавьте на его планшет жетоны *урона* так, чтобы их количество оказалось равно максимуму **ПЗ**. Это не считается нанесением урона, и повлиять на это никак нельзя.
- ◆ Становясь побеждёнными, герои и союзные персонажи **не убирают** жетоны *урона*. Вместо этого они возвращаются в игру при подготовке следующей стычки. Во время **фазы оснащения** все побеждённые герои и герои, у которых количество жетонов *урона* **превышает** половину их максимального значения **ПЗ**, восстанавливают своё здоровье до половины от максимального, убирая лишние жетоны *урона* (см. «Подготовка», с. 14).
- ◆ Если награды стычки указывают игрокам сделать **привал**, все герои и союзные персонажи убирают со своих планшетов **все** жетоны *урона*.
- ◆ Если герой или союзный персонаж возрождается благодаря применению способности и при этом возникают спорные моменты, связанные с размещением его фигурки или карты инициативы, разрешите их согласно правилам добавления персонажей на игровое поле.

ПРОТИВНИКИ И СОЮЗНИКИ

У героев и персонажей есть союзники и противники, и в зависимости от того, о какой фигурке идёт речь, эти противники и союзники могут меняться. Противником фигурки считается любая другая фигурка с противоположной целью. Союзник фигурки — любая фигурка, преследующая ту же цель и не имеющая причин препятствовать в её достижении.

Если в описании действия или способности используется термин «союзник» или «союзники», имеется в виду в том числе **фигурка, выполняющая это действие или применяющая способность**. Когда в описании действия или способности говорится о «другом» союзнике, имеется в виду **любая союзная фигурка, кроме той, что выполняет это действие или применяет способность**.

ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

Некоторые способности добавляют жетоны *особых эффектов*. Эти жетоны считаются *эффектами* и подчиняются всем связанным с *эффектами* правилам, за исключением того, что их нельзя получить никаким другим способом, кроме как с помощью способностей, которые их добавляют (см. «Жетоны особых эффектов», с. 96).

НЕСКОЛЬКО КАРТ ИНИЦИАТИВЫ

Особые правила стычек, постоянные способности и предписания приключения могут указывать игрокам использовать несколько карт инициативы для того или иного персонажа. Эти карты перемешиваются, добавляются и удаляются из очереди инициативы по обычным правилам. Если у персонажа несколько карт инициативы, в течение раунда он делает отдельный ход каждый раз, когда одной из его карт достигает очередь.

ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Жетоны персонажей — уникальные жетоны, которые вводят в игру персонажи и герои. У таких жетонов есть свои особые правила (см. «Жетоны персонажей», с. 98). Если не указано иное, то в дополнение к перечисленным в **таблице 9** правилам используются и следующие. Жетоны персонажей:

- ◆ Могут занимать одну и ту же клетку вместе с другими фигурками и жетонами, не блокируют линию видимости и не препятствуют перемещению на занятые ими клетки.
- ◆ Могут перемещаться течениями и другими особыми правилами стычек, которые перемешают фигурки и жетоны по игровому полю. Любой наносимый при этом урон (например, от отталкивания на препятствие) наносится и жетону персонажа.
- ◆ Не могут быть атакованы или выбраны целью заклинания.
- ◆ Могут быть перемещены способностями, которые перемешают, **ОТТАЛКИВАЮТ, ПРИТЯГИВАЮТ** или дают **ПРИКАЗ** всем фигуркам в пределах дальности или **СВ**. Жетоны персонажей автоматически проваливают все проверки сопротивления против этих способностей.
- ◆ Сбрасываются без какого-либо эффекта в случае, если были побеждены эффектом местности (например, попали на *опасную местность*) или получили урон от эффекта местности (например, после отталкивания на препятствие).

В правилах некоторых жетонов персонажей указано, что они считаются фигурками или местностью. В таких случаях жетоны персонажей подчиняются всем соответствующим правилам.

ПОЛУЧЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ ВО ВРЕМЯ СТЫЧКИ

Предметы, полученные благодаря жетонам *трофеев*, достаются герою, который активировал жетон *трофея*. Точно так же предметы, полученные благодаря картам трофеев чудовищ или уникальных трофеев, достаются герою, который победил этого противника.

Если отряд получает предмет благодаря достижению или другому особому правилу стычки (а также в случае, если прямо не указано, кто из героев получает предмет), игроки сами выбирают, кому он достанется.

Если у героя нет места для полученного предмета, он может либо сбросить предмет из рюкзака, чтобы освободить место, либо сбросить сам предмет, либо переместить его на склад отряда.

Каждый раз, когда герой получает предмет в награду либо от другого героя, он может немедленно сменить **собственное** снаряжение, как если бы выполнил бесплатное действие смены снаряжения.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ

В ситуациях, когда две или более способности срабатывают одновременно и порядок их срабатывания важен, они применяются в наиболее выгодном порядке для фигурки, которая делает текущий ход.

ЭФФЕКТЫ, ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ И ОГРАНИЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

У героя не может быть более **1** жетона *эффекта* каждого типа. Так, у героя может быть по 1 жетону *ускорения* и *преграды*, но не может быть сразу двух жетонов *преград* и *ускорений*.

Ограничение на количество жетонов способностей может отличаться в зависимости от конкретного жетона. Если в таблицах, приведённых в конце этой книги, у жетона способности не указано никаких ограничений, значит, у фигурки может быть любое количество таких жетонов.

ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ

Ключевое слово «**перенаправление**» даёт способность, позволяющую в определённый момент сменить цель указанного действия или способности противника на другую. Какую способность или действие можно перенаправить и когда, указано в тексте способности, позволяющей это сделать. Там же указаны и возможные новые цели.

Пример

«Перед тем как союзник в пределах дальности **2** определит урон направленной против него атаки либо **применит эффект** направленного против него **заклинания**, **ПЕРЕНАПРАВЬТЕ** ↻ атаку или заклинание на себя».

В приведённом выше примере способность позволит игроку изменить цель атаки или заклинания после того, как атака или заклинание будут направлены против другого союзника в пределах указанной дальности, но перед тем, как этому союзнику будет нанесён урон. С помощью **перенаправления** игрок может принять удар на себя и, например, использовать свою броню для снижения урона.

Когда фигурка использует **перенаправление**, новая цель должна соответствовать критериям выбора цели для текущей атаки или заклинания. В случае атаки новая цель должна находиться на линии видимости и в пределах дальности атакующего. Если это заклинание, новая цель должна находиться в пределах **СВ** заклинателя.

После использования **перенаправления** для изменения цели атаки или заклинания тот противник, чья атака или заклинание были перенаправлены, продолжает выполнять действие или применять способность, давшие ему возможность атаковать или сотворить заклинание, как если бы новая фигурка была первоначальной целью. Это означает, что все дополнительные эффекты, действия или способности, полученные благодаря использованной противником способности, теперь используются против новой цели.

Если эти дополнительные способности, действия или заклинания (кроме исходной атаки или заклинания, т. е. того, что перенаправляется) не могут быть применены из-за того, что новая цель находится за пределами их дальности, они не срабатывают.

Есть ли противник на соседней клетке?
Совершите АТАКУ ⚔ против противника с самым большим уроном. СС: совершите АТАКУ ⚔ против той же цели. Атака, совершённая в результате СС, также получает СС: совершите АТАКУ ⚔ против той же цели.

Пример

Допустим, что *пещерный серпень* начал описанный выше шаг алгоритма **ИИ** и его первое действие атаки было перенаправлено с помощью способности из предыдущего примера. Допустим также, что новая цель оказалась побеждена перенаправленной атакой. Сопутствующие способности по-прежнему будут направлены на новую цель, но из-за того, что она уже побеждена (и поэтому находится за пределами их дальности), не сработают.

В случае независимых персонажей **перенаправление** относится только к тексту, ограниченному фразами «Затем» и «Читайте далее». Это означает, что после того, как независимый персонаж выполнит текущее действие или применит способность против новой цели, он продолжит свой ход со следующего «Затем» или «Читайте далее», если такие шаги ещё остались.

Есть ли противник в пределах дальности 4?
Совершите АТАКУ ⚔ 4.
ЗАТЕМ: ПЕРЕМЕСТИТЕСЬ в пределах дальности перемещения так, чтобы оказаться по соседству с противником с самым большим уроном.
ЗАТЕМ: совершите АТАКУ ⚔. СС: наложите яд, МОЩЬ 9.

Пример

Допустим, *пещерный серпень* начал описанный выше шаг алгоритма **ИИ** и первое действие атаки было перенаправлено с помощью способности из позапрошлого примера. После завершения этой дистанционной атаки *пещерный серпень* начнёт выполнять свой следующий шаг «Затем». В данном случае он совершит перемещение, чтобы оказаться на соседней клетке с противником с наибольшим количеством жетонов *урона*, который находится в пределах дальности перемещения. Перенаправление закончилось, поэтому на этот (и любые последующие) шаги алгоритма **ИИ** оно никак не влияет.

ОГРАНИЧЕНИЯ ПО КОЛИЧЕСТВУ КОМПОНЕНТОВ

Если вы получаете указание добавить на поле фигурку, а все её копии уже находятся в игре (и у вас нет **варианта** или альтернативы для замены), не добавляйте на поле ничего.

Предметы для покупки и дисциплины не ограничены входящими в состав игры картами, но, если у вас нет дополнительных карт или возможности напечатать их самостоятельно, вам придётся использовать только те, что находятся в коробке. Количество уникальных и блуждающих предметов ограничено теми, что есть в коробке, — на то они и уникальные. У реликвий нет ограничения по количеству копий, но в рюкзаке **или** снаряжении героя может быть только **1** копия одной и той же реликвии.

Если не указано иное, количество жетонов местности и жетонов всех остальных типов ничем не ограничено. Мы изо всех сил постарались избежать ситуаций, когда вы столкнётесь с недостатком компонентов. Если это всё же произошло, мы рекомендуем использовать в качестве замены подходящие подручные средства и ваше воображение.

КРУПНЫЕ ФИГУРКИ

Некоторые фигурки занимают более **1** клетки. Они располагаются на большой подставке. Такие фигурки называются крупными и следуют ряду особых правил, связанных с их размером.

- ◆ Когда вы определяете линию видимости, дальность или **СВ** до крупной фигурки или от неё, используйте одну любую из занимаемых ею клеток. Какую именно — решает фигурка, выполняющая действие или применяющая способность. Независимые персонажи всегда выбирают наиболее выгодную для себя клетку.
- ◆ Эффекты местности (**за исключением препятствий**) влияют на крупную фигурку только в том случае, если её подставка полностью занимает местность этого типа. Исключения из этого правила указаны в описании соответствующей местности (см. **таблицу 7 «Типы местности»**, с. 97).
- ◆ При перемещении отсчитывайте каждую клетку по очереди согласно обычным правилам. Крупная фигурка может переместиться на клетку только в том случае, если её подставка сможет занять все остальные клетки по обычным правилам перемещения.
- ◆ Крупные фигурки могут одновременно находиться сразу на нескольких уровнях высоты. При перемещении фигурки учитывайте хотя бы одну занимаемую её подставкой клетку и применяйте к ней все правила перемещения между высотами. При перепаде высоты в **3** уровня или более крупная фигурка считается побеждённой только в том случае, если высота изменилась **на 3 для всех** занимаемых её подставкой клеток; если хотя бы для одной клетки высота изменилась меньше чем на **3**, крупная фигурка не побеждена.
- ◆ При добавлении на поле крупные фигурки **ВЫТЕСНЯЮТ** другие фигурки.
- ◆ При появлении на поле благодаря способности (например, **СКАЧКУ**, **ПРИЗЫВУ**, **ВОПЛОЩЕНИЮ**) крупные фигурки **ВЫТЕСНЯЮТ** другие фигурки.
- ◆ Если крупная фигурка слишком велика и добавить её на поле или поместить с помощью способности не получается из-за местности с **препятствием**, её следует поместить на ближайшее подходящее место так, чтобы вся её подставка не находилась на опасной местности. После этого **ВЫТЕСНИТЕ** другие фигурки (если нужно).
- ◆ Если вам указано добавить на поле крупную фигурку, но при этом её подставка полностью не помещается на указанных клетках, её следует поместить так, чтобы её подставка занимала хотя бы одну из указанных или изображённых клеток (**без опасной местности**).

УМЕНЬШЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ

Ни одно значение не может быть уменьшено ниже **0**. Это относится к броскам атаки, урону, дальности и любому другому числу. Если эффект, способность или действие уменьшают значение ниже **0**, оно считается равным **0**.

ОКРУГЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ

Всякий раз, когда вам нужно уменьшить значение вдвое, всегда округляйте результат в большую сторону до ближайшего целого значения. Это относится к урону, золоту и любому другому числу в игре.

КОМПАНЬОНЫ

Компаньоны — сюжетные персонажи, которые помогают героям в режиме «Приключение». Чаше всего их можно обнаружить в колоде **скрытых карт**. Эти карты не учитываются при подсчёте количества предметов героя, но у каждого героя может быть экипирован только **1** компаньон. Компаньонов нельзя хранить в рюкзаке, но можно держать на складе отряда.

По сюжету действия компаньона направлены на защиту героя, за которым он следует. Именно поэтому на карты компаньонов не действуют дисциплины и эффекты, способные помешать герою воспользоваться услугами своего компаньона. Это означает, что герой может использовать карты компаньонов, даже когда *парализован* или находится в облике *воплощения*.

ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ КУБИКОВ

При применении способности, которая позволяет перебросить один кубик или весь набор кубиков, вы должны использовать эту способность во время соответствующего броска. В дальнейших шагах выполняемого действия этого сделать будет уже нельзя. После того как вы выбрали кубик и перебросили его, вы должны применить новый результат. Аналогично, если вы решили не перебрасывать кубик или набор кубиков, вы не сможете поменять решение после того, как примените результат или перейдёте к следующему шагу действия. В игре нет ограничения на количество возможных перебросов.

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В описании некоторых способностей может упоминаться «принудительное перемещение». Принудительным называется перемещение, которое персонаж совершает **не** по своей воле. К принудительному относится перемещение из-за притягивания, отталкивания, приказа, эффектов местности и особых правил стычки, например течения. Кроме того, персонаж может применить способность, которая заставит его переместиться на определённое количество клеток. Если в тексте способности перемещение не указано как необязательное (т. е. «вы можете» или «на X клеток или меньше»), оно также считается принудительным. Перемещение, совершённое с помощью действия перемещения или применённой персонажем символической способности, всегда считается добровольным.



ЗНАЧКИ РОСТА

На некоторых значках, числах и боевых кубиках есть изображение *. Это значки роста, которые встречаются на планшетах персонажей. Значки роста показывают, что значение параметра зависит от планшета **другой** фигурки. Значки роста используются и **УПРАВЛЯЕМЫМИ**, и **НЕЗАВИСИМЫМИ** персонажами. Это значит, что и союзники, и противники в ходе приключения будут становиться всё сильнее.

На планшетах **УПРАВЛЯЕМЫХ** персонажей, которые появляются в игре благодаря предписаниям приключения (как, например, скрытые персонажи в режиме «Приключение»), значки роста встречаются периодически. А вот у **УПРАВЛЯЕМЫХ** персонажей, которые добавляются в стычку благодаря дисциплине или способности героя (например, дисциплине «ПРИЗЫВ» древа сообщества), значки роста есть практически всегда.

Для определения значений значков роста **УПРАВЛЯЕМЫХ** персонажей используйте следующие правила.

ЗНАЧЕНИЕ

- ♦ **Боевые кубики:** для планшета персонажа используются экипированные в текущий момент боевые кубики героя с учётом любых способностей, которые постоянно меняют эти кубики при атаке (финт, усиление и т. д.).
- ♦ **Сопротивление:** управляемые персонажи используют два самых эффективных улучшения сопротивления из имеющихся у героя.



СОПРОТИВЛЕНИЕ: ☆ ☆

- ♦ **Заклинание:** управляемые персонажи используют имеющееся у героя улучшение сотворения заклинания с учётом любых способностей, которые постоянно меняют эти кубики при сотворении заклинания (усиление и т. д.).

ЗАКЛИНАНИЕ: ☆

- ♦ **Значение мощи (мощь *):** значение мощи всегда равно 6 + наивысший **УРОВЕНЬ** дисциплины, изученной героем.
- ♦ **Здоровье (ПЗ):** управляемые персонажи используют максимальное количество **ПЗ** героя. Это базовое значение **ПЗ** (обычно 12) + бонус ☆ к **ПЗ** от экипированных предметов и изученных дисциплин.



Несмотря на то, что в облике воплощения герой не может использовать изученные дисциплины и экипированные предметы, каждая его способность, увеличивающая максимум **ПЗ**, всё равно используется для определения максимума **ПЗ**.

- ♦ **Символьные способности:** управляемый персонаж использует символьные способности экипированных предметов и изученных дисциплин, которые наносят **ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН** и **МАГИЧЕСКИЙ УРОН**. Также он использует символьные способности псевдозаклинаний.

☆☆☆ | ☆ СС: ИСЦЕЛЕНИЕ 2

При этом нужно выполнить возможные условия способностей, которые добавляют эти символы. Символьные способности, полученные благодаря значкам роста, дополняют символьные способности планшета управляемого персонажа.

- ♦ **Защита:** управляемые персонажи используют базовую защиту героя (обычно 7) + бонус ☆ к защите от экипированных **брони** и **дикивинок**.



Эти правила могут использоваться и для **НЕЗАВИСИМЫХ** персонажей, если это предусмотрено способностью (например, при **призыве враждебного эспера**) или прямо указано в особом правиле стычки.

Если планшет **НЕЗАВИСИМОГО** персонажа использует значки роста, то в тексте особых правил стычки, правил игры или соответствующей способности будет указано, какой планшет использовать для расчёта нужных значений (см. «**Враждебные эсперы**», с. 77).



Примечание: значки роста используются в «Миддаре» нечасто. Обычно приведённые выше правила используются только для планшетов союзных персонажей, которые вводятся в игру с помощью таких способностей, как, например, «**Призыв**», и которые должны становиться сильнее вместе с призывающим их героем.

Иногда в приключении встречаются чудовища и злодеи, которые участвуют в стычках и также становятся сильнее вместе со своими союзниками. Для таких персонажей тоже могут использоваться приведённые выше правила.

РАЗБОР ПЛАНШЕТА УПРАВЛЯЕМОГО ПЕРСОНАЖА

ПРИМЕР 2 (ПРИМЕР 1 СМ. НА С. 59)



А ИМЯ ИЛИ НОМЕР АКТИВАЦИИ
Если несколько фигурок используют один и тот же планшет персонажа, эти номера или имена используются, чтобы отслеживать, какие жетоны получили соответствующие фигурки. У каждого персонажа с именем обычно есть отдельная карта инициативы.

Б ШКАЛА ВОССТАНОВЛЕНИЯ ВЫНОСЛИВОСТИ
Красные точки показывают, сколько пунктов выносливости (ПВ) персонаж получает в начале каждого своего хода, а общее количество точек обозначает максимальное количество ПВ персонажа.

В ТИП ПЛАНШЕТА ПЕРСОНАЖА И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖА
Планшеты персонажей могут быть одного из двух типов: управляемые или независимые. На планшетах персонажей также могут быть указаны их ключевые слова (см. «Персонажи», с. 56).

Г ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Д ПОСТОЯННЫЕ СПОСОБНОСТИ
Здесь перечислены все способности с ключевым словом **✦ ПОСТОЯННО**.

Е СПОСОБНОСТИ
Значок **ПВ** показывает, сколько пунктов выносливости нужно потратить персонажу на применение указанной способности. Справа от него указано название способности, её условия и ключевые слова. Под названием способности располагается её текст.

Ж ОБЩАЯ АТАКА
У каждого управляемого персонажа есть атака, которую он может совершить за 2 ПВ. При совершении бесплатной атаки управляемые персонажи используют указанные здесь параметры. См. «Управляемые персонажи», с. 58.

З СИМВОЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ
Символы, которые персонаж может использовать во время действия атаки.

И КУБИКИ СОПРОТИВЛЕНИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ
На планшете каждого персонажа указаны его кубики сопротивления. У некоторых есть также кубик заклинания. Кубики сопротивления нужны для проверок сопротивления, а кубик заклинания — для действия сотворения заклинания. Если на планшете персонажа нет кубиков заклинания, ему никогда не потребуется их бросать.

К ЗДОРОВЬЕ (ПЗ)
Максимальное количество **ПЗ** персонажа. Получаемые жетоны *урона* кладутся на планшет персонажа, и, как только их количество станет равно максимуму **ПЗ** персонажа, он будет побеждён.

Л ЗАЩИТА
Это значение определяет, насколько сложно попасть по персонажу во время атаки.

М ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
Это базовое значение перемещения персонажа. Оно определяет, на какое количество клеток он может переместиться при выполнении действия «Перемещение».

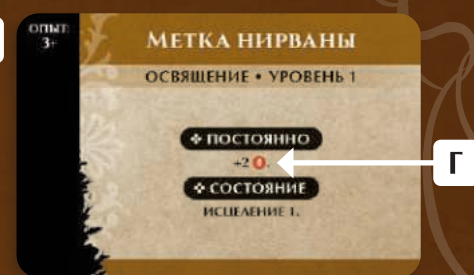
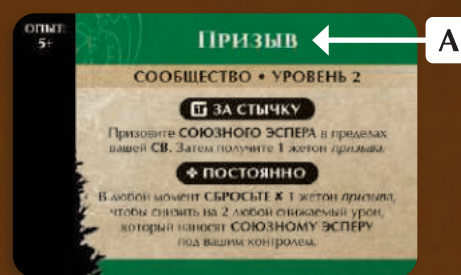
Н БРОНЯ
Количество **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**, которое персонаж предотвращает при получении урона.

О БОЕВЫЕ КУБИКИ
Кубики, которые персонаж использует для создания набора боевых кубиков при совершении атаки.

П НАВЫКИ
5 навыков, используемых персонажем для проведения проверок навыков согласно предписаниям приключения или особым правилам стычки.

Примечание: в зависимости от ключевых слов на планшете управляемого персонажа, у некоторых персонажей вместо числа, значка или боевого кубика может быть указано *****. В этих случаях используются параметры с планшета определённого героя (см. «Значки роста», с. 73).

ПРИМЕР ЗНАЧКОВ РОСТА



Найтингейл экипирована *магическим посохом* и *кирасой*. Кроме того, у неё изучены дисциплины «*Метка Нирваны*» и «*Призыв*».

Она решает призвать Зульфикара, используя «*Призыв*» (А) — дисциплину сообщества. Поместив на поле фигурку в соответствии с правилами призыва (см. «*Призыв*», с. 76), она берёт планшет союзного эспера и вводит его в игру под своим контролем.

У этого союзного эспера указаны значки роста для ПЗ, боевых кубиков, кубиков сопротивления, кубиков заклинания, защиты и символьных способностей. Эти значки роста легко определить по символу *, изображённому на значках и характеристиках (Б).

Для определения ПЗ Зульфикара Найтингейл берёт за основу указанный на её планшете максимум ПЗ — 12 (В) и прибавляет все бонусы от экипированных предметов и дисциплин с постоянным бонусом * к ПЗ. И у *кирасы* (Г), и у «*Метки нирваны*» (Г) такой бонус есть — эти карты добавляют по +2 ПЗ. Это означает, что общее количество ПЗ Зульфикара будет равно 16.

Найтингейл экипирована *магическим посохом* (А), благодаря которому Зульфикар получил бы боевые кубики — **БЕЛЫЙ** и **ФИОЛЕТОВЫЙ**, а также кубик заклинания — **БЕЛЫЙ**. Если бы у Найтингейл не было улучшений заклинания, Зульфикар вместо этого использовал бы её базовый **ФИОЛЕТОВЫЙ** (Е).

Защита Зульфикара равна 7 (Ж), а для сопротивления он может использовать только 2 **ФИОЛЕТОВЫХ** (Ж), так как у Найтингейл нет предметов и дисциплин, которые увеличивают эти значения.

Наконец, всякий раз, когда Зульфикар совершает атаку, он может использовать любые символьные способности с предметов и дисциплин Найтингейл. В данном случае её *магический посох* (А) позволяет Зульфикару использовать * и *, чтобы добавлять **МАГИЧЕСКИЙ УРОН**.



ПРИЗЫВ



В «Миддаре» есть планшеты управляемых персонажей с ключевым словом «**СЮЗНЫЙ ЭСПЕР**». До тех пор, пока у героя есть дисциплина «**Призыв**», он может добавлять на поле управляемого персонажа — **СЮЗНОГО ЭСПЕРА**, чтобы тот сражался вместе с ним.

Когда герой использует дисциплину «**Призыв**», он выбирает любого доступного **СЮЗНОГО ЭСПЕРА**. Доступный **СЮЗНЫЙ ЭСПЕР** — любой планшет союзного эспера, которого ещё не призывали и не отпустили с момента последнего привала.

После призыва фигурка **СЮЗНОГО ЭСПЕРА** помещается на игровое поле в пределах **СВ** призвателя. Соответствующий планшет (с полным здоровьем) выкладывается перед этим игроком, а карта инициативы помещается в очередь инициативы точно так же, как при добавлении персонажей на поле.

Наконец, призватель получает жетон *призыва*. Эти жетоны можно использовать для применения других способностей, которые могут быть у призвателя.

Пример

Дисциплина «**Призыв**» позволяет герою сбросить один из таких жетонов в любой момент, когда призванный им **СЮЗНЫЙ ЭСПЕР** должен получить урон. За каждый сброшенный жетон *призыва* можно уменьшить любой получаемый **СЮЗНЫМ ЭСПЕРОМ** урон (кроме неснижаемого) на 2.

Некоторые дисциплины и предметы могут давать герою дополнительные жетоны *призыва* и даже новые способности, для которых такие жетоны можно использовать.

У СЮЗНЫХ ЭСПЕРОВ ЕСТЬ НЕСКОЛЬКО ОСОБЫХ ПРАВИЛ:

- ♦ Когда **СЮЗНЫЙ ЭСПЕР** получает урон от противника (по любой причине), его призватель должен получить равное количество **НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА**. Призватель может **отменить** весь нанесённый ему таким образом урон, отпустив **СЮЗНОГО ЭСПЕРА**, которому его наносят. Отпущенные таким образом эсперы считаются побеждёнными. Если **СЮЗНЫЙ ЭСПЕР** наносит себе урон из-за способности, **перенаправляет** урон, получает урон из-за эффекта местности или согласно особым правилам стычки, то его призватель **не получает** урон.
- ♦ Призватель может отпустить подконтрольного **СЮЗНОГО ЭСПЕРА** во время своего хода в фазе состояния. При этом он убирает фигурку союзного эспера с поля. Отпущенный **СЮЗНЫЙ ЭСПЕР** не считается побеждённым и не наносит призвателю никакого урона.

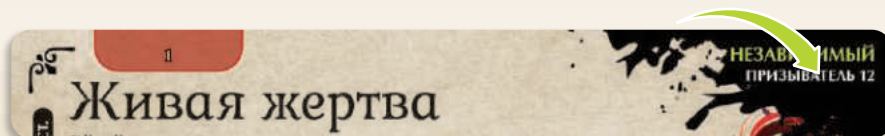
- ♦ **СЮЗНЫЙ ЭСПЕР** не исчезает между стычками и убирается с поля, только если побеждён или если героям представилась возможность устроить привал. **СЮЗНЫЕ ЭСПЕРЫ** не исцеляются между стычками. Если при подготовке новой стычки у героя под контролем есть **СЮЗНЫЙ ЭСПЕР**, он может поместить его на любую соседнюю со своей клетку (а если это невозможно, на ближайшую неопасную клетку).
- ♦ Откладывайте в сторону планшеты всех отпущенных и побеждённых **СЮЗНЫХ ЭСПЕРОВ**, чтобы не забывать, что они уже были призваны. Когда игрокам представится возможность устроить привал, верните планшеты всех **СЮЗНЫХ ЭСПЕРОВ** в стопку — они снова доступны для призыва.
- ♦ Если призватель оказывается побеждён, призванный им **СЮЗНЫЙ ЭСПЕР** остаётся на игровом поле и продолжает использовать его параметры (посредством символов роста), пока сам не будет побеждён.
- ♦ Когда **СЮЗНЫЙ ЭСПЕР** получает любой предмет, призвавший его герой получает этот предмет вместо него.
- ♦ Под контролем призвателя на поле не может одновременно находиться более **1 СЮЗНОГО ЭСПЕРА** (или любого планшета управляемого персонажа, полученного благодаря способности). Некоторые **СЮЗНЫЕ ЭСПЕРЫ** способны обойти эти ограничения. В таких случаях все связанные с этим правила будут указаны в постоянных способностях **СЮЗНОГО ЭСПЕРА**.
- ♦ В случаях, если у вас может быть призвано несколько **СЮЗНЫХ ЭСПЕРОВ**, при сбросе жетона *призыва* вы должны выбрать, кто из них получит преимущества этого жетона.
- ♦ **СЮЗНЫЕ ЭСПЕРЫ** определяют свои параметры, используя параметры призвателя (посредством значков роста); см. «**Значки роста**» на с. 73.
- ♦ **СЮЗНЫЕ ЭСПЕРЫ** не могут ни использовать перераспределяющие урон способности (например, «Кража души»), ни становиться их целью.
- ♦ В остальном **СЮЗНЫЕ ЭСПЕРЫ** подчиняются всем обычным правилам управляемых персонажей.



ВРАЖДЕБНЫЕ ЭСПЕРЫ

ВРАЖДЕБНЫМИ ЭСПЕРАМИ называются **ЭСПЕРЫ** под контролем противников. Враждебные эсперы следуют тем же правилам, что и независимые персонажи, но со следующими отличиями:

- ♦ Враждебные эсперы помещаются на игровое поле во время подготовки, а также могут быть призваны алгоритмом **ИИ** независимого персонажа-призывателя. В особых правилах стычек, где присутствует призыватель, способный призвать враждебного эспера, будет указано, какой именно **эспер стычки** может быть призван.
- ♦ Враждебные эсперы, как и союзные, используют значки роста. Такие значки рассчитываются исходя из максимальных параметров на планшете независимого персонажа-призывателя. При совершении атаки враждебный эспер будет применять символичные способности с планшета призывателя, если они лучше подходят для этой атаки.
- ♦ Особые правила союзных эсперов не распространяются на враждебных эсперов — они следуют обычным правилам для независимых персонажей.
- ♦ Поскольку ни враждебные эсперы, ни их призыватели не используют дисциплины, значение моши для них рассчитывается следующим образом. Для определения **МОШИ** * эти эсперы всегда используют значение, напечатанное для ключевого слова «**ПРИЗЫВАТЕЛЬ X**» на планшете их призывателя (см. «**Значки роста**» на с. 73).



НАРУШЕННОЕ ПОСМЕРТИЕ

«**Нарушенное посмертие**» — дисциплина сообщества, которая позволяет герою поместить на поле под своим контролем двух или меньше порабождённых духов. Порабождённые духи **не считаются** союзными эсперами и следуют правилам для управляемых персонажей.



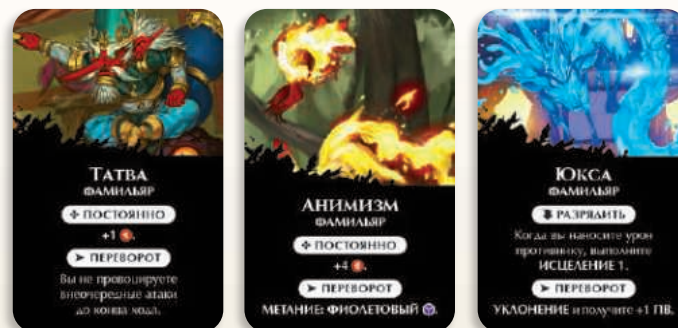
СОВЕТ: не забывайте, что на поле под контролем героя может находиться **только 1** управляемый персонаж, полученный благодаря способности, если только в её тексте прямо не указано иное.

Это значит, что герой не может призвать союзного эспера и вместе с этим одновременно использовать «**Нарушенное посмертие**».

ФАМИЛЬЯРЫ

Дисциплина «**Фамильяр**» в древе сообщества позволяет герою призвать и приручить небольшое создание — фамильяра. Фамильяры дают героям постоянный бонус. Сюжетно это обусловлено желанием фамильяра оказывать посильную помощь своему хозяину. Именно поэтому на карты фамильяров не действуют дисциплины и эффекты, способные помешать хозяину ими пользоваться. Так, хозяин может использовать карты фамильяров, даже когда *парализован* или находится в облике *воплощения*.

Выбранного фамильяра нельзя поменять до конца сценария или приключения. Если вы играете в эпическом режиме «Сценарий», фамильяра можно сменить только после прохождения последнего сценария.



ПРИЗЫВ ВЫСШИХ

Дисциплины сообщества позволяют призывать ещё один тип эсперов — **ВЫСШИХ ЭСПЕРОВ**. Эти могущественные богоподобные сущности появляются на краткий миг, чтобы даровать призывателю великую силу, и сразу же исчезают.

Дисциплина «**Призыв высшего**» позволяет герою призвать себе на помощь **ВЫСШЕГО ЭСПЕРА**. При использовании этой дисциплины игрок должен выбрать высшего эспера (они изображены на больших картах) и применить его способность.

Центром указанной на карте **СВ** служит фигурка призывателя. Источником любого урона, эффектов и способностей также считается герой, использовавший «**Призыв высшего**».



ПРИЗЫВ ВОПЛОЩЕНИЯ

Дисциплина «**Призыв воплощения**» позволяет герою на краткий миг соединять свою душу с другим существом, чтобы принять его облик. Это даёт герою доступ ко множеству новых разнообразных способностей, но запрещает пользоваться собственными.

В «**Миддаре**» есть планшеты управляемых персонажей с ключевым словом «**ВОПЛОЩЕНИЕ**». Пока у героя есть дисциплина «**Призыв воплощения**», он будет постоянно получать планшеты воплощений. Герой с дисциплиной «**Призыв воплощения**» может получить такой планшет, когда противник в пределах его **СВ** оказывается побеждён. Поскольку сюжетно «**Призыв воплощения**» действует только на диких и не очень разумных существ, получить планшеты **ВОПЛОЩЕНИЯ** можно не от всех противников. Если побеждённый противник находится в пределах **СВ** и у него есть соответствующий планшет **ВОПЛОЩЕНИЯ**, герой кладёт этот планшет **ВОПЛОЩЕНИЯ** рядом с другим своим снаряжением — теперь он может использовать «**Призыв воплощения**», чтобы воплотить в себе душу этого существа.

При использовании «**Призыва воплощения**» отложите планшет героя и замените его планшетом **ВОПЛОЩЕНИЯ** управляемого персонажа по своему выбору (из числа полученных). Пока герой находится в облике воплощения, он использует планшет **ВОПЛОЩЕНИЯ** управляемого персонажа при получении **ПВ**, выполнении действий, применении способностей и проверках навыков.

ПРИ ЭТОМ ДЕЙСТВУЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ПРАВИЛА:

- ♦ Вы **не** можете ни использовать изученные дисциплины, ни получать их преимущества, за исключением «**Призыва воплощения**».
- ♦ Компаньоны, фамильяры, эсперы и другие особые карты или планшеты, полученные благодаря ранее использованным дисциплинам и предметам, остаются в игре и могут быть использованы, пока вы находитесь в облике **ВОПЛОЩЕНИЯ**.
- ♦ Вы **не** можете использовать или получать преимущества от предметов и способностей на предметах, которыми экипирован ваш герой. Тем не менее они нужны при расчёте значков роста * на планшете выбранного **ВОПЛОЩЕНИЯ**.

- ♦ Вы **не** можете применять способности, навыки и значение восстановления пунктов выносливости с планшета своего героя, пока он не вернётся в изначальный облик.
- ♦ Все жетоны *эффектов, способностей и урона* с планшета героя переносятся на планшет **ВОПЛОЩЕНИЯ**. Это означает, что вы можете использовать жетоны *эффектов* и *способностей*, которые находятся на вашем планшете **ВОПЛОЩЕНИЯ** управляемого персонажа.
- ♦ Вы можете выполнять общие действия и применять способности.
- ♦ При проверке навыков вы **должны** использовать навыки вашего нового воплощения.
- ♦ В облике воплощения вы по-прежнему считаетесь героем в контексте способностей, особых правил и текста стычек. Однако любая способность с указанием облика, в котором вы находитесь, также может быть к вам применена. Если способности друг другу противоречат, решение принимается в пользу вашего текущего облика (так, в облике фрагора на вас не будут действовать жетоны *мешков*).
- ♦ Герой может получать предметы по обычным правилам. Если герой оказывается побеждён, пока находится под действием «**Призыва воплощения**», он побеждён по обычным правилам.
- ♦ Герой может оставаться в облике выбранного **ВОПЛОЩЕНИЯ**, пока не использует дисциплину, чтобы поменять планшеты местами и вернуться в исходный облик, или до следующего **привала**, или пока он не будет побеждён.
- ♦ Герой может поменять один облик **ВОПЛОЩЕНИЯ** на другой.
- ♦ При возвращении в исходный облик все жетоны *эффектов, способностей и урона* переносятся с планшета **ВОПЛОЩЕНИЯ** на планшет героя.
- ♦ Помимо описанных выше исключений, планшеты управляемых персонажей с ключевым словом «**ВОПЛОЩЕНИЕ**» следуют всем обычным правилам для управляемых персонажей.
- ♦ При использовании «**Призыва воплощения**» карта инициативы героя не заменяется, и он просто продолжает использовать свою обычную карту.

ПРИМЕР ВОПЛОЩЕНИЯ



Рук хочет перепрыгнуть пропасть и атаковать анимата. Для того чтобы совершить такой прыжок, Руку пришлось бы совершить проверку ловкости **12** (**10** + **2** за каждую клетку после первой). Значение ловкости Рука — **1**, поэтому ему нужно выбросить на кубиках **11** или больше, чтобы успешно прыгнуть.

Руку повезло, у него есть дисциплина «**Призыв воплощения**»! Используя её, Рук может потратить **1 ПВ**, чтобы заменить свой планшет героя на любой полученный ранее планшет воплощения управляемого персонажа. Ранее в пределах **СВ** Рука был убит жеводан, поэтому у героя есть его планшет воплощения. Рук решает, что быть псиной с могучими лапищами сейчас лучше, чем неповоротливым громилой, поэтому он тратит **1 ПВ** и заменяет свой планшет на планшет воплощения жеводана.

В новом облике значение ловкости Рука равно **6**, так что теперь ему достаточно выбросить **6** или больше, чтобы успешно пройти проверку прыжка. Успешно перепрыгнув пропасть, Рук может атаковать анимата,

как и собирался. Но из-за того, что он находится в облике жеводана, ему доступны только общие действия и способности, а также способности с планшета жеводана. Если Рук захочет применить способности своих предметов или изученные дисциплины (кроме «**Призыва воплощения**»), ему придётся потратить **1 ПВ**, чтобы вернуться в свой исходный облик!



ОСОБЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ ИСТРЕБЛЕНИЯ



ХВАТКА ГИГАСА

«**Хватка гигаса**» — дисциплина истребления, которая позволяет герою использовать двуручное оружие ближнего боя одной рукой. В дополнение к обычным правилам экипировки и смены снаряжения герои со способностью «**Хватка гигаса**» могут экипироваться двуручным оружием ближнего боя или комбинированным оружием , как если бы оно было одноручным оружием.

В ЭТОМ СЛУЧАЕ ДЕЙСТВУЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ПРАВИЛА:

- ♦ Экипированное двуручное оружие по-прежнему считается двуручным оружием в контексте применения других способностей.
- ♦ При экипировке двух двуручных оружий по-прежнему должны соблюдаться обычные ограничения по символам дальности.

Пример

Оба оружия могут быть ближнего боя . Одно оружие может быть ближнего боя , а другое — комбинированным , либо оба оружия могут быть комбинированными .

✶ **ВАЖНО:** даже «**Хватка гигаса**» не позволяет использовать оружие в паре с оружием .

- ♦ Вы по-прежнему можете экипироваться одноручным оружием любого типа, следуя всем обычным правилам экипировки оружия.

Пример

Вы можете экипироваться одноручным дистанционным оружием и двуручным комбинированным оружием . Но важно помнить, что «**Хватка гигаса**» не позволяет экипироваться двуручным дистанционным оружием так, как если бы оно было одноручным.

- ♦ Пока экипированы два оружия, вы получаете доступ ко всем способностям, указанным на обеих картах экипированного оружия, включая способности их улучшений.

- ♦ Атакую, вы должны выбрать, какие боевые кубики использовать. Это может быть любая комбинация из 2 (не чёрных) боевых кубиков, указанных на картах вашего экипированного оружия. Если у одного или нескольких ваших оружий в наборе боевых кубиков есть **ЧЁРНЫЙ** , вы должны добавить один **ЧЁРНЫЙ** к своему набору боевых кубиков.

Если у экипированного оружия отличается дальность или имеет способность, которая может увеличить дальность атаки (например, **ДОСЯГАЕМОСТЬ 2** или **ДАЛЬНОСТЬ 4**), то вы должны использовать наименьшую из дальностей или досягаемостей обоих своих оружий. Если одно или оба оружия относятся к оружию ближнего боя и не имеют **ДОСЯГАЕМОСТИ**, вы можете атаковать только противников на соседних клетках.

Пример

Если одно оружие ближнего боя имеет **ДОСЯГАЕМОСТЬ 2**, а другое оружие — нет, вы можете атаковать только фигурки на соседних клетках. Точно так же и в случае, если у одного экипированного оружия **ДАЛЬНОСТЬ 4**, а у другого — **6**, вы можете атаковать фигурки только в пределах **ДАЛЬНОСТИ 4**. Наконец, если у вас экипировано оружие ближнего боя с **ДОСЯГАЕМОСТЬЮ 2** и комбинированное оружие с **ДАЛЬНОСТЬЮ 4**, вы можете атаковать только соседние фигурки.

- ♦ Если в любой момент вы экипируетесь оружием, которым не смогли бы экипироваться с помощью «**Хватки гигаса**» (или любым иным способом), вы должны немедленно завершить **своё** текущее действие или способность (если в данный момент выполняете действие или применяете способность). После этого уберите оружие в рюкзак так, чтобы ваше экипированное оружие не нарушало правил игры.

Пример

Подобное может произойти в случае, если вы применили способность, которая перевернула карту оружия, превратив двуручное оружие ближнего боя в двуручное дистанционное . Вы не можете использовать двуручное дистанционное оружие одновременно с любым другим оружием.



ПРИМЕР «ХВАТКИ ГИГАСА»



ЭКИПИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Герой с «**Хваткой гигаса**» может, не нарушая правил, экипировать и косу (двуручное оружие), и средний щит. Это также означает, что он получит все способности, указанные на обеих картах.

Поскольку оружие со значком перенимает дальность и тип парного оружия (т. е. того, с которым экипировано), щит будет считаться оружием ближнего боя с **ДОСЯГАЕМОСТЬЮ 2**.

При атаке игрок создаёт набор боевых кубиков с любых карт. В этом случае игроку на выбор предоставляется **ОРАНЖЕВЫЙ** , **БИРЮЗОВЫЙ** и дополнительный **ОРАНЖЕВЫЙ** . Поскольку игрок получает способности с обеих карт, способность щита «**ФИНТ: БИРЮЗОВЫЙ** » улучшит оранжевый кубик щита, превращая его в **БИРЮЗОВЫЙ** . Таким образом, оптимальным выбором для совершения атаки будут два **БИРЮЗОВЫХ** .

Поскольку на одном оружии изображён **ЧЁРНЫЙ** , игрок должен добавить его к набору боевых кубиков. Наконец, герой получает все символичные способности обеих карт и установленных на них улучшений.

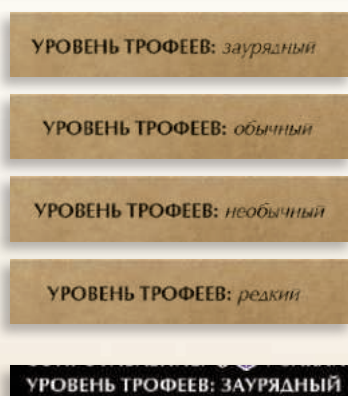


ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

По мере прохождения игры «Миддара» некоторые персонажи будут становиться сильнее, случайным образом менять алгоритм ИИ и даже заменяться совершенно другими персонажами. Все персонажи с ключевым словом «альтернатива» добавляются согласно приведённым ниже правилам.

УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ И ЗНАЧКИ РОСТА ПЕРСОНАЖЕЙ

На лицевой и обратной сторонах планшета **каждого** персонажа указан уровень трофеев. Чем выше уровень трофеев, тем сильнее планшет персонажа (см. «Уровень трофеев» на с. 17).



Чем выше уровень трофеев планшета персонажа, тем выше должен быть уровень трофеев стычки, чтобы персонажа можно было в неё добавить.



По мере прохождения приключения или в случае с приключениями, в которых уровень трофеев выше изначально (например, в режиме «Сценарий»), персонажи становятся сильнее. Если игрокам указано добавить персонажей во время стычки, следует добавлять тех персонажей, чей уровень трофеев, указанный на планшете, соответствует уровню трофеев текущей стычки.

У некоторых персонажей есть **дополнительные условия**, которые необходимо выполнить, прежде чем добавлять такого персонажа в стычку. Условия указаны на обороте планшета ниже требования к уровню трофеев. Если **хотя бы одно** условие не выполнено, а игрокам при этом указано добавить персонажа такого типа, игроки должны использовать планшет предыдущего уровня трофеев (если он доступен). Иначе персонаж не добавляется.

БАЗОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Уровень трофеев есть у **всех** планшетов персонажей, но ключевые слова «альтернатива» и «вариант» есть лишь у некоторых. При наличии эти ключевые слова указываются в правом верхнем углу планшета вместе с другими ключевыми словами персонажа.

Если на планшете персонажа нет ни одного из этих ключевых слов, планшет считается **базовым**, а персонаж называется **базовым**.

Базовый планшет персонажа — версия персонажа без каких-либо изменений. Если правила **альтернатив** и **вариантов** не вносят никаких изменений, используются именно базовые планшеты.

Пример

Пещерные серпы (всех уровней трофеев), входящие в состав игры «Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1», считаются **базовыми персонажами**.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

На планшетах персонажей с ключевым словом «альтернатива» всегда указан **базовый персонаж**, которого ими можно заменить. Такие планшеты и персонажи называются **альтернативными** (см. «Альтернатива», с. 81).

ВАРИАНТ



Планшеты персонажей с ключевым словом «вариант» обозначают персонажей с новым или отличающимся алгоритмом ИИ. Несмотря на то, что планшеты разные, это **всё тот же** персонаж.

Например, это может быть *пещерный серп* с двумя разными указаниями и алгоритмами ИИ.

Варианты персонажей призваны добавить разнообразия в игру, заменяя алгоритм ИИ **базовых персонажей** и их альтернатив.

В состав базовой игры «Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1» варианты персонажей не входят, однако в будущих дополнениях они будут встречаться игрокам. Например, это может быть **закапывающийся вариант пещерного серпа**, у которого меняется алгоритм ИИ для групп 1–3.

На оборотах планшетов персонажей с ключевым словом «вариант» указано название планшета, для которого они считаются **возможными добавочными персонажами**. Указывается это в формате «ВАРИАНТ: X» (например, *пещерный серп*, группа 1–3). Обратите внимание, что персонаж с ключевым словом «вариант» никогда не будет считаться **возможным добавочным персонажем** в случае, если на игровом поле уже есть такой же групповой **вариант** (например, *пещерный серп*, группа 1–3).

Указанный после ключевого слова «вариант» планшет (например, *пещерный серп*, группа 1–3) может быть как **базовым**, так и **альтернативным**. Таким образом, на поле могут быть **варианты** как **базовых**, так и **альтернативных персонажей**.

Персонажи с ключевым словом «вариант» добавляются на игровое поле по особым правилам (см. «Возможные добавочные персонажи», с. 81).

АЛЬТЕРНАТИВА

На планшетах персонажей с ключевым словом «**альтернатива**» всегда указывается **базовый персонаж**, которого они могут заменить. Такие планшеты персонажей считаются **альтернативными персонажами**.

Альтернативные персонажи — это сюжетно и игромеханически **отличающиеся** существа в «Миддаре», которыми можно случайным образом заменять **базовых персонажей**. Альтернативные противники разнообразят вашу игру и позволят освежить уже знакомые вам приключения и сценарии, добавив в них новизны и непредсказуемости.

На оборотах планшетов персонажей с ключевым словом «**альтернатива**» указано название **базового планшета**, для которого они считаются **возможными добавочными персонажами**. Указывается это в формате «**АЛЬТЕРНАТИВА: X**» (например, *пещерный серпень*).

В состав базовой игры «Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1» альтернативные персонажи не входят, однако в будущих дополнениях они будут встречаться. Например, вместо базового пещерного серпня игроки могут сразиться с *пещерным серпнем-воином*.

На планшетах альтернативных персонажей указываются только **базовые персонажи**, которых они могут заменить. Альтернативный персонаж **ни при каких обстоятельствах** не может заменить другого альтернативного персонажа.

Поскольку альтернативные персонажи сюжетно считаются самостоятельными существами, они никогда не будут входить в одну группу с планшетами **базовых персонажей**. Таким образом, группа не будет учитываться при определении, считается альтернативный персонаж **возможным добавочным персонажем** или нет.

Персонажи с ключевым словом «**альтернатива**» добавляются на игровое поле по особым правилам (см. «**Возможные добавочные персонажи**» далее).

ТИПЫ ТРЕБОВАНИЙ

Для добавления планшетов персонажей требуется выполнить ряд условий. Ниже приведены самые распространённые из них.

Дополнительные требования необходимо выполнить, прежде чем планшет можно будет использовать в указанных обстоятельствах.

Вариант: пещерный серпень (группа 1–3).

УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ: заурядный.

Дополнительные требования: использовать этот планшет как **вариант** можно только после попытки прохождения охоты **из дополнения The Cave Sickle Queen**.

Пример

Закапывающийся пещерный серпень будет доступен в режиме «Приключение» в качестве **варианта** только **после** того, как вы попытаете пройти охоту, в наборе с которой этот планшет был в комплекте. Если же в тексте охоты (или любого другого набора или дополнения), с которой этот планшет был в комплекте, будет указано добавить на поле персонажа с этим названием, то его и соответствующий планшет следует добавить независимо от требований. Описанный выше **вариант** серпня — **закапывающийся пещерный серпень** — меняет алгоритм **ИИ пещерного серпня** для групп 1–3!

Альтернатива: X — см. «**Альтернатива**» в колонке слева.

Уровень трофеев: X — уровень трофеев текущей стычки **должен** быть равен уровню трофеев планшета персонажа, чтобы он считался **возможным добавочным персонажем** (см. «**Уровень трофеев и значки роста персонажей**», с. 80).

Вариант: X — см. «**Вариант**», с. 80.

ВОЗМОЖНЫЕ ДОБАВОЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Планшеты персонажей считаются **возможными добавочными персонажами**, если они были раскрыты, соответствуют всем перечисленным условиям и не используются в данный момент.

При подготовке стычки во время **фазы распределения** **возможные добавочные персонажи** вам не понадобятся — вы должны поместить фигурки согласно схеме. Не понадобятся они и в том случае, если планшет персонажа добавляет на игровое поле другой определённый планшет персонажа.

Однако во **всех** остальных случаях, когда при добавлении фигурки на поле **требуется** новый планшет персонажа, нужно учитывать, что вместо этого может быть добавлен **возможный добавочный персонаж**.

Это касается и **схем**, и **тотемов**, и даже случаев, когда **призыватель** призывает **враждебного эспера**.

Чтобы определить, какой именно персонаж добавляется на поле, нужно перемешать планшеты всех **возможных добавочных персонажей** и случайным образом взять один из них. Если требуется добавить ещё фигурки, повторяйте этот процесс до тех пор, пока не добавите на поле необходимое их количество (см. «**Важные правила для возможных добавочных персонажей**», с. 83).



ДОБАВЛЕНИЕ АЛЬТЕРНАТИВ И ВАРИАНТОВ

АЛЬТЕРНАТИВА: Х

Перемешайте все планшеты *возможных добавочных персонажей* вместе с нужными планшетами *базовых персонажей*, указанных в качестве **Х** (например, *пещерный серпень*). Поскольку альтернативные персонажи сюжетно считаются самостоятельными существами, они никогда не будут входить в одну группу с *базовыми персонажами*.

Пример

Если планшет «*Пещерный серпень, группа 1–3*» уже используется, а во время стычки понадобилось добавить ещё *пещерных серпней*, вам всё равно нужно будет замешать «*Пещерных серпней-воинов, группа 1–2*», поскольку группы *альтернативных персонажей* независимы от групп *базовых персонажей*.

Перемешайте все планшеты и возьмите один. Затем добавьте столько фигурок, сколько было указано, либо столько фигурок, сколько номеров активации указано на взятом планшете, — в зависимости от того, что случится раньше.

Если требуется добавить ещё фигурки, перемешайте планшеты и повторите процесс.

ВАРИАНТ: Х

Перемешайте все планшеты *возможных добавочных персонажей* вместе с нужными планшетами *базовых персонажей*, указанных в качестве **Х** (например, *пещерный серпень, группа 1–3*). Поскольку варианты — это другие версии существующих персонажей, важно убедиться, что номера групп вариантов соответствуют номерам групп *базовых персонажей* в колоде.

Пример

Если планшет «*Пещерный серпень, группа 1–3*» уже используется, а во время стычки понадобилось добавить ещё *пещерных серпней*, вам не нужно замешивать *варианты пещерных серпней группы 1–3*.

Перемешайте все планшеты и возьмите один. Затем добавьте столько фигурок, сколько было указано, либо столько фигурок, сколько номеров активации указано на взятом планшете, — в зависимости от того, что случится раньше.

Если требуется добавить ещё фигурки, **уберите планшеты с уже используемыми группами**, перемешайте планшеты и повторите процесс.

ВАРИАНТЫ И АЛЬТЕРНАТИВЫ

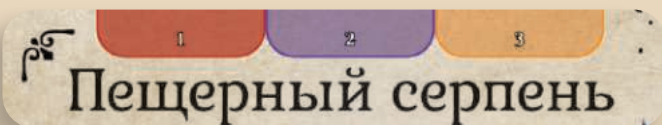
См. «*Персонажи с ключевыми словами „альтернатива“ и „вариант“*», с. 83.

✓ **ВАЖНО:** вполне возможно (и даже более чем вероятно), что при добавлении персонажа во время стычки в колоде *возможных добавочных персонажей* одновременно окажутся *альтернативные персонажи, базовые персонажи* и их варианты.

НЕСКОЛЬКО ГРУПП, ВАРИАНТЫ И АЛЬТЕРНАТИВЫ

Персонажи с ключевым словом «**вариант**» представляют собой новый **ИИ** для уже существующих персонажей и **не предназначены** для увеличения общего количества добавляемых персонажей одного типа.

Если у добавляемого персонажа есть **1** или несколько номеров активации, он должен следовать тем же правилам для групп, так как его **варианты** считаются теми же соответствующими группами. Это значит, что вы не можете замешать планшет **варианта** персонажа в колоду *возможных добавочных персонажей*, если его *базовый персонаж* уже есть на игровом поле и наоборот.



Пример

Допустим, на поле уже есть *пещерные серпни 1 и 2*. Открывается новый тотем, который требует добавить ещё **4 пещерных серпней**. Игроки добавят *пещерного серпня 3*, используя уже имеющийся планшет. Затем они перемешают планшет «*Пещерный серпень, группа 4–6*» с другими имеющимися у них вариантами *пещерных серпней*, на которых тоже указана группа **4–6**.

Варианты с группой **1–3** замешивать не нужно, поскольку на игровом поле уже есть *базовый персонаж* (*пещерный серпень, группа 1–3*).

Персонажи с ключевым словом «**альтернатива**» представляют собой совершенно другие фигурки. Эти фигурки могут находиться на поле одновременно с другими *базовыми персонажами*, которых могут заменить.

Это значит, что до тех пор, пока на игровом поле нет их **варианта**, они могут рассматриваться как *возможные добавочные персонажи*, даже если у фигурки, которую они могут заменить, на игровом поле есть такой же номер активации.

Пример

Предположим, что на поле уже есть *пещерные серпни 1, 2 и 3*. Открывается новый тотем, который требует добавить ещё **3 пещерных серпней**. Вы исключаете из *возможных добавочных персонажей* все варианты *пещерных серпней* с группами **1–3**, берёте планшет «*Пещерный серпень, группа 4–6*» и все другие варианты *пещерного серпня* с группами **4–6** в качестве *возможных добавочных персонажей*. Затем в качестве *добавочных персонажей* к ним добавляются все персонажи с ключевым словом «**альтернатива**», которые заменяют *пещерных серпней* и которых ещё нет на игровом поле.

Теперь игроки перемешивают все планшеты *возможных добавочных персонажей* и случайным образом берут один из них. Если взятый планшет добавил меньше фигурок, чем требуется, игроки берут ещё один планшет персонажа и при необходимости повторяют этот процесс до тех пор, пока не добавят требуемое количество фигурок (в данном случае **3**).

Кроме того, важно помнить, что если для добавления фигурки **не нужен** новый планшет персонажа, то и заниматься составлением колоды *возможных добавочных персонажей* тоже **не нужно**.

Пример

Если на поле уже есть *пещерные серпни* 1 и 2 и открывается новый тотем, который требует добавить ещё 1 *пещерного серпня*, вам **не нужно** думать о *возможных добавочных персонажах*, так как вы можете просто добавить *пещерного серпня* 3, чтобы укомплектовать существующую группу, куда входят *пещерные серпни* 1–3.

ПЕРСОНАЖИ С КЛЮЧЕВЫМИ СЛОВАМИ «АЛЬТЕРНАТИВА» И «ВАРИАНТ»

Если у персонажа есть и ключевое слово *«альтернатива»*, и ключевое слово *«вариант»*, он считается вариантом *альтернативного персонажа*. Используется он так же, как и *альтернативный персонаж*, но при этом на него распространяются все ограничения *варианта*. Это значит, что планшеты таких персонажей попадают в колоду *возможных добавочных персонажей* только в том случае, если на поле **нет** их альтернативного персонажа с такими же номерами группы.

В состав базовой игры *«Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1»* не входят персонажи с обоими этими ключевыми словами одновременно, однако в будущих дополнениях они будут встречаться.

На практике варианты *альтернативных персонажей* увеличивают шанс добавления *альтернативного персонажа* и вносят дополнительное разнообразие в алгоритмы ИИ существующих *альтернативных персонажей*.



КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО «ТИП»

Планшеты персонажей с ключевым словом **«ТИП: X»** используются для указания, какому типу существ они принадлежат. Особых правил у этого ключевого слова нет, но на него ссылаются другие способности.

Такое ключевое слово указано не на всех персонажах, но всё же может подразумеваться. Игрокам будет несложно определить, к какому типу персонаж относится. Можно с уверенностью утверждать, что, если в тексте планшета упомянут тот или иной тип, к нему относятся персонажи, у которых этот тип указан прямо в названии.

Пример

Подразумевается, что у пещерных серпней есть ключевое слово **«тип: серпень»**, а земляные и водяные лоя считаются персонажами с ключевым словом **«тип: лоя»**.

Тем не менее в случае, если способность прямо указывает название/имя персонажа, имеется в виду этот конкретный персонаж. Например, *«пещерный серпень»* относится только к *пещерному серпню*. Если же в тексте способности упоминаются персонажи типа «серпень», имеется в виду любой персонаж с ключевым словом **«ТИП: СЕРПЕНЬ»**.



Пример

На планшетах персонажей, сюжетно являющихся подвидом серпней, есть ключевое слово **«ТИП: СЕРПЕНЬ»**. Оно используется другими способностями, которые ссылаются на конкретные «типы» существ.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВОЗМОЖНЫХ ДОБАВОЧНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Изменение размера фигурки: если фигурка добавляемого *альтернативного персонажа* больше или меньше фигурки, которую она заменяет, разместите её так, чтобы она заняла хотя бы одну из клеток, изображённых на схеме или указанных в тексте, согласно которым добавляется персонаж. Если это невозможно, поместите фигурку на ближайшую свободную **неопасную** клетку (клетки).

Трофеи чудовищ: если вам необходимо получить трофей чудовища от *альтернативного персонажа*, берите карту из соответствующей колоды трофеев чудовищ по обычным правилам. Если у этого персонажа **нет** связанной с ним колоды трофеев чудовищ **или** вы уже взяли все доступные трофеи чудовищ, используйте колоду трофеев чудовищ его *базового персонажа*.

За персонажей с ключевым словом **«вариант»** трофеи следует брать только из колоды трофеев чудовищ их *базового персонажа*.

Особые правила стычек: любые особые правила стычек, которые относятся к *базовому персонажу*, относятся и к *возможным добавочным персонажам*, которые могут его заменить.



ПРИМЕР КЛЮЧЕВОГО СЛОВА «АЛЬТЕРНАТИВА»



Альтернатива: пещерный змея.

УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ: заурядный.

Дополнительные требования: использовать этот планшет как альтернативу можно только после попытки прохождения охоты из дополнения *The Cave Sickle Queen*.

Планшет «*Пещерный змея-воин*» — альтернативный персонаж, доступ к которому можно получить во время охоты на *королеву пещерных змей* из дополнения *The Cave Sickle Queen*.

Во время этой охоты в описании стычки игрокам будет указано раскрыть этот планшет по его номеру скрытого планшета. Некоторые персонажи с ключевым словом «*альтернатива*» могут быть раскрыты изначально.

Каким бы образом персонаж ни был раскрыт, на обороте его планшета мы увидим, что *пещерный змея-воин* может добавляться на поле вместо *пещерных змей*. Это означает, что, если игрокам нужно добавить на поле *пещерного змея*, при этом сейчас **не фаза размещения** во время подготовки к стычке и для добавления **нужен новый планшет** персонажа, игроки перемещают вместе планшет *пещерного змея-воина*, все другие доступные для добавления планшеты **базовых пещерных змей**, а также все прочие планшеты персонажей, на которых указано, что они служат альтернативой *пещерному змею*.

Помните, что для использования подобных планшетов нужно выполнить все их дополнительные требования. В данном случае *пещерного змея-воина* можно будет считать *возможным добавочным персонажем*, только если игроки уже *пытались* (неважно, успешно или нет) пройти охоту из дополнения *The Cave Sickle Queen*.

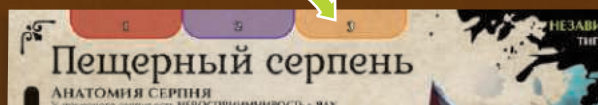
ПРИМЕР ДОБАВЛЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

ПРИМЕР ОБЫЧНОГО ДОБАВЛЕНИЯ

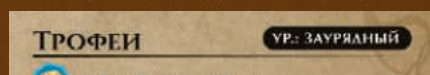
В примере (А) Найтингейл убегает от 2 пещерных серпней, уже находящихся на игровом поле. Когда она заворачивает за угол, на её линии видимости оказывается синий тотем, и ей приходится немедленно расшифровать скрытый текст **синего** тотема из «Книги приключения».

Предположим, что в скрытом тексте указано добавить на поле 4 пещерных серпней на клетку с синим тотемом и на соседние с ним клетки.

Сначала игроки должны проверить, не требуется ли им использовать новый планшет персонажа, поэтому прежде всего добавляют на поле всех серпней, каких только могут. В данном случае это пещерный серпень 3, так как на соответствующем планшете персонажа указаны номера 1–3. Поскольку пещерных серпней на поле только два, можно добавить ещё одного.



Далее игроки должны проверить уровень трофеев стычки.



В книге указано, что уровень трофеев — заурядный. Это означает, что у всех новых планшетов персонажей, связанных с добавляемыми фигурками, должен быть такой же уровень трофеев — заурядный.

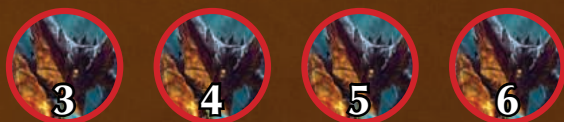


Учитывая это, игроки должны взять все планшеты пещерных серпней, на которых указан заурядный уровень трофеев. В базовой игре («Непреднамеренное зло. Акт 1») есть всего 2 планшета пещерных серпней: группа 1–3 и группа 4–6.



Поскольку группа пещерных серпней 1–3 уже используется, игроки используют единственный оставшийся у них планшет, чтобы добавить пещерных серпней 4, 5 и 6. Взяв этот планшет, игроки должны поместить фигурки пещерных серпней 4, 5 и 6 на клетку с синим тотемом и на соседние с ним клетки.

НА ПОЛЕ ДОБАВЛЯЮТСЯ



А



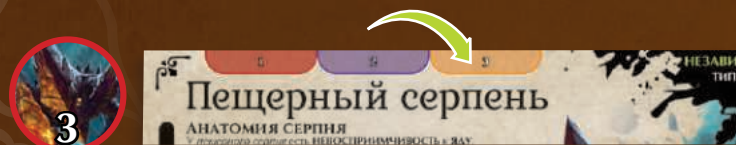
СОВЕТ: обычно изменение уровня трофеев стычек происходит с той же скоростью, что и у доступных для покупки предметов. Кроме того, изменение уровня редко происходит **во время** стычки. Игрокам в любой момент времени должно быть понятно, на каком они уровне трофеев, поэтому смена уровня трофеев сопровождается комментарием или напоминанием.

Однако в некоторых ситуациях текст особого правила стычки или тотема может гласить, что игрокам нужно добавить персонажа с уровнем трофеев, отличным от текущего уровня трофеев стычки. Это делается для того, чтобы в стычке были более сложные или лёгкие противники.

ПРИМЕР ДОБАВЛЕНИЯ АЛЬТЕРНАТИВЫ

Этот пример повторяет ситуацию из предыдущего (А). Только на этот раз мы предположим, что у игроков есть дополнение к игре, в котором используются правила для альтернативных персонажей и вариантов. Как и ранее, скрытый текст синего тотема указывает игрокам поместить 4 пещерных серпней на клетку с синим тотемом и на соседние с ним клетки.

Сперва, как и ранее, игроки должны проверить, не требуется ли им использовать новый планшет персонажа, поэтому для начала они добавляют на поле всех серпней, которых могут. В данном случае на поле помещается пещерный серпень 3, поскольку на соответствующем планшете персонажа ещё есть место для третьего пещерного серпня.



Б Теперь, учитывая уровень трофеев, игроки должны взять все планшеты персонажей пещерных серпней, а также все остальные планшеты персонажей, на обороте которых указано ключевое слово «альтернатива» для **базового персонажа**, которого необходимо добавить на поле. В данном случае это *пещерный серпень*.

Альтернатива: пещерный серпень.

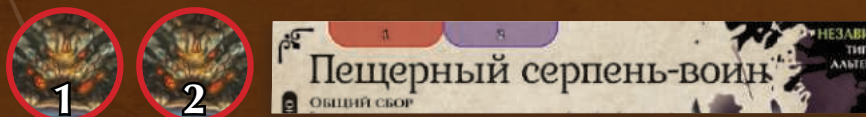
УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ: заурядный.

Дополнительные требования: использовать этот планшет как **альтернативу** можно только после попытки прохождения охоты из дополнения *The Cave Sickle Queen*.

Важно не забывать и о дополнительных требованиях, из-за которых может не получиться добавить персонажа на поле в качестве **альтернативы** или **варианта**. В приведённом выше примере **альтернативный персонаж** не попадёт в колоду *возможных добавочных персонажей*, если игроки ещё не *пытались* пройти указанную охоту.

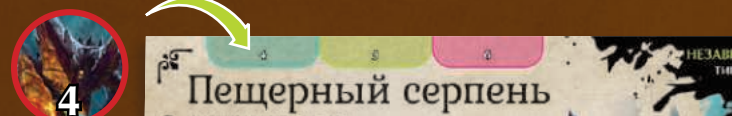
Предположим, что игроки уже пытались пройти эту **охоту**, но потерпели неудачу. Это означает, что они дополнительно добавят только те планшеты, которые были раскрыты (то есть не остались в скрытой колоде), а также планшеты, для которых были выполнены все дополнительные требования. В конечном итоге в колоде *возможных добавочных персонажей* будет 4 планшета (в том числе «Пещерный серпень, группа 4–6»).

Перемешав эти планшеты, игроки берут один из них случайным образом. Им достаётся пещерный серпень-воин, и они добавляют обе фигурки серпней-воинов 1 и 2 на клетку с синим тотемом и на соседнюю с ним клетку.



Тем не менее описание синего тотема требует добавить 4 пещерных серпней; пока что игроки поместили на поле всего 3, и им нужен последний. Поэтому они продолжают брать планшеты описанным выше способом, пока в итоге не добавят на поле в общей сложности 4 пещерных серпней или возможных добавочных персонажей, способных их заменить.

Повторяя процесс, игроки берут планшет «Пещерный серпень, группа 4–6».



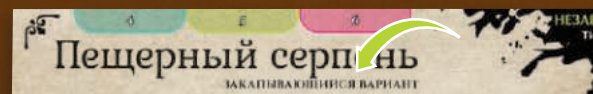
Поскольку осталось добавить только одного пещерного серпня, на поле игроки помещают лишь пещерного серпня 4.

НА ПОЛЕ ДОБАВЛЯЮТСЯ



ПРИМЕР ДОБАВЛЕНИЯ ВАРИАНТА

Будь у игроков **варианты** пещерных серпней, они включили бы их в число возможных добавочных персонажей вместе с **базовыми** на этапе (Б) в предыдущем примере. У планшеты персонажей с ключевым словом «вариант» такое же название, как и у их обычных версий (например, «Пещерный серпень»). Однако у них всегда есть подзаголовок, который и указывает на то, что они отличаются от базового планшета. Так, показанный ниже пещерный серпень — *закапывающийся вариант*.



ВАРИАНТ: пещерный серпень (группа 4–6).

УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ: заурядный.

На обороте планшета варианта всегда указывается фигурка, которую он может заменить, а также его группа. Изображённый на рисунке выше *закапывающийся пещерный серпень* используется в качестве возможной замены «Пещерного серпня, группы 4–6».

Важно помнить, что варианты — это просто новые **ИИ** для существующих персонажей, и поэтому в качестве возможных добавочных персонажей можно брать только те группы, которые **ещё не используются**.

Перемешав планшеты всех возможных добавочных персонажей (в данном случае это будут все **базовые персонажи**, **альтернативные персонажи** и варианты), игроки берут один из них. Теперь на игровом поле могут появиться не только новые и отличающиеся фигурки (например, **альтернативные персонажи**), но и фигурки с неизвестным **ИИ**.

СОВЕТ: во многих случаях колоду возможных добавочных персонажей собирать не нужно. Например, при подготовке стычки на игровое поле добавляются только те фигурки, которые указаны в описании. В этом случае **не нужно** проверять наличие подходящих планшеты **альтернативных персонажей** и вариантов **базовых персонажей**.

Не нужно так поступать и в ситуациях, когда в тексте стычки указано название конкретного **альтернативного персонажа**. Так, если указано добавить *пещерного серпня-воина*, нужно будет проверить только варианты *пещерных серпней-воинов*, так как альтернативных персонажей нельзя заменять другими альтернативными персонажами.



Боевые кубики абраксиса



Боевые кубики абраксиса — мини-игра, в которую вы сможете сыграть в режиме «Приключение». В ней используются карты абраксиса, особые кубики, а также жетоны урона и ПВ.

Каждый герой получает 4 кубика: выдайте одному герою 2 БЕЛЫХ и 2 ФИОЛЕТОВЫХ. Другой герой получает 2 БИРЮЗОВЫХ и 2 ОРАНЖЕВЫХ. Третий — 2 ЗЕЛЁНЫХ и 2 КРАСНЫХ кубика. Наконец, последний герой получает 2 СИНИХ и 2 СЕРЫХ кубика. Кроме того, каждому игроку выдаётся 10 очков абраксиса и 5 жетонов судьбы (используйте вместо них жетоны урона и ПВ соответственно).

Игра проходит в течение 5 раундов. Цель каждого раунда — бросить кубики таким образом, чтобы символы на всех 4 кубиках максимально совпали с символами, указанными в нижней части карты абраксиса, против которой идёт игра.

В конце каждого раунда герой, не сумевший собрать указанный на карте набор символов, теряет очки абраксиса. Когда у героя не остаётся очков, он выбывает из игры.

Если героям удастся достаточно хорошо выбрасывать на кубиках нужные символы, чтобы пережить эти 5 раундов, они получают награду. Награды суммируются. Это значит, что если выживут все 4 героя, они получат и все награды за всех выживших (за 1 выжившего, за 2 выживших и т. д.).

1. БРОСЬТЕ КУБИКИ

В каждом раунде герои одновременно бросают все 4 своих кубика и фиксируют результат 1 из них.

Если кубик **зафиксирован**, это означает, что герой доволен результатом броска и отложил этот кубик, чтобы в конце раунда сравнить его с символами на карте абраксиса. **Зафиксированные** кубики в этом раунде больше не бросаются.

Если герой хочет **зафиксировать** больше 1 кубика, он может потратить 1 из 5 своих жетонов судьбы. Каждый потраченный жетон судьбы позволяет **зафиксировать** 1 дополнительный кубик.

Если герой не хочет **фиксировать** ни один из брошенных им кубиков, он может потратить 1 жетон судьбы, чтобы этого не делать.

Как только все герои решат, какие кубики **зафиксировать**, или решат не **фиксировать** ни одного, потратив 1 из 5 жетонов судьбы, они одновременно бросают все оставшиеся (**незафиксированные**) кубики.

После второго броска герои снова **фиксируют** по 1 кубiku. При этом они снова могут тратить жетоны судьбы, чтобы либо **зафиксировать** более 1 кубика, либо не **фиксировать** ни одного.

После того как все герои решат, какие кубики **зафиксировать**, они одновременно бросают все оставшиеся кубики.

Так продолжается до тех пор, пока хотя бы 1 герой не **зафиксирует** все 4 своих кубика. Если никто не тратил жетонов судьбы, это произойдёт в конце четвёртого одновременного броска. Если же кто-то тратил жетоны судьбы, чтобы **зафиксировать** более 1 кубика, это может произойти раньше.

Если в конце одновременного броска (после того как все игроки выбрали кубики, которые будут **фиксировать**, и потратили жетоны судьбы) хотя бы у одного героя **зафиксированы** все 4 кубика, все остальные герои, у которых остались **незафиксированные** кубики, должны сделать ещё 1 бросок и **зафиксировать** все кубики из этого последнего броска; жетоны судьбы для этого броска использовать нельзя.

2. СРАВНИТЕ СИМВОЛЫ

Теперь, когда все герои **зафиксировали** все 4 кубика, каждый из них сравнивает символы на своих кубиках с символами, указанными в нижней части карты абраксиса.

За каждый **лишний** или **недостающий** символ на **зафиксированных** кубиках герой теряет 1 очко абраксиса. Если в ходе 5 раундов герой потеряет все очки, он выбывает из игры.

Если символы героя точно совпали с символами на карте абраксиса, он получает 1 очко абраксиса.

3. КОНЕЦ РАУНДА

После потери или получения очков абраксиса раунд заканчивается. Игра продолжается в течение 5 раундов. После окончания пятого раунда герои получают награды в зависимости от того, сколько из них осталось в игре после всех 5 раундов. Награды за игру указаны в книге приключения на странице со стычкой с соответствующей картой абраксиса.



КАРТА АБРАКСИСА



А

НАЗВАНИЕ

Название карты абраксиса.

Б

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Описание возможных особых правил карты, дополняющих приведённые на этой странице.

В

СИМВОЛЫ КАРТЫ АБРАКСИСА

В нижней части каждой карты абраксиса указан набор символов, который игроки будут пытаться собрать.

Модификации правил

ЗАЧЕМ НУЖНЫ МОДИФИКАЦИИ ПРАВИЛ

«Миддара» — огромная игра, и за годы её существования она была неоднократно протестирована множеством способов. Выходить из самых распространённых затруднений с игровыми механиками можно по-разному. Некоторые из известных способов прекрасно подходят для этого раздела, хотя мы всё же не стали включать их в основные правила.

Для тех, кто хочет подстроить «Миддару» под себя, мы предлагаем несколько модификаций. Все они были протестированы в достаточной степени, чтобы составить о них полноценное впечатление и рассказать в подробностях.

Вы можете использовать любые из следующих правил, чтобы изменить игровой процесс в соответствии с потребностями вашей группы.

ИГРА БЕЗ ВЫБЫВАНИЯ

«Миддара» была разработана таким образом, что выбывание игроков является неотъемлемой частью игрового баланса. Для тех, кто предпочёл бы играть без выбывания, предусмотрена возможность сделать это так, чтобы ничего не испортить.

Как правило, потерпеть поражение в стычке можно только в одном из следующих случаев:

- а) все герои в стычке побеждены;
- б) по особому правилу стычки;
- в) игроки выкладывают **4-й** жетон *спешки* в конец очереди инициативы.

Чтобы играть без выбывания, используйте приведённые далее правила.

Каждый раз, когда герой оказывается побеждён, сделайте следующее:

- ♦ Перенесите фигурку героя с игрового поля на его карту инициативы.
- ♦ Уберите все жетоны *способностей* и *эффектов* с планшета героя.
- ♦ Добавьте жетон *спешки* в конец очереди инициативы.
- Когда ход дойдёт до побеждённого героя, сделайте следующее:**
- ♦ Поместите фигурку героя на незанятую клетку в пределах **СВ** любого союзника.
- ♦ Уберите с планшета героя столько жетонов *урона*, чтобы их оставшееся количество было равно половине максимального значения **ПЗ** героя.
- ♦ Вернувшись, герой делает ход по обычным правилам, получая пункты выносливости (**ПВ**) и так далее, как если бы не был побеждён.

Этот вариант **может** даже **усложнить** прохождение в зависимости от стиля игры вашей группы и того, насколько часто вы получаете жетоны *спешки*.

Чтобы точнее настроить сложность при игре с этим правилом, можно изменить необходимое для поражения в стычке количество жетонов *спешки*.

- ♦ **5 жетонов *спешки***: легко.
- ♦ **4 жетона *спешки***: средне.
- ♦ **3 жетона *спешки***: сложно.

2 и 3 ИГРОКА

Из-за большого количества необходимых изменений варианты «Миддары» для **2 и 3** игроков можно найти на сайте www.hobbygames.ru. Провести партию в «Миддару» для 2 и 3 игроков можно с помощью дополнения «Набор фигурок и персонажей».

5-Й ИГРОК

Размер группы игроков может быть разным, и, хотя «Миддара» изначально не рассчитана на **5** человек, вы всё равно можете решить играть в пятером.

В начале приключения для игры доступны только **4** героя, поэтому **пятому** игроку приходится ждать, пока к отряду не присоединится ещё один герой. Однако, если у вас есть герой из другого набора «Миддары» и вы не против того, что его никогда не будут упоминать в сюжетном повествовании, вы можете сыграть в пятером по следующим правилам:

- ♦ **Пятый** герой начинает каждую стычку на клетке, соседней со стартовой зоной, указанной в описании подготовки стычки.
- ♦ Максимальное количество **ПЗ** для всех противников (**кроме боссов**) увеличивается на **50 %**. Максимальное количество **ПЗ** для всех **боссов** увеличивается на **25 %**. Так, у пещерного серпня будет максимум **9 ПЗ**, а у земляного лоя — максимум **30**.

Мы всё же не рекомендуем играть в «Миддару» в пятером — это и значительно упростит прохождение, и увеличит время между ходами участников.

МЕНЕЕ ОПАСНАЯ МЕСТНОСТЬ

Если героя притягивают, отталкивают или приказом отправляют на клетку с опасной местностью или через неё, он не становится немедленно побеждён и вместо этого может совершить проверку ловкости, чтобы прыгнуть на клетку, по которой в этом ходу ещё не перемещался. При успехе игрок переносит фигурку своего героя на эту клетку. При провале, а также в случае, если подходящей для прыжка клетки нет, герой побеждён по обычным правилам.

Независимые персонажи следуют этому же правилу, однако проверка ловкости считается успешной, если выпал любой символ, кроме ☹.

ПЕРЕОБУЧЕНИЕ ГЕРОЯ

В некоторых ситуациях игрок может понять, что одна из дисциплин его героя не очень ему подходит, или просто захотеть попробовать сменить героя ампула.

Если игрок захочет поменять изученные героем дисциплины, он может сделать это в любой момент на этапе **покупок и обучения**, заплатив **25** золота плюс ещё **25** золота за каждый уровень трофеев выше заурядного, основываясь на уровне предметов, доступных для покупки во время передышки.

В результате герой теряет все свои дисциплины (кроме сюжетных) и получает обратно весь потраченный на них **опыт** (включая тот, что был дополнительно потрачен на изучение дисциплин равного уровня).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

При разработке «Миддары» мы стремились сделать игру сложной настолько, чтобы большинству игроков было интересно периодически ломать голову. Тем не менее некоторым игра может показаться слишком сложной или слишком лёгкой. Следующие правила позволяют настраивать сложность игры.

Вы можете использовать эти правила вместе или по отдельности, чтобы сделать игру легче или сложнее. Правила перечислены в порядке убывания влияния на сложность. Первое правило в списке изменяет сложность сильнее всего.

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

- ♦ **Больше контратак:** если герой или союзник при совершении атаки промахивается с разницей в 3 или более, цель совершает **КОНТР-АТАКУ** с наибольшей дальностью, указанной на её планшете.
- ♦ **Неизлечимый урон:** при подготовке к стычке в **фазе оснащения** герои не убирают со своих планшетов жетоны *урона*, восстанавливая ПЗ до половины от максимума по обычным правилам. Вместо этого побеждённые герои и те герои, у которых осталось менее половины ПЗ, могут убрать в общей сложности 12 жетонов *урона* на **всех** участников активной группы; при этом герой может восстановить своё здоровье только до половины максимального значения ПЗ. Тем не менее между стычками игроки могут заменять участников активной группы на других героев, примкнувших к их отряду. Выбираемый на замену герой должен присутствовать в повествовании и не использоваться в другой стычке (например, в двойной стычке). Если героям представилась возможность устроить привал, все герои исцеляются по обычным правилам. Если у вас есть сомнения относительно того, можно заменять героя или нет, мы рекомендуем перестраховаться и не проводить замену.
- ♦ **Выносливые чудовища:** максимальное количество ПЗ для всех противников (**кроме боссов**) увеличивается на 50 %.
- ♦ **Смертоносные боссы:** когда атака **босса** первый раз за его ход промахивается по цели (и при этом кубики этой атаки не перебрасываются способностью босса), перебросьте кубики этой атаки.
- ♦ **Яростные боссы:** когда во время хода героя на планшет **босса** кладётся жетон *урона*, из-за которого у этого босса остаётся ровно (или больше) 75 %, 50 % или 25 % от его максимального значения ПЗ и при этом босс не побеждён, герой немедленно завершает текущий ход. Затем **босс** совершает внеочередной ход.
- ♦ **Своих не бросаем:** когда условием победы в стычке является выход с игрового поля, все непобеждённые герои и союзники должны добраться до одного и того же выхода, чтобы победить. Фигурка, достигшая этого выхода, убирается с поля. Если в стычке более одного выхода, все герои должны покинуть поле через один и тот же выход. Иногда это правило может создавать спорные ситуации. В таких случаях мы рекомендуем игнорировать его и использовать указанные для стычки условия победы без изменений.

ПОНИЖЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

- ♦ **Слабые противники:** не используйте персонажей высоких **уровней трофеев**. Всегда используйте только планшеты персонажей с наименьшим **уровнем трофеев**.
- ♦ **Неповоротливые чудовища:** не перемешивайте карты очереди инициативы в конце каждого раунда. Вместо этого персонажи всегда ходят в том порядке, в котором были добавлены на игровое поле.

- ♦ **Медленные чудовища:** если игрок добавляет персонажа на игровое поле, поместите карту инициативы этого персонажа в конец очереди инициативы, а не сразу после карты текущего игрока.
- ♦ **Живучие эсперы:** когда союзный эспер получает урон, его призывает **не получает** равный урон.
- ♦ **Связанные души:** когда вражеский эспер получает урон, связанный с ним независимый персонаж получает равный урон (точно так же, как в случае с союзными эсперами, которых призывают игроки по обычным правилам).
- ♦ **Меньше разнообразия персонажей:** не используйте планшеты персонажей с ключевыми словами «альтернатива» и «вариант», если их название прямо не указано в описании стычки. С этим правилом в стычках вы всегда будете использовать только указанных персонажей, не принимая во внимание возможные замены по правилам **альтернатив** и **вариантов**.
- ♦ **Поддавки:** если во время хода независимого персонажа, противостоящего героям, возникает несколько вариантов действий, он принимает решение в пользу того, что меньше навредит героям.
- ♦ **Разведка:** при подготовке стычки помещайте фигурки героев в стартовую зону после того, как сформируете очередь инициативы.
- ♦ **Первый опыт:** если игрок захочет переобучить своего героя, первое переобучение он делает бесплатно.
- ♦ **Без спешки:** если игроки не любят, чтобы их постоянно подталкивали вперёд, они могут не использовать жетоны *спешки* и связанные с ними правила. Нюанс в том, что после этого торопиться игрокам станет некуда, поэтому они будут затягивать партию, чтобы использовать больше дисциплин для усиления и исцеления, а также способности и дисциплины, которые плохо учитывают возможное отсутствие *спешки*. Их немного, но они всё же есть. Если вы решите обойтись без жетонов *спешки*, прохождение станет легче в зависимости от вашего стиля игры и выбранных героями дисциплин.
- ♦ **Вечные уникальные предметы:** не убирайте из игры сброшенные и некупленные уникальные предметы; вместо этого возвращайте их обратно в соответствующие колоды.



ЗНАЧКИ



Боевые кубики: кубики, которые бросает герой или персонаж при выполнении действий и применении способностей.



Оружие ближнего боя: предметы с этим значком можно использовать лишь против целей на соседних клетках, если только у атакующего нет ключевого слова «**ДОСЯГАЕМОСТЬ**». Оружие с этим значком может быть одновременно экипировано только с другим оружием ближнего боя или комбинированным оружием.



Дистанционное оружие: предметы с этим значком можно использовать для совершения атак по целям в пределах указанной на значке дальности. Оружие с этим значком может быть одновременно экипировано только с другим дистанционным оружием или комбинированным оружием. Если герой экипирует **два** разных дистанционных оружия с **двумя** разными значениями дальности, он сможет атаковать цель только в пределах наименьшей дальности.



Комбинированное оружие: считается, что у предметов с этим значком есть **либо** значок оружия ближнего боя, **либо** значок дистанционного оружия. Такое оружие можно экипировать как с оружием ближнего боя, так и с дистанционным. При этом оно перенимает дальность (включая любые способности, которые её увеличивают, например **ДОСЯГАЕМОСТЬ**) и тип (ближнего боя или дистанционное) оружия, вместе с которым экипировано. Если экипированы два комбинированных оружия, оба считаются оружиеми ближнего боя.

Способности с этим значком относятся **одновременно** и к оружию ближнего боя, и к дистанционному, поэтому их можно использовать с оружием, у которого есть **любой** из этих значков.



Одноручное: игроки могут занять такими экипированными оружиеми не более двух рук. Оружие с таким значком занимает только **1** руку и может быть использовано в паре с другим одноручным оружием. На одноручное оружие можно установить **1** улучшение.

ВАЖНО: оружие со значком ближнего боя **нельзя** экипировать вместе с дистанционным оружием.



Двуручное: оружие с таким значком занимает обе руки героя и не может быть экипировано ни с каким другим оружием. На двуручное оружие можно установить **2** улучшения предметов.

ВАЖНО: запрещённые сочетания оружия. Если в любой момент у героя окажется экипировано оружие, которое он не смог бы экипировать из-за описанного выше несоответствия значков, он должен немедленно завершить свои текущие действия и способности (если в данный момент он выполняет действие или применяет способность). После этого он должен сбросить или убрать оружие в рюкзак так, чтобы его экипированное оружие не нарушало правил.



Здоровье (ПЗ): общее количество урона, которое можно нанести фигурке, прежде чем она будет побеждена.



Защита: сложность попадания по фигурке при атаке.



Перемещение: количество пунктов перемещения, которое получает фигурка при выполнении действия «Перемещение».



Броня: количество **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**, который фигурка не получает **каждый раз**, когда ей наносится урон. Источник урона при этом **не имеет значения**. Кроме того, броня особо учитывается на этапе атаки «**Вычтите значение брони**». Получить броню можно благодаря предметам, дисциплинам и эффектам (см. раздел «**6. Определение урона**», с. 41).

В тексте некоторых способностей может упоминаться **итоговое значение брони**. Как правило, **итоговое значение брони** всегда равно базовому значению брони (сердце) на планшете героя (обычно **0**) плюс все бонусы брони (щит), получаемые благодаря **эффектам** и экипированным предметам.



Пункты выносливости (ПВ): используются для выполнения действий и применения способностей, требующих затрат **ПВ**.



Самообладание: то, как герой ведёт себя с другими, и его храбрость.



Знания: начитанность и эрудиция героя.



Ловкость: способность героя своевременно реагировать на обстановку и его атлетические навыки.



Восприятие: осведомлённость героя о своём окружении.



Сила: физическая мощь и подготовка героя.



Значки роста: у некоторых персонажей вместо числа, значка или боевого кубика может быть указано *****. В этих случаях используются параметры с планшета конкретного героя (см. раздел «**Значки роста**», с. 73).



КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА УСЛОВИЙ



▣ ЗА СТЫЧКУ

Указанная способность может быть применена только один раз за стычку. Поместите жетон «Использовано» на способность, чтобы не забыть, что она была применена.

◆ КОМБО: (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО)

Если у вас также экипирован другой предмет с соответствующим ключевым словом, вы можете применить указанную способность.

► ПЕРЕВОРОТ

Игрок должен перевернуть эту карту, чтобы применить указанную способность.

♣ ПОСТОЯННО

♣ ПОСТ.

Указанная способность **всегда** предоставляет свой бонус или штраф и считается постоянно действующей.

▾ РАЗРЯДИТЬ

Игрок должен разрядить эту карту, чтобы применить указанную способность.

✕ СБРОС

Игрок должен сбросить эту карту, чтобы применить указанную способность.

♣ СОСТОЯНИЕ

Указанная способность или эффект срабатывает в фазе состояния фигурки.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ПЕРСОНАЖЕЙ

АЛЧНОСТЬ (X)

Эти персонажи запасливее и богаче обычных. За победу над алчным противником герой получает дополнительные карты трофеев персонажа. В качестве **X** указывается количество дополнительных карт. Так, за победу над персонажем с **АЛЧНОСТЬЮ 1** герой получит **2** карты трофеев персонажа (а не **1**, как обычно).

АЛЬТЕРНАТИВА, ВАРИАНТ, УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ (УР.)

Персонажи с этими ключевыми словами добавляются на поле по особым правилам (см. «*Альтернативы, варианты и уровень трофеев*», с. 80).

БОСС

Персонажи с этим ключевым словом представляют собой особенно сильных противников, с которыми игроки будут сражаться во время особых стычек как в режиме «Приключение», так и в режиме «Сценарий». Планшеты персонажей-**боссов** находятся среди **скрытых планшетов** и раскрываются согласно указаниям особых правил стычки. За победу над некоторыми персонажами-**боссами** игроки смогут получить особый трофей чудовища. В этом случае в особых правилах стычки будет указано, как именно игроки могут это сделать. Если не указано иное, герои получают от боссов трофеи персонажей, как от обычных противников. В случае, если вы взяли из колоды карту трофея чудовища, её следует вернуть и взять карту повторно.

ВАРИАНТ: (X)

Тематическая принадлежность персонажа (см. «*ВАРИАНТ: X*», с. 82).

ВОПЛОЩЕНИЕ

Планшеты персонажей с этим ключевым словом используются героями, владеющими дисциплиной «*Призыв воплощения*». Используя «*Призыв воплощения*», герой получает под управление планшет персонажа с этим ключевым словом.

ВРАЖДЕБНЫЙ ЭСПЕР

Независимые персонажи с этим ключевым словом добавляются на поле либо вражескими призывателями, либо при подготовке стычки. Для этих планшетов действуют особые правила (см. «*Враждебные эсперы*», с. 77).

ПОЗОЛОТА

За победу над персонажем с этим ключевым словом герои всегда будут получать трофей чудовища вместо трофея персонажа.

РОЙ

Когда персонаж с ключевым словом «**РОЙ**» оказывается побеждён, трофеем персонажа можно взять лишь в том случае, если он был последним персонажем в своей группе (и его карта инициативы покинула очередь). Например, если в группе остался только **1** пещерный серпень и он был побеждён, уберите карту инициативы соответствующей группы пещерных серпней из очереди, а затем герои получают карту трофея персонажа.

СЛАБЫЙ

Герои не получают трофеев за победу над слабым персонажем.

СОЮЗНЫЙ ЭСПЕР

Персонажи с этим ключевым словом добавляются на игровое поле героями, использующими дисциплину «*Призыв*». Герой, который добавил на поле персонажа с этим ключевым словом, берёт его под своё управление. Такие планшеты подчиняются особым правилам (см. «*Призыв*», с. 76).

ТИП: (X)

Тематическая принадлежность персонажа (см. «*Ключевое слово „тип“*», с. 83).

ХРУПКОСТЬ

При расчёте общего количества **ПЗ * СОЮЗНОГО ЭСПЕРА** с этим ключевым словом уменьшите итоговое значение **ПЗ** вдвое.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

+ (X) БРОНЕБОЙНОСТИ

Количество брони, которое это оружие игнорирует при атаке (применяется на шаге атаки «*Вычтите значение брони*»).

+ (X) К БРОСКУ АТАКИ

Это ключевое слово используется всякий раз, когда способность или значение изменяет результат броска во время атаки (применяется на шаге «*Бросок атаки*»).

+ (X) МАГИЧЕСКОГО УРОНА

Ключевое слово, используемое для обозначения магического урона (см. «*Типы урона*», с. 43).

+ (X) НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА

Ключевое слово, используемое для обозначения неснижаемого урона (см. «*Типы урона*», с. 43).

+ (X) ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА

Ключевое слово, используемое для обозначения физического урона (см. «*Типы урона*», с. 43).

АЛЧНОСТЬ (X)

См. «*Ключевые слова персонажей*», с. 92.

⚔ АТАКА

Выполните действие атаки, используя боевые кубики экипированного(-ых) оружия(-й) со значком ⚔. Персонаж выполняет действие

атаки, используя боевые кубики, изображённые на его планшете персонажа.

👉 АТАКА

Выполните действие атаки, используя боевые кубики экипированного(-ых) оружия(-й) со значком 👉. Персонаж выполняет действие атаки, используя боевые кубики, изображённые на его планшете персонажа.

⚔ АТАКА

Выполните действие атаки, используя боевые кубики экипированного(-ых) оружия(-й) со значком ⚔ или 👉.

БДИТЕЛЬНОСТЬ (X)

Любая фигурка, покидающая клетку в пределах дальности (X) от фигурки с бдительностью, провоцирует внеочередную атаку с этой клетки.

БЕСТЕЛЕСНОСТЬ

Когда фигурка с ключевым словом «**бестелесность**» должна получить **ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН**, бросьте **ЧЁРНЫЙ** . Если выпало 4  или 4 , она игнорирует весь этот **ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН**.

БЛУЖДАЮЩИЙ

Предметы с этим ключевым словом и категорией редкости нельзя купить — их можно только найти. Когда вы берёте **трофеи персонажей** и получаете карту **уникального трофея**, замешайте эту карту в колоду уникальных трофеев вне зависимости от текущего уровня трофеев. Этот предмет можно продать, он считается предметом текущего уровня трофеев. Обратите внимание, что количество копий блуждающих предметов должно быть ограничено картами, которые входят в состав игры, поскольку по сюжету они уникальны и существуют в единственном экземпляре.

Примечание: в состав базовой игры («*Миддара: Непреднамеренное зло. Акт 1*») блуждающие предметы не входят.

БУЙСТВО

У вас есть **СОКРУШЕНИЕ**. Кроме того, при перемещении (самостоятельном или под влиянием способности) вы **ВЫТЕСНЯЕТЕ** всех противников, через клетки с которыми переместились. Вытесненные таким образом фигурки получают обычный урон, нанесённый **СОКРУШЕНИЕМ** (бросают **ФИОЛЕТОВЫЙ**  и получают **НЕСНИЖАЕМЫЙ УРОН**), а также игнорируют эффект ключевых слов «**ТЯЖЁЛОЕ**» и «**НЕПОДВИЖНОСТЬ**». В ходе такого перемещения каждую фигурку можно вытеснить лишь единожды.

ВАРИАНТ

См. «*Альтернативы, варианты и уровень трофеев*», с. 80.

ВЫТЕСНЕНИЕ

Когда вы получаете указание **ВЫТЕСНИТЬ** другие фигурки, поместите все эти фигурки (которые оказались бы на клетках, занимаемых подставкой вытесняющей фигурки) на ближайшие незанятые клетки, соседние с вытесняющей фигуркой. Перенос фигурок подобным

образом не считается перемещением и не провоцирует внеочередные атаки; ключевые слова «**ТЯЖЁЛОЕ**» и «**НЕПОДВИЖНОСТЬ**» также не применяются. Если фигурка вытесняется на клетку с опасной местностью, она может немедленно совершить прыжок на ближайшую незанятую неопасную клетку.

ГИБКОСТЬ

Когда фигурка с ключевым словом « **ГИБКОСТЬ**» первый раз за ход может уклониться от атаки, она совершает **УКЛОНЕНИЕ**. Если при броске во время этого уклонения фигурке не выпадает , добавьте к результату +1 .

ГИГАНТ

Фигурка с этим ключевым словом при определении линии видимости игнорирует высоту и другие фигурки. Фигурки, выбирающие фигурку с этим ключевым словом в качестве цели, также игнорируют высоту и другие фигурки при определении линии видимости.

ДВОЙНОЕ

Карта предмета с этим ключевым словом двусторонняя и может быть экипирована с любой из двух сторон (см. «*Предметы с ключевым словом „ДВОЙНОЕ“*», с. 28).

ДОСЯГАЕМОСТЬ (X)

Ближние атаки могут быть совершены в пределах дальности (X); они по-прежнему считаются атаками ближнего боя (см. «*Взятие в тиски и удар в спину*», с. 50).

ЗАКЛАННИЕ

Древо дисциплины (см. «*Древа дисциплин*», с. 32).

ЗАКЛИНАНИЕ (X)

Выполните действие сотворения заклинания со значением **моши** (X) плюс результат броска сотворения заклинания (с учётом имеющихся улучшений заклинания). Эффект заклинания указывается после этого ключевого слова (см. «*Действие сотворения заклинания*», с. 52).

ИСТРЕБЛЕНИЕ

Древо дисциплины (см. «*Древа дисциплин*», с. 32).

ИСЦЕЛЕНИЕ (X)

Уберите (X) жетонов *урона*.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ОРУЖИЯ

Оружие обладает ключевыми словами, указывающими на его тематическую принадлежность, например «**МЕЧ**», «**БОЕВОЙ МОЛОТ**»,

«**КНИГА**» и т. д. Кроме того, они используются при определении **УСТОЙЧИВОСТИ**, и на них могут ссылаться другие ключевые слова, например «**КОМБО**».

КОНТРАТАКА

Когда фигурка с этим ключевым словом атакована, она может совершить атаку во время шага атаки «*Проверьте, контратакует ли цель*» (см. раздел «*Действие атаки*», с. 41).

ЛЁГКОЕ

Это ключевое слово требуется для применения способностей некоторых дисциплин и ключевых слов состояний.

МАКСИМУМ (X)

Для некоторых способностей указывается их максимум (X). Он приводится в описании способности и используется, чтобы кратко сообщить игрокам максимальное количество жетонов, которое можно добавить её эффектом.

МАТЕРИАЛ

Герои получают материалы за победу над персонажами, когда берут карту из колоды трофеев персонажей и вытягивают карту трофея чудовища. Если на карте трофея чудовища есть ключевое слово «**МАТЕРИАЛ**», её можно использовать для доступа к улучшениям предметов (см. «*Улучшения предметов*», с. 29).

МЕТАНИЕ: (КУБИК)

Способность **МЕТАНИЯ** позволяет герою нанести противнику столько **ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**, сколько выпало в результате броска указанного кубика. Противник при этом должен находиться в пределах дальности 4 и на линии видимости героя. Это **не** атака, поэтому бросок атаки не совершается — вы просто бросаете кубик и наносите урон. По этой же причине цель не может уклониться от этого урона (хотя броня всё равно уменьшает его по обычным правилам).

МИСТИКА

При совершении атаки по фигурке с ключевым словом «**МИСТИКА**» игнорируются выпавшие в броске атаки символы ,  и .

МОШЬ (X)

Цель вашей способности должна совершить проверку сопротивления против указанного значения **моши** (X) и при провале применяет её эффект (см. «*Псевдозаклинания*», с. 53).

МОЩЬ (X) + ПРЕВЫШЕНИЕ

Используется при совершении атаки. Цель вашей атаки должна совершить проверку сопротивления против указанного значения мощи (X) и при провале подвергается её действию. Значение мощи увеличивается на разницу, на которую бросок атаки превысил значение защиты цели (см. «*Псевдозаклинания*», с. 53).

НАСКОК (X)

Фигурка, применяющая эту способность, совершает перемещение на расстояние X клеток или меньше по горизонтали или вертикали по прямой. При совершении **НАСКОКА** фигурка провоцирует внеочередные атаки только со стороны противников, которые находились на соседних с ней клетках в начале перемещения, полученного благодаря этой способности. При перемещении с помощью **НАСКОКА** фигурка игнорирует другие фигурки и все эффекты местности, кроме *препятствий*.

При совершении **НАСКОКА** фигурка может перемещаться на занятые другими фигурками клетки при условии, что эти фигурки не больше её по размеру (размер фигурки определяется размером её подставки). При этом наскакивающая фигурка **ВЫТЕСНЯЕТ** все прочие фигурки с клетки. Затем каждая вытесненная фигурка бросает **ФИОЛЕТОВЫЙ**  и получает столько **НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА**, сколько выпало.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К (ТИП)

Фигурки могут обладать невосприимчивостью к эффектам и определённым типам урона. Если у фигурки есть невосприимчивость к эффекту, она не может получить этот эффект. Если фигурка сначала получила эффект, а затем — невосприимчивость к нему, эффект немедленно теряется. Если фигурка невосприимчива к урону, при расчёте итогового урона атаки или заклинания уменьшите итоговый урон до 0.

НЕПОДВИЖНОСТЬ

Фигурки с этим ключевым словом ни при каких обстоятельствах не перемещаются способностями противников и течением.

НЕПРЕКЛОННОСТЬ

Когда фигурка с этим ключевым словом перемещается, все *препятствия* считаются для неё обычной местностью. Замените все *препятствия*, через которые переместилась эта фигурка, на пересечённую местность.

ОСВЯЩЕНИЕ

Древо дисциплины (см. «*Древа дисциплин*», с. 32).

ОТТАЛКИВАНИЕ (X)

Переместите цель не более чем на (X) клеток *дальше* от фигурки, применившей эту способность. Цель не провоцирует внеочередную атаку со стороны фигурки, применившей эту способность (см. «*Отталкивание, притягивание и приказ*», с. 40).

ПВ

Пункты выносливости (см. с. 38).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Выполните действие перемещения, используя значение перемещения  фигурки.

↻ ПЕРЕНАПРАВЛЕНИЕ

Это ключевое слово даёт способность, позволяющую изменять цель атаки или цель способности (см. «*Перенаправление*» с. 71).

ПОЛЁТ

Фигурка с **ПОЛЁТОМ** игнорирует эффекты любой местности, на которой находится. При перемещении фигурка с **ПОЛЁТОМ** игнорирует другие фигурки и провоцирует внеочередные атаки только со стороны противников, которые находились на соседних с ней клетках в начале действия перемещения или способности, благодаря которой она получила **ПОЛЁТ**. Фигурки с **ПОЛЁТОМ** не игнорируют *препятствия*. Фигурка с **ПОЛЁТОМ** не может закончить перемещение на клетке, занятой другой фигуркой. Фигурки с **ПОЛЁТОМ** могут определять линию видимости и перемещаться между любыми высотами без штрафов.

ПОМЕНЯТЬ МЕСТАМИ

Уберите с игрового поля фигурку, которая применяет эту способность, и её цель. Затем поменяйте их местами, перенеся каждую на клетку, где стояла другая. Это не провоцирует внеочередные атаки.

ПРИЗЫВАТЕЛЬ X

Ключевое слово, используемое враждебными эсперами для определения их значения мощи (см. «*Враждебные эсперы*», с. 77).

ПРИКАЗ (X)

Переместите цель на (X) или менее клеток *по вертикали* или *горизонтали* в *любом сочетании и направлении*. Перемещение цели не провоцирует внеочередную атаку со сторо-

ны фигурки, применившей эту способность (см. «*Отталкивание, притягивание и приказ*», с. 40).

ПРИКРЫТИЕ

При сотворении **заклинания** или применении способности **псевдозаклинания** против фигурки с **ПРИКРЫТИЕМ**, при проверке сопротивления эта фигурка добавляет **ЧЁРНЫЙ**  к своим кубикам сопротивления. Фигурка добавляет +1 к результату проверки сопротивления за каждый выпавший на **ЧЁРНОМ**  символ .

ПРИТЯГИВАНИЕ (X)

Переместите цель не более чем на (X) клеток *ближе* к фигурке, применившей эту способность. Цель не провоцирует внеочередную атаку со стороны фигурки, применившей эту способность (см. «*Отталкивание, притягивание и приказ*», с. 40).

ПРОВОРСТВО

Когда фигурка с этим ключевым словом перемещается *добровольно* (её не притягивают, не отталкивают и т. д.), она никогда не провоцирует внеочередные атаки со стороны противников, которые находились по соседству в начале действия перемещения или способности, благодаря которой фигурка получила бесплатное перемещение. При *принудительном* перемещении (притягивании, отталкивании и т. д.) фигурка с ключевым словом «**ПРОВОРСТВО**» провоцирует внеочередные атаки со стороны фигурок на соседних клетках по обычным правилам.

ПРОТИСКИВАНИЕ

Фигурки с **ПРОТИСКИВАНИЕМ** представляют собой очень крупных, но при этом достаточно разумных персонажей, которые способны избегать препятствия, прилагая дополнительные усилия.

Фигурка с **ПРОТИСКИВАНИЕМ** может попытаться переместиться на клетку размером 1×1, **если** из-за *препятствия* иначе пройти не получается. Для этого фигурка с **ПРОТИСКИВАНИЕМ** при выполнении действия перемещения может потратить 1 дополнительный **ПВ**, чтобы на время этого действия перемещения считалось, что она занимает всего одну клетку. Фигурка может протискиваться по клеткам подобным образом **исключительно** в случае, когда иначе не помещается на каждую рассматриваемую клетку из-за *препятствий*.

Фигурка с **ПРОТИСКИВАНИЕМ** не может добровольно завершить своё действие перемещения на клетке, где не может поместиться. В ситуации, когда что-то заставило фигурку завершить ход там, где она не может поместиться, завершите текущее действие и все способности. Затем перенесите фигурку с **ПРОТИСКИВАНИЕМ** на ближайшую не противоречащую правилам клетку, через которую она прошла во время этого действия перемещения или способности. Эта фигурка получает **6 НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА**. Если подходящих клеток нет, фигурка переносится туда, откуда начала это перемещение.

СВ
Сфера влияния (см. с. 43).

СИМБИОЗ
Фигурка с ключевым словом «**СИМБИОЗ**» представляет собой одну фигурку, которая использует **2** или больше планшета персонажей. Эти персонажи могут находиться в **1** и более группе на **1** и более уникальном планшете персонажей.

Во время хода персонажи-симбионты используют одну и ту же фигурку на поле. Это означает, что они определяют линию видимости, выбирают цели и следуют всем тем же правилам, как если бы были одной фигуркой. При провоцировании внеочередных атак все персонажи-симбионты могут совершать внеочередную атаку. При проведении проверок, влияющих на нескольких симбионтов (например, прыжка), проверку должны совершить все симбионты. Если вы хотите выбрать фигурку-симбионта в качестве цели, вам необходимо выбрать в качестве цели одного из использующих её персонажей.

Если действие или способность нацелены на **1** или более соседнюю клетку с фигуркой-симбионтом, вы можете выбрать целью ещё **1 другого** персонажа-симбионта за каждую дополнительную клетку, на которую влияет это действие или способность. Если целью способности становятся все фигурки в пределах **СВ** или дальности, она действует на всех персонажей-симбионтов. Фигурка-симбионт считается побеждённой и убирается из стычки, только если побеждены все использующие её персонажи-симбионты.

СКАЧОК
Цель или цели, на которых действует эта способность, убираются со своего текущего местоположения, а затем переносятся в новую

точку назначения, указанную в тексте способности. Точкой назначения может быть как клетка на игровом поле, так и любой компонент за его пределами (например, планшеты персонажей, карты инициативы и т. д.). **СКАЧОК** не провоцирует внеочередную атаку.

СОКРУШЕНИЕ
При перемещении (самостоятельном или под влиянием способности) фигурка с этим ключевым словом считает все клетки незанятыми. После перемещения эта фигурка **ВЫТЕСНЯЕТ** все фигурки с занимаемых ею клеток. Затем каждая вытесненная фигурка бросает **ФИОЛЕТОВЫЙ** и получает столько **НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА**, сколько выпало.

СООБЩЕСТВО
Древо дисциплины (см. «*Древа дисциплин*», с. 32).

СОПУТСТВУЮЩАЯ СПОСОБНОСТЬ (СС)
При совершении атаки фигурка может применить эту способность на шаге действия атаки «*Применение сопутствующих способностей*» (см. «*Действие атаки*», с. 41).

ТЯЖЁЛОЕ
Фигурка с этим ключевым словом **может** уменьшать на **1** дальность перемещения, полученного от течений, эффектов и способностей. Это означает, что на бесплатное перемещение, полученное благодаря вашим собственным дисциплинам, это ключевое слово будет действовать, только если вы сами этого захотите. Тем не менее герои с ключевым словом «**ТЯЖЁЛОЕ**» **должны** уменьшать своё значение перемещения  на **1** и получать штраф **-1** к ловкости. Эффект ключевого слова «**ТЯЖЁЛОЕ**» от разных источников суммируется. Так, если у героя экипировано два предмета с ключевым словом «**ТЯЖЁЛОЕ**», он должен уменьшить своё значение перемещения  на **2**.

УДАР В СПИНУ
Когда атакующие с этим ключевым словом берут противника в тиски, их атаки наносят **+3 ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА**. Бонус этого ключевого слова суммируется с бонусом от взятия в тиски (см. раздел «*Взятие в тиски и удар в спину*», с. 50).

УКЛОНЕНИЕ
Это ключевое слово позволяет фигурке использовать способность уклонения (см. «*Уклонение*», с. 52).

УЛУЧШЕНИЯ ПРЕДМЕТОВ
Улучшения предметов используются для модификации оружия, диковинок и брони. Герои могут приобрести улучшения во время фазы «*Покупки и обучение*». Для доступа к улучшениям предметов требуются материалы, которые можно получить после победы над противником, взяв карту трофея чудовища из колоды трофеев персонажей (см. «*Улучшения предметов*», с. 29).

УРОВЕНЬ (X) (на карте дисциплины)
Все карты дисциплин делятся на 4 уровня (см. «*Древа дисциплин*», с. 32).

УРОВЕНЬ ТРОФЕЕВ (УР.)
См. «*Альтернативы, варианты и уровень трофеев*», с. 80.

УСИЛЕНИЕ
На этапе **усиления** атаки или сотворения заклинания фигурки с этим ключевым словом усиливают атаку или заклинание, добавляя **ЧЁРНЫЙ** к набору своих боевых кубиков (см. «*Усиление*», с. 52).

УСТОЙЧИВОСТЬ К (ТИП)
Фигурки могут обладать устойчивостью к различным типам урона. При расчёте итогового урона атаки или заклинания уменьшите итоговый урон вдвое (с округлением в большую сторону).

УХИЩРЕНИЕ
Древо дисциплины (см. «*Древа дисциплин*», с. 32).

ФАМИЛЬЯР
Тип карты, получаемый благодаря дисциплине «*Фамильяр*» из древа сообщества (см. «*Фамильяры*», с. 77).

ФИНТ: (КУБИК)
При выполнении указанных условий оружие с этим ключевым словом заменяет свой боевой кубик (указанный в левом верхнем углу карты) на боевой кубик этого ключевого слова.

ХВАТКА ГИГАСА
См. «*Хватка гигаса*», с. 79.

ЩИТ
Тип оружия, увеличивающий значение брони . Дальность **ЩИТА** равна дальности оружия, экипированного в другой руке. Если экипированы **2** щита, их дальность считается дальностью ближнего боя .

ТАБЛИЦА 3. ЖЕТОНЫ ЭФФЕКТОВ

НЕГАТИВНЫЕ ЭФФЕКТЫ	ЖЕТОН	ЭФФЕКТ	ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ	ЖЕТОН	ЭФФЕКТ
Обречённость		❖ СОСТОЯНИЕ Бросьте ЧЁРНЫЙ . Если выпал , вы побеждены	Преграда		❖ ПОСТОЯННО +1
Тьма		❖ ПОСТОЯННО Вы получаете −1 к броскам атаки. Вы не можете УКЛОНЯТЬСЯ	Отвага		❖ ПОСТОЯННО При совершении атаки получите и . ✗ СБРОСЬТЕ этот эффект, если атака провалилась
Болезнь		❖ ПОСТОЯННО У вас не может быть <i>положительных эффектов</i> . Вы не можете убирать жетоны урона и жетоны эффектов	Ускорение		❖ СОСТОЯНИЕ Получите +1 ПВ
Паралич		❖ ПОСТОЯННО Завершите своё действие или способность. Вы не можете выполнять действия и применять способности, за исключением способностей с ключевыми словами « постоянно » и « состояние ». На вас по-прежнему действуют притягивание, отталкивание и приказ. ✗ СБРОСЬТЕ этот жетон в конце вашего следующего хода. Затем получите « НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ: паралич » до конца этой стычки. ✓ ВАЖНО: паралич не влияет на действия и способности, которые фигурка получила благодаря особым правилам стычки	ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ	ЖЕТОН	ЭФФЕКТ
Яд		❖ СОСТОЯНИЕ Бросьте ФИОЛЕТОВЫЙ и получите столько НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА , сколько выпало	Привязь		Всякий раз, когда вы получаете урон, привязанная фигурка получает столько же МАГИЧЕСКОГО УРОНА . Всякий раз, когда вы ИСЦЕЛЯЕТЕСЬ , привязанная фигурка исцеляет такое же количество урона. Получаемые привязанной фигуркой урон и исцеление нельзя передать другим фигуркам с помощью дополнительных привязей. У фигурки не может быть больше 1 жетона привязи. Если вы применяете способность, которая добавляет фигурке новый жетон привязи, вы должны сбросить предыдущий. Вы не можете добавить жетон привязи уже привязанной к вам фигурке (то есть той, которая использовала привязь на вас)
Истощение		❖ ПОСТОЯННО Когда вы получаете урон от атаки или заклинания, ваши УСТОЙЧИВОСТИ игнорируются. Если у вас нет устойчивостей, которые можно игнорировать, вместо этого добавьте +2 НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА к атаке или заклинанию	Заклятый враг		Все атаки и заклинания, направленные против фигурки, которой вы добавили этот жетон (т. е. против вашего заклятого врага), получают +2 к одному из наносимых ими типов урона. У фигурки не может быть более 1 жетона заклятого врага. Если вы применяете способность, которая добавляет фигурке новый жетон заклятого врага, вы должны сбросить предыдущий

ТАБЛИЦА 4. ЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ

НАЗВАНИЕ	ЖЕТОН	ЭФФЕКТ
Уклонение		✗ СБРОС УКЛОНЕНИЕ (максимум 3). Внимание: независимые персонажи используют жетоны уклонения, когда становятся целью атаки
Исцеление		✗ СБРОС Потратьте 1 ПВ . Фигурка в пределах СВ получает ИСЦЕЛЕНИЕ 6 (максимум 4)
Вмешательство		✗ СБРОС Перебросьте все только что брошенные вами кубики (максимум 1)
Клятва		✗ СБРОС При нанесении урона вы наносите +2 урона того же типа (максимум 5)
Призыв		✗ СБРОС Такие жетоны можно использовать для применения других способностей призывателя
Энергия		У жетонов энергии нет самостоятельного эффекта. Правила использования таких жетонов и их свойства указаны на соответствующих картах, где содержатся упоминания жетонов энергии

ТАБЛИЦА 5. КОЛОДА ТРОФЕЕВ ПЕРСОНАЖЕЙ, ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ И УЛУЧШЕНИЙ

РЕДКОСТЬ	КОЛОДА ТРОФЕЕВ	ЦЕНА ПРОДАЖИ	ЦЕНА ПРОДАЖИ УНИКАЛЬНОГО ПРЕДМЕТА	СТОИМОСТЬ УЛУЧШЕНИЯ
Заурядная	4 (×3), 5 (×4), 6 (×5), 7 (×5), 8 (×5), 9 (×5), предмет, чудовище, уникальный	5	10	15
Обычная	5 (×3), 6 (×4), 7 (×5), 8 (×5), 9 (×5), 10 (×5), предмет, чудовище, уникальный	10	20	30
Необычная	6 (×3), 7 (×4), 8 (×5), 9 (×5), 10 (×5), 12 (×5), предмет, чудовище, уникальный	15	30	50
Редкая	7 (×3), 8 (×4), 9 (×5), 10 (×5), 12 (×5), 14 (×5), предмет, чудовище, уникальный	20	40	75
Внимание: сюжетные предметы продавать нельзя. Одноразовые предметы можно продать за 1 золото. Улучшения предметов увеличивают стоимость продажи предмета на 5 золота за каждое установленное улучшение. Трофей чудовища можно продать за 25 золота. Аксессуары можно продать как предметы текущего уровня трофеев или за указанную на их карте стоимость — в зависимости от того, какой параметр меньше				

ТАБЛИЦА 6. ОБЩИЕ ДЕЙСТВИЯ И СПОСОБНОСТИ

ДЕЙСТВИЕ	ПВ	ОПИСАНИЕ	СПОСОБНОСТЬ	ПВ	ОПИСАНИЕ
Перемещение		Переместитесь на количество клеток, равное вашему максимальному значению перемещения или меньшее. За каждый дополнительно потраченный ПВ ваше значение перемещения увеличивается на 2. ✓ ВАЖНО: герои могут выполнять только 1 действие перемещения в ход	Уклонение		Во время атаки на шаге уклонения бросьте ЧЁРНЫЙ . Герой добавляет +1 к защите за каждый выпавший . Если выпал , дополнительная защита не добавляется (см. «Уклонение» на с. 52)
Атака	2	Совершите атаку с использованием боевых кубиков оружия (-й), которым (и) вы экипированы	Усиление		При создании набора боевых кубиков во время атаки или при определении мощи заклинания вы можете дополнительно потратить 1 ПВ , чтобы добавить ЧЁРНЫЙ . При усилении атаки выпавшие на этом кубике символы можно потратить на применение символьных способностей вашего оружия. При выпадении атака автоматически проваливается. При усилении заклинания вы можете потратить , выпавшие на ЧЁРНОМ , чтобы добавить +1 к мощи заклинания за каждый потраченный символ . При выпадении заклинание автоматически не действует на цель. Заклинатель немедленно получает 3 НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА и завершает действие сотворения заклинания
Действие стычки		Действия стычки — особые действия, доступные героям во время стычек. К ним также относится активация жетонов <i>трофеев</i>			Контратака
Смена снаряжения		Экипируйтесь любыми предметами, находящимися на вашем герое или в его рюкзаке, или снимите эти предметы. Все разряженные и перевёрнутые лицевой стороной вниз предметы в рюкзаке остаются таковыми, пока не будут возвращены в исходное состояние. Вы также можете забирать предметы и компаньонов у героев, стоящих на соседних клетках, но отдавать предметы и компаньонов другим героям вы не можете. Во время этого действия вы можете экипировать, снять и/или забрать неограниченное количество предметов и компаньонов			

ТАБЛИЦА 7. ТИПЫ МЕСТНОСТИ

ОБОЗНАЧЕНИЕ	ЭФФЕКТ/ОПИСАНИЕ	ОБОЗНАЧЕНИЕ	ЭФФЕКТ/ОПИСАНИЕ
	ОБЫЧНАЯ: нет особых эффектов. Обычную местность можно заменять на любую другую местность		ПРЕПЯТСТВИЕ: блокирует линию видимости. Местность с препятствием не считается клеткой. Способности, создающие препятствия, могут заменять любую местность, кроме опасной
	ВОДА: находящиеся в воде фигурки не могут уклоняться. Для выхода с клетки с водой требуется 2 пункта перемещения . Способности, создающие воду, могут заменять ею обычную и пересечённую местности, а также грязь. У воды на жетонах, размещённых с помощью какой-либо способности, нет течения		ОПАСНАЯ: фигурки, завершившие ход или перемещение на опасной местности либо покинувшие клетку с опасной местностью, становятся побеждёнными. Способности, создающие опасную местность, могут заменять ею любую местность, кроме препятствий
	ПЕРЕСЕЧЁННАЯ: все атаки, совершаемые через пересечённую местность или по находящимся на ней целям, получают штраф –1 К БРОСКУ АТАКИ . Этот штраф суммируется со штрафом –1 К БРОСКУ АТАКИ через клетки с союзниками. Для выхода с клетки с пересечённой местностью требуется 2 пункта перемещения (крупная фигурка применяет это условие, только если каждая занимаемая её подставкой клетка — это клетка с пересечённой местностью). Способности, создающие пересечённую местность, могут заменять ею только обычную местность		ГРЯЗЬ: фигурки в грязи должны потратить дополнительный пункт выносливости (ПВ) на все действия и способности, использование которых требует хотя бы 1 ПВ . Способности, создающие грязь, могут заменять ею только обычную и пересечённую местности
	ВЫСОТА: см. «Высота», с. 22		ОСОБАЯ: см. особые правила стычки

ТАБЛИЦА 8. ПАМЯТКА ДЛЯ ПРИВАЛА И НАЧАЛА СТЫЧКИ

	НА ПРИВАЛЕ (С. 18)	В НАЧАЛЕ СТЫЧКИ (С. 14)
Урон	Исцелите весь урон	Убирайте жетоны <i>урона</i> , пока их количество не станет равным половине вашего максимального значения ПЗ
Разряженные карты	Зарядите все разряженные карты	Зарядите все разряженные карты
Перевёрнутые карты	Верните все перевёрнутые карты в исходное положение	Перевёрнутые карты остаются перевёрнутыми
Жетоны эффектов (квадратные, например УСКОРЕНИЕ)	Уберите все жетоны <i>эффектов</i>	Уберите все жетоны <i>эффектов</i>
Жетоны способностей (круглые, например ИСЦЕЛЕНИЕ)	Уберите все жетоны способностей	Все жетоны способностей остаются на персонажах и не убираются
Могу ли я сменить снаряжение?	Да. Выполните бесплатное действие смены снаряжения	Нет. Вы не получаете бесплатного действия смены снаряжения

Внимание: игроки обновляют колоду трофеев персонажей, только когда получают указание сделать привал. Это означает, что, если в тексте не было указания устроить привал, вы будете продолжать брать оставшиеся карты из колоды трофеев персонажей (см. «Карты трофеев персонажей», с. 57).

ТАБЛИЦА 9. ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Важно: у жетонов персонажей есть дополнительные правила. Подробнее о них можно прочесть в разделе «Жетоны персонажей» на с. 70.

НАЗВАНИЕ	ЖЕТОН	ЭФФЕКТ
Закапывание		Некоторые фигурки могут <i>закапываться</i> или становиться <i>закопавшимися</i>. Когда фигурка закапывается, замените её жетоном <i>закапывания</i> такого же размера. Если фигурке указано <i>выкопаться</i>, замените жетон <i>закапывания</i> на соответствующую ему фигурку и ВЫТЕСНИТЕ все фигурки с её клетки (см. ключевое слово «<i>Вытеснение</i>» на с. 93). Закопавшаяся фигурка: - Получает «УСТОЙЧИВОСТЬ: ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН» и «УСТОЙЧИВОСТЬ: МАГИЧЕСКИЙ УРОН», не может брать в тиски и быть взятой в тиски. Не провоцирует и не может совершать внеочередные атаки. <i>Выкапывание</i> и <i>закапывание</i> не провоцирует внеочередные атаки. - Если перемещается под влиянием способности (например, отталкивания), то вместо этого фигурка должна выкопаться. Всё последующее перемещение, вызванное этой способностью, выполняется по обычным правилам. Так, если <i>закопавшуюся</i> фигурку отталкивают на 2 клетки, она сначала <i>выкапывается</i>, а затем отталкивается на 1 клетку по обычным правилам. - При возможности совершить прыжок, чтобы не стать побеждённой, сразу же <i>выкапывается</i>, чтобы этим воспользоваться. Не может перемещаться на клетки с <i>водой</i>, <i>препятствием</i> или <i>опасной</i> местностью. Если способность принудительно перемещает фигурку в <i>воду</i>, на <i>препятствие</i> или <i>опасную</i> местность, она должна выкопаться. На фигурку распространяются все правила перемещения на эту местность (так, она получает урон при перемещении на <i>препятствие</i> и становится побеждена, попав на <i>опасную</i> местность). - Игнорирует высоту и все другие типы <i>неопасной</i> местности. - Игнорирует все <i>незакопавшиеся</i> фигурки и может завершать свой ход на занятых ими клетках. Не блокирует линию видимости <i>незакопавшихся</i> фигурок и не мешает их перемещению. Это означает, что <i>незакопавшаяся</i> фигурка может закончить перемещение на клетке с <i>закопавшейся</i>. - Если фигурка с <i>симбиозом</i> <i>закапывается</i> или <i>выкапывается</i>, <i>закапываются</i> или <i>выкапываются</i> обе фигурки. Если <i>закопавшаяся</i> фигурка с <i>симбиозом</i> оказывается побеждена, будучи <i>закопанной</i>, связанный с ней <i>симбионт</i> немедленно <i>выкапывается</i>
Мешок		Жетоны <i>мешков</i> помещаются на игровое поле свойствами планшета <i>фрагора</i> (как персонажа, так и воплощения). Когда любая фигурка провоцирует внеочередную атаку со стороны <i>мешка</i>, переверните жетон <i>мешка</i> и примените указанную способность против всех фигурок на клетке с <i>мешком</i> и на соседних с ним клетках. Жетоны <i>мешков</i> не переворачиваются, если перемещаются одновременно с другой фигуркой или создают ситуацию, в которой непонятно, когда именно совершается внеочередная атака
Динамит		Герои и персонажи могут применять способности, которые помещают на игровое поле жетоны <i>динамита</i>. Жетоны <i>динамита</i> взрываются и наносят урон всем, кто находится рядом с ними. У жетона <i>динамита</i> есть два состояния: он либо зажжён, либо не зажжён. Когда жетон <i>динамита</i> по любой причине помещается на игровое поле, он становится зажённым. Если жетоны <i>динамита</i> были на поле с начала стычки, они заожжены. После зажжения <i>динамит</i> взрывается в конце следующего раунда. Когда <i>динамит</i> взрывается, сбросьте его жетон. Затем все фигурки на клетках с жетоном и соседних с ним клетках бросают по 3 ФИОЛЕТОВЫХ и получают столько НЕСНИЖАЕМОГО УРОНА, сколько выпало. Все жетоны <i>трофеев</i> на этих же клетках сбрасываются. Герой, находящийся на соседней клетке с жетоном зажённого <i>динамита</i>, может потратить 1 ПВ, чтобы совершить проверку самообладания 10. В случае успеха он отважно подбирает всё ещё зажённый <i>динамит</i>. Герой с жетоном зажённого или незажённого <i>динамита</i> может потратить 1 ПВ, чтобы поместить жетон <i>динамита</i> на любую клетку в пределах дальности 4 и на линии видимости. Противники блокируют линию видимости, а союзники — нет. Считается, что имеющиеся у фигурки жетоны <i>динамита</i> занимают ту же клетку, что и эта фигурка. Каждый жетон <i>динамита</i> (включая незажённый <i>динамит</i> в рюкзаке героя или экипированный), оказавшийся в радиусе взрыва другого <i>динамита</i>, тоже взрывается. Исключение из правил для жетонов персонажей: когда <i>динамит</i> получает урон от эффекта местности или при отталкивании на ту или иную местность, он немедленно взрывается
Купель обновления		Героям доступна дисциплина освящения, позволяющая поместить на игровое поле жетон <i>купели обновления</i>. Этот жетон считается пересечённой местностью и может быть помещён только на клетки с обычной местностью. Если во время фазы состояния любого союзника <i>купель обновления</i> находится в пределах его СВ, он может убрать с <i>купели обновления</i> любое количество жетонов <i>энергии</i>. За каждый убранный таким образом жетон он получает ИСЦЕЛЕНИЕ 4 или убирает с себя эффект. Если в любой момент с <i>купели возрождения</i> убран последний жетон <i>энергии</i>, уберите её с игрового поля
Доска		Героям доступны предметы, позволяющие поместить на игровое поле жетон <i>доски</i>. Жетон доски: - Считается обычной местностью и заменяет все типы местности, кроме препятствий. Помещённый на поле жетон <i>доски</i> должен хотя бы одним краем примыкать к клетке с обычной или пересечённой местностью. - Жетон <i>доски</i> нельзя разместить на клетках с разными уровнями высоты . - Игроки могут использовать жетоны <i>досок</i> любого размера из тех, что им доступны. - Жетон <i>доски</i> нельзя выбрать в качестве цели, на него не действует ОТТАЛКИВАНИЕ, ПРИТЯГИВАНИЕ, а также любое другое перемещение под влиянием способностей (кроме способностей, которые прямо позволяют перемещать <i>доски</i>)

ТАБЛИЦА 9. ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

ПРОДОЛЖЕНИЕ

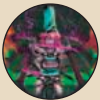
НАЗВАНИЕ	ЖЕТОН	ЭФФЕКТ
Куколка		Жетоны <i>куколок</i> встречаются в стычках, где участвует персонаж <i>ключница</i>. Жетоны <i>куколок</i> будут перемешаться во время хода <i>ключницы</i> согласно указаниям на её планшете. Если <i>куколка</i> находится на одной клетке с противником, он не может уклониться. Любая фигурка, находящаяся на одной клетке с <i>куколкой</i> или на соседней с ней клетке, спровоцирует внеочередную атаку со стороны <i>куколки</i> при попытке переместиться. Поскольку у <i>куколки</i> нет боевых кубиков, спровоцировавшая её внеочередную атаку фигурка получает 1 МАГИЧЕСКИЙ УРОН. Любая фигурка, находящаяся на одной клетке с <i>куколкой</i> или на соседней с ней клетке, не может творить ЗАКЛИНАНИЯ. Противник, находящийся на одной клетке с <i>куколкой</i> или на соседней с ней клетке, может в любой момент потратить 1 ПВ, чтобы совершить проверку знаний 10. При успехе он убирает этот жетон <i>куколки</i> с поля. Исключение из правил для жетонов персонажей: куколки игнорируют эффекты перемещения по любой местности, кроме опасной и местности с препятствием
Корень		Жетоны <i>корней</i> встречаются в стычках, где участвует персонаж <i>жуткое чучело</i>. <i>Корни</i> считаются фигурками со следующими параметрами: 6 ПЗ, защита 10, броня 6. У корней есть «УСТОЙЧИВОСТЬ: ФИЗИЧЕСКИЙ УРОН» и «УСТОЙЧИВОСТЬ: МАГИЧЕСКИЙ УРОН» (если только источником урона не является ТОПОР), а также «НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ: ЗАКЛИНАНИЯ, ЭФФЕКТЫ». Все противники, которые спровоцировали внеочередную атаку со стороны <i>корня</i> или находились на соседней с ним клетке в начале хода <i>жуткого чучела</i>, бросают ЗЕЛЁНЫЙ  и получают столько ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА, сколько выпало. <i>Корни</i> не приносят трофеи персонажей
Щупальце		Жетоны <i>щупалец</i> встречаются в стычках, где участвует персонаж <i>собиратель трупов</i>. Жетоны <i>щупалец</i> будут перемешаться во время хода <i>собирателя трупов</i> согласно указаниям на его планшете. Если противник начинает свой ход на клетке с жетоном <i>щупальца</i>, он помещает его на свой планшет в качестве особого эффекта. Фигурка может быть подвержена эффектам сразу нескольких жетонов <i>щупалец</i>. Фигурка с такими жетонами или союзники на соседних с ней клетках могут потратить 1 ПВ, чтобы совершить проверку силы 10 и при успехе убрать 1 жетон <i>щупальца</i>. Если жетон <i>щупальца</i> убран, то в конце следующего хода <i>собирателя трупов</i> этот жетон помещается на ближайшую незанятую и неопасную клетку, соседнюю с <i>собирателем трупов</i>. Исключения из правил для жетонов персонажей: • <i>Щупальца не перемешаются</i> течениями и другими особыми правилами стычек, которые перемешают фигурки и жетоны по игровому полю. • <i>Щупальца</i> игнорируют эффекты любой местности, кроме препятствий. • Жетон <i>щупальца</i> нельзя выбрать в качестве цели, на него не действует ОТТАЛКИВАНИЕ, ПРИТЯГИВАНИЕ, а также любое другое перемещение под влиянием способностей (кроме способностей, которые прямо позволяют перемешать <i>щупальца</i>)



ТАБЛИЦА 10. ЭФФЕКТЫ ТЕЧЕНИЯ

НЕ ПЕРЕМЕШАЕТСЯ ТЕЧЕНИЕМ	ПЕРЕМЕШАЕТСЯ ТЕЧЕНИЕМ
ЖЕТОНЫ МЕСТНОСТИ и все компоненты, которые считаются местностью (например, жетоны <i>досок</i>)	ФИГУРКИ всегда подвержены перемещению течением — исключе-ния см. в разделе <i>«Крупные фигурки»</i> на с. 72 и в описании ключевого слова <i>«тяжёлое»</i> на с. 95
ЖЕТОНЫ ЗАДАЧ	ЖЕТОНЫ ТРОФЕЕВ
ЖЕТОНЫ ОТСЛЕЖИВАНИЯ	ЖЕТОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ
ТОТЕМЫ	ЦВЕТОК ЛОТОСА
ЖЕТОНЫ ВЫХОДА	ЖУЧИНАЯ БОМБА
ЖЕТОНЫ НАПРАВЛЕНИЯ	ЖЕТОН КРИСТАЛЛА ЛОА
ВЫСОТА И ЖЕТОНЫ ВЫСОТЫ	ДРОБОВИК

Примечание: жетоны персонажей могут и не перемешаться течением (см. *таблицу 9* на с. 98).

ТАБЛИЦА 11. ШАГИ СОВЕРШЕНИЯ АТАКИ

1. ВЫБОР ЦЕЛИ Выберите целью одну фигурку на линии видимости, находящуюся в пределах дальности атаки.
2. СОЗДАНИЕ НАБОРА БОЕВЫХ КУБИКОВ Атакующий использует изображённые на его экипированном оружии кубики. На картах одноручного оружия изображён один боевой кубик. На картах двуручного оружия изображено два боевых кубика.
3. УСИЛЕНИЕ Герой или управляемый персонаж может потратить 1 ПВ , чтобы УСИЛИТЬ атаку. Если он это делает, то добавляет ЧЁРНЫЙ в набор боевых кубиков.
4. УКЛОНЕНИЕ А. Проверьте, использует ли цель уклонение. Если фигурка (герой или управляемый персонаж) становится целью атаки, она может потратить 1 ПВ , чтобы применить способность уклонения. Независимые персонажи не используют уклонение, если только это не указано на их планшете. Б. Совершите бросок уклонения: уклоняющаяся фигурка бросает ЧЁР-НЫЙ и за каждый выпавший добавляет 1 к своей защите.
5. БРОСОК АТАКИ А. Совершите бросок атаки, бросив все кубики из набора боевых кубиков. Б. Потратьте символы и примените способности, увеличивающие резуль-тат броска атаки. В. Определите, попала ли атака в цель. Если итоговый результат броска боевых кубиков равен значению защиты цели или превышает его, атака считается успешной; перейдите к шагу 6 «Определение урона» . В случае провала перейдите к шагу 6.Д «Проверьте, контратакует ли цель» .
6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОНА А. Рассчитайте разницу между атакой и защитой — столько физического урона нанесёт атака. Б. Потратьте символы и примените увеличивающие урон способности. В. Вычитите значение брони цели. Г. Рассчитайте и нанесите итоговый урон. Д. Если атака провалилась или не нанесла итоговый урон, проверьте, совершает ли цель контратаку. Если совершает, то текущая атака немедленно завершается. Если атака провалилась и цель не КОНТРАТА-КУЕТ , атакующий пропускает шаг 7 «Применение сопутствующих способностей» и переходит к шагу 8 «Финал атаки» .
7. ПРИМЕНЕНИЕ СОПУТСТВУЮЩИХ СПОСОБНОСТЕЙ (СС) Если сопутствующая способность начинает новое действие, текущая атака завершается.
8. ФИНАЛ АТАКИ Текущая атака завершается.

Примечание: подробные правила см. в разделе *«Действие атаки»* на с. 41.

ТАБЛИЦА 12. ФАЗЫ ХОДА ГЕРОЯ

1. НАЧАЛО ХОДА Примените способности и эффекты, срабатывающие в начале хода.
2. СОСТОЯНИЯ Примените способности и эффекты с ключевым словом ❖ СОСТОЯНИЕ . Список таких эффектов см. на с. 96.
3. ВОССТАНОВЛЕНИЕ В фазе восстановления герой выполняет несколько шагов. А. Восстановите пункты выносливости (ПВ) Шкала восстановления выносливости каждого героя показывает, сколько ПВ он получает на этом шаге, а также максимально возможное количество ПВ (см. <i>«А. Шкала восстановления выносливости»</i> на с. 25). ❗ ВАЖНО: герои не получают ПВ в фазе восстановления во время первого хода стычки (см. <i>«Подготовка»</i> на с. 14). Б. Зарядите карты Для применения некоторых способностей герою нужно РАЗРЯДИТЬ соответствующие карты (повернуть на 90°). На этом шаге все разряжен-ные карты поворачиваются в исходное положение — заряжаются.
4. ДЕЙСТВИЯ В этой фазе герои могут тратить ПВ на выполнение действий и/или примене-ние способностей. Когда герой решает, что потратил достаточно ПВ на дей-ствия и/или способности, он приступает к фазе конца хода.
5. КОНЕЦ ХОДА Примените способности и эффекты, срабатывающие в конце хода.

ТАБЛИЦА 13. ШАГИ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ

1. ВЫБОР ЦЕЛИ Выберите цель — одну фигурку в пределах СВ . Некоторые способности используют особые правила выбора цели, которые могут отменять эти требования или позволяют выбирать более 1 фигурки.
2. ОПРЕДЕЛИТЕ МОШЬ Мошь ЗАКЛИНАНИЯ определяет, насколько сложно сопротивляться его эффектам. А. Создайте набор кубиков моши: он состоит из указанного на планшете фигурки кубика заклинания или улучшения. Б. Усиление: при сотворении ЗАКЛИНАНИЯ герой может провести его УСИЛЕНИЕ: для этого он тратит 1 ПВ и добавляет ЧЁРНЫЙ в набор кубиков моши. При усилении заклинания вы можете потратить ■ , выпавшие на ЧЁРНОМ , чтобы добавить +1 к моши заклинания за каждый потраченный символ ■ . Независимые персонажи проводят УСИЛЕНИЕ заклинания только в случае, если у них есть способность, прямо позволяющая это делать. В. Бросок моши: заклинатель бросает кубик заклинания (и кубик усиления, если он есть) и прибавляет к результату броска указанное в описании заклинания значение Х (как правило, равное 6).
3. КАЖДАЯ ЦЕЛЬ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ СОПРОТИВЛЕНИЯ На каждом планшете героя и персонажа указано 2 кубика сопротивления, которые определяют, насколько он способен противостоять заклинаниям. На этом шаге каждая цель заклинания совершает отдельную проверку сопротивления, чтобы попытаться нейтрализовать эффект заклинания. Для этого каждая цель заклинания бросает кубики сопротивления, указанные на её планшете. Если итоговый результат равен значению моши заклинания или превышает его, заклинание не действует на цель. Если результат меньше значения моши заклинания, срабатывают его эффекты. После того как все цели совершили проверку сопротивления, действие сотворения заклинания завершается.
4. ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ И ФИНАЛ ЗАКЛИНАНИЯ Все цели, провалившие проверку сопротивления, по очереди применяют эффект заклинания в том же порядке, в котором совершали проверки. Это может быть магический урон, величина которого определяется броском кубиков, <i>негативный эффект</i> (например, <i>яд</i>) или изменение положения фигурки на фрагменте поля. Эффекты заклинания указаны в тексте способ-ности после слов «Сотворите ЗАКЛИНАНИЕ (Х) ».

Примечание: подробные правила см. в разделе *«Действие сотворения заклинания»* на с. 52.



Алфавитный указатель



Активная группа	10	Местность	21	Сброс	91
Алчность	92	Метание	93	Символы	31
Альтернативы	80	Модификации правил	88	Склад отряда	10, 24
Ближайший	62	Мошь	93, 52, 53	Скрытые компоненты	18
Боевые кубики	41	Награды	14	Скрытый текст	18
Боевые кубики абраксиса	87	Невосприимчивость	94	Смена снаряжения	44
Босс	92	Недоступные герои	11	Сопротивление	25
Броня	90, 41	Номера активации	56	Проверки	53
Бронебойность	92	Общие действия	38	Значения	Задняя обложка
Уменьшение урона	41	Ограничения на предметы	24	Сопутствующая способность (СС)	95, 41, 53
В пределах	62	Ограничения по количеству компонентов	71	Союзники	38, 70
Варианты персонажей	80	Одновременные способности	71	Другой союзник	70
Взятие в тиски	50	Округление значений	72	Спешка	18
Внеочередная атака	42	Особые правила стычек	14	Способности	47
Воплощение	78	Отряд	10	В любой момент	47
Высота	22	Отталкивание, притягивание и приказ	40	Жетоны	96
Высшие эсперы	77	Охота	13	Ограничение на жетоны	71
Выход	19	Очередь инициативы	36	Стычка	14
Выход из отряда	11	Несколько карт инициативы	70	Сфера влияния (СВ)	43
Герои	24	Пакетик отряда	10	Схемы	19
Группы	60	Пакетики	6	Сцены	12
Активации	56	Парное оружие	79	Сюжетные предметы	13
Возможные добавочные персонажи	81	Передышка	13	Течения	22
Дальность	43	Переместиться к	62	Тип	83
Действие атаки	41	Переместиться от	62	Тотемы	17
Действия	38	Перемещение	90, 39	Трофеи	17
Действия стычек	45	Бесплатное перемещение	39	Трофеи чудовищ	57
Диагонали	42	Перемещение по диагонали	39	Трофей-предмет	58
Динамит	98	Переобучение героя	88	Убрать	
Дисциплины	32, 68	Персонажи	56	С поля	19
Добавление	19	Управляемые	58	Из игры	19
Доска	98	Независимые	60	Удар в спину	50
Достижения	18	Ключевые слова персонажей	56, 92	Уклонение	41, 52
Жетоны	5, 6	Жетоны персонажей	70, 98	Улучшения	
Завершить все действия и способности	48, 60	Победа и поражение	9	Сопротивления и сотворения заклинаний	33
Задачи	17	Побеждён	70	Предметов	29, 30
Заклинания	52	Побочные задания	13	Уникальные предметы	13
Псевдозаклинания	53	Подготовка к стычке	14	Уникальные трофеи	57
Здоровье (ПЗ)	25, 45	Позолота	92	Уровень трофеев	17, 80
Значки	90	Покупки и обучение	13	Урон	45
Значки роста	73	Получение		Итоговый урон	41
Золотые правила	61	Золота	24	Типы урона	43
Игровая зона	35	Опыта	24	Усиление	52
Игровой расклад	34	Предметов	70	Атаки	41
Или меньше	62	Постоянные способности	48	Заклинания	52
Использование предметов	24	Предметы с ключевым словом		Условия	31
Истинное условие	60	«ДВОЙНОЕ»	28, 93	Ключевые слова условий	31, 91
Исцеление	45	Предписания приключения	10	Устойчивость	95
Итоговое значение брони	90	Привал	18	Фазы	
Карты трофеев персонажей	57	Призыв	76	Хода	100, 37
Подготовка колоды	20	Призыв воплощения	78	Передышки	13
Категории редкости предметов	28	Прикрытие	94	Действия атаки	100, 41
Ключевые слова	91–95	Принудительное перемещение	72	Действия сотворения заклинания	100, 52
Ключевые слова персонажей	56, 92	Проверки навыков	69	Подготовки	14
Ключевые слова условий	31, 91	Продажа предметов	28	Фамильяры	77
Ключевые слова оружия	93	Противники	38, 60, 70	Фигурки	38
Компаньоны	72	Прыжки	69	Финал атаки или заклинания	43
Компоненты игры	4	Пункты выносливости (ПВ)	25, 38	Флажки	11
Контратака	49	Ранения	11	Хватка гигаса	79
Концовки	13	Режим «Приключение»	10	Хранение предметов	24
Крупные фигурки	72	Режим «Сценарий»	9	Шаги алгоритма ИИ	60
Кубик заклинания	25, 52	Режимы игры	8	Эпический режим «Сценарий»	9
Купель обновления	98, 68	Приключение	10	Эсперы	76
Линия видимости	44	Сценарий	9	Эффекты	96, 71
Магазин	13	Руки	90	Особые эффекты	70
Максимум ПЗ	25	Рюкзак	24		
Материал	93, 58	Самый дальний	62		

ГРАНИ КУБИКОВ

ЧЁРНЫЙ 						
БЕЛЫЙ 	2	3	4 	5 	6 	* 7 
БИРЮЗОВЫЙ 	3	4	5 	6 	7 	* 8 
ЗЕЛЁНЫЙ 	4	5	6 	7 	8 	* 9 
СИНИЙ 	5	6	7 	8 	9 	* 10 
ФИОЛЕТОВЫЙ 	1	2	3 	5 	6 	* 7 
ОРАНЖЕВЫЙ 	2	3	4 	6 	7 	* 8 
КРАСНЫЙ 	3	4	5 	7 	8 	* 9 
СЕРЫЙ 	4	5	6 	8 	9 	* 10 

СИМВОЛЫ НА КУБИКАХ: КНИГА  ЩИТ  ВЗРЫВ 

ЗНАЧЕНИЯ СОПРОТИВЛЕНИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

РАНГ СОПРОТИВЛЕНИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

- 1 ФИОЛЕТОВЫЙ 
- 2 БЕЛЫЙ 
- 3 ОРАНЖЕВЫЙ 
- 4 БИРЮЗОВЫЙ 
- 5 КРАСНЫЙ 
- 6 ЗЕЛЁНЫЙ 
- 7 СЕРЫЙ 
- 8 СИНИЙ 

Некоторые способности, условия и шаги алгоритма **ИИ** могут ссылаться на значение сопротивления или заклинания фигурки. Значение сопротивления или заклинания рассчитывается сложением рангов (см. слева) лучших из доступных фигурке кубиков соответствующего типа.

Пример: если кубики сопротивления фигурки — **ОРАНЖЕВЫЙ**  и **КРАСНЫЙ** , её значение сопротивления будет равно 8 (3 + 5).

Поскольку при сотворении заклинания используется только 1 кубик, значение заклинания — это ранг одного кубика.