

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА В ЖАНРЕ «МОБА»

ONWARD



2-4
ИГРОКА

60
МИНУТ

ОТ 14
ЛЕТ

SKYTEAR
GAMES

ЛИГА ГЕРОЕВ

ДЖАКОМО НЕРИ, РИККАРДО НЕРИ



КРАТКИЙ ОБЗОР

«Лига героев» — это соревновательная стратегия для 2–4 игроков примерно на 1 час (в первой партии рассчитывайте на 2 часа). В ней игроки делятся на команды света и тьмы, и каждый управляет несколькими героями. Цель — уничтожить портал противника (его базу).

Механики «Лиги героев» во многом заимствованы из видеоигр жанра МОБА (многопользовательская онлайн боевая арена), но новичкам волноваться не стоит: опыт для погружения не нужен!

Далее будут описаны подготовка и основные правила. Если вы сначала хотите прочесть более подробное описание игры, см. с. 14.

Развлекайтесь!

Джакомо и Риккардо

P. S. Поддержите нас — после первой партии поставьте оценку игре Onward на сайте BoardGameGeek.com!

РАЗДЕЛ 1. НАЧАЛО

Состав игры	3
Подготовка	4

РАЗДЕЛ 2. КАК ИГРАТЬ

Цель игры	6
Процесс игры	6
Фаза покупки	6
Фаза планирования	7
Ход героя	7
Перемещение (действие)	8
Пас (действие)	8
Атака (действие)	8
Заклинание (действие)	9
Встречное заклинание (действие)	9
Фаза миньонов	10
Фаза джунглей	11
Фаза обновления	11

РАЗДЕЛ 3. ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Здоровье (ОЗ) и урон	12
Участки	12
Соседство, расстояния	12
Эффекты статусов	12
Выбор цели	12
Ответный удар	12
Бойцы	13

РАЗДЕЛ 4. ПРИЛОЖЕНИЕ

Советы по началу партии	14
Подробный обзор	14
Пояснения	15
Обзор и выбор героев	16
Подготовка поля с 2 путями	17
Дополнения	17
Мир игры	18
Создатели	19

СПРАВОЧНИК

Основные понятия, статусы, напоминания	20
--	----



СОСТАВ ИГРЫ

Если во время партии у вас закончились компоненты, используйте подходящую замену.



16 ПЛАНШЕТОВ ГЕРОЕВ
(ПО 4 КАЖДОГО ЦВЕТА)



96 КАРТ ГЕРОЕВ
(ПО 6 НА ГЕРОЯ)



48 КАРТ ПРЕДМЕТОВ
(ПО 12 КАЖДОГО ЦВЕТА)



4 ПАМЯТКИ ИГРОКОВ



24 ЖЕТОНА
И 6 ФИГУРОК МИНЬОНОВ

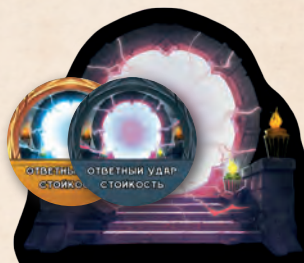
Жетоны и фигурки миньонов
взаимозаменяемы.



16 ФИГУРОК ГЕРОЕВ
И 16 ЖЕТОНОВ
ОЗ ГЕРОЕВ



8 ЖЕТОНОВ ОТРОДИЙ.
2 ФИГУРКИ
И 2 ПЛАНШЕТА



2 ФИГУРКИ ПОРТАЛОВ
И 2 ЖЕТОНА
ОЗ ПОРТАЛОВ



18 ЖЕТОНОВ БАШЕН
(ПО 9 НА КОМАНДУ)



1 ДВУСТОРОННИЙ
ЖЕТОН
ОБНОВЛЕНИЯ



30 ЖЕТОНОВ СТАТУСОВ
(ПО 6 КАЖДОГО
ИЗ 5 ТИПОВ)



7 ЖЕТОНОВ ЗОЛОТА
(2 ТИПА)



18 ЖЕТОНОВ
МОНСТРОВ/ЗОЛОТА
(ПО 3 КАЖДОГО ИЗ 6 ТИПОВ)

А. Портал

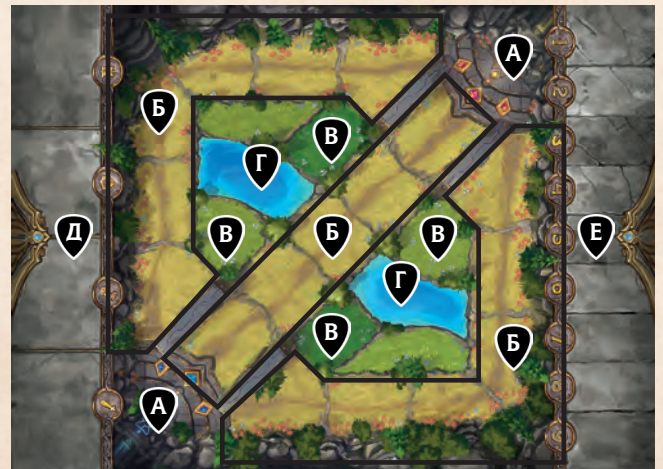
Б. Путь

В. Джунгли

Г. Река

Д. Рынок

Е. Очки здоровья и шкала дня



ДВУСТОРОННЕЕ ПОЛЕ

16 КАРТ ЛЕГЕНДАРНЫХ ПРЕДМЕТОВ
5 ФИГУРОК ЛЕГЕНДАРНЫХ МОНСТРОВ
И 5 ЖЕТОНОВ ОЗ

15 ПЛАСТИКОВЫХ ПОДСТАВОК

Прозрачная подставка предназначена для фигурки отродья, цветные — для героев и миньонов (по 7 на команду).

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

В примере показана подготовка для 2 игроков. В партиях для 3–4 игроков больше колод и стопок сброса (шаги М и Н).

А КОМАНДЫ

Игроки любым способом делятся на команду света и команду тьмы.

Союзники команды света представлены жетонами с золотой рамкой, а команды тьмы — с тёмной рамкой.

Б ПОЛЕ

Поместите поле в центр стола так, чтобы участки для порталов располагались рядом с соответствующими командами.

В первой партии советуем играть на поле с 3 путями (в видеоиграх их нередко называют «линиями»), как показано. Подготовку поля с 2 путями см. на с. 17.

В ЖЕТОН ОБНОВЛЕНИЯ

Положите жетон обновления на деление «1» шкалы дня светлой стороной вверх.

Г ОТРОДЬЕ

Поместите 4 жетона отродья, его планшет и фигурку рядом с полем. Отродье появится в конце первого дня на участке реки, когда все герои сделают по одному ходу.

Д МОНСТРЫ

Сформируйте из жетонов монстров 6 отдельных стопок, распределив монстров по типам. Поместите по одной стопке на каждый участок джунглей, как показано.

Е ПОРТАЛЫ

Каждая команда помещает свою фигурку портала на свой участок портала, а жетон портала — на деление «9» шкалы очков здоровья (ОЗ).

Ж БАШНИ

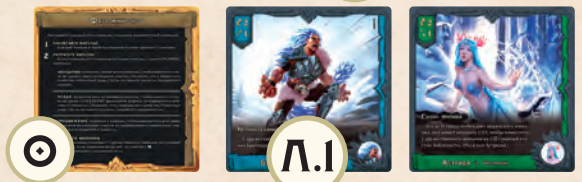
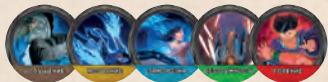
Каждая команда помещает по 3 своих жетона башен на каждый путь на границы двух участков, как показано.

З МИНЬОНЫ

Каждая команда помещает свои жетоны и фигурки миньонов рядом с полем в запас. Жетоны и фигурки миньонов взаимозаменяемы.

И СТАТУСЫ

Поместите жетоны статусов в запас рядом с полем.

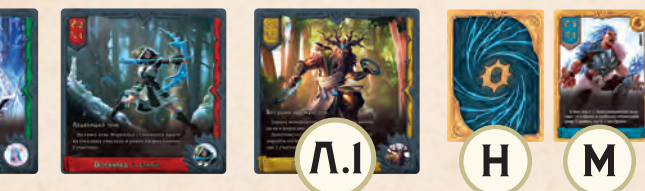
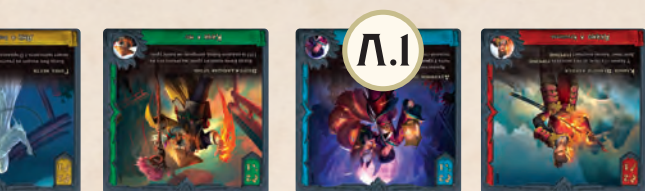


К ПРЕДМЕТЫ И РЫНОК

Рассортируйте карты предметов по цветам ленты и рамки. У вас должно получиться 8 стопок.

Перемешайте каждую стопку по отдельности и поместите на рынок лицевой стороной вверх, как показано.

Нельзя просматривать карты предметов, кроме верхних.



ЦВЕТА ПРЕДМЕТОВ

Цвет ленты на карте предмета указывает на его предназначение:

- Красный — урон.
- Жёлтый — скорость.
- Синий — защита.
- Зелёный — контроль пути.

Кроме того, цвет рамки на карте предмета указывает на его редкость:

- Тёмный — обычные предметы, они встречаются в нескольких экземплярах.
- Светлый — уникальные предметы, они единичные.

Л

ПОДГОТОВКА ГЕРОЕВ

Каждая команда выбирает 4 разных героев одним из способов, указанных на с. 16 (в сбалансированных командах обычно по одному герою каждого цвета).

В **первой партии** возьмите этих героев:

- Команда тьмы: Акимо, Миюки, Кичи и Ями.
- Команда света: Ворхильд, Брилвар, Астрида и Гераал.

В **партиях для 3–4 игроков** любым способом поделите героев между сокомандниками.



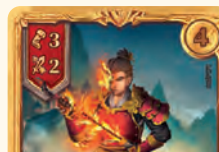
После выбора героя:

- 1 Поместите его планшет рядом с собой стороной с **тёмной рамкой** вверх.
- 2 Положите его жетон ОЗ на деление «9» шкалы ОЗ, повернув жетон стороной своей команды вверх.
- 3 Поместите фигурку этого героя на участок со своим порталом.
- 4 Возьмите 6 карт с изображением этого героя и отложите для следующего этапа.

М

КОРОННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ И СТОПКИ СБРОСА

У каждого героя есть одно коронное заклинание — карта с золотой рамкой и цифрой 4 в углу. Положите все такие карты своих героев в стопку лицевой стороной вверх рядом с собой — это сброс. (Порядок карт неважен.)



ТОЛЬКО У КОРОННЫХ ЗАКЛИНАНИЙ ЕСТЬ ЗОЛОТАЯ РАМКА И ЦИФРА 4

Н

КОЛОДЫ И НАБОР КАРТ

Возьмите оставшиеся карты своих героев (по 5 для каждого). Перемешайте их, сформировав колоду, и поместите лицевой стороной вниз рядом со своей стопкой сброса.

Каждый игрок берёт по 2 карты в руку. В **партии на троих** один игрок, оставшийся без сокомандника, берёт 4 карты.

О

ПАМЯТКИ ИГРОКОВ

Каждый игрок берёт памятку игрока (она двусторонняя). Вы готовы начать партию!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает команда, которая первой уничтожит вражеский портал. Это можно сделать тремя способами:

- Осадить его миньонами.
- Атаковать его героями.
- Сотворить на него прицельные заклинания.

В любом случае сначала вы должны уничтожить вражеские башни, блокирующие доступ к portalу. Уничтожить башни можно так же, как и порталы: осадой, атакой, заклинаниями.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Проводите раунды, пока чья-либо команда не выигрывает. Каждый раунд делают ход не более 2 героев — по 1 из каждой команды.

Раунд устроен так:

СТРУКТУРА РАУНДА

ФАЗА ПОКУПКИ

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

ХОД БОЛЕЕ БЫСТРОГО ГЕРОЯ

(из одной команды)

ФАЗА МИНЬОНОВ

ФАЗА ДЖУНГЛЕЙ

ХОД БОЛЕЕ МЕДЛЕННОГО ГЕРОЯ

(из другой команды)

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Проводится, только когда все герои истощены или повержены.

СОСТОЯНИЯ ГЕРОЕВ



ГОТОВЫЙ



ИСТОЩЕННЫЙ



ПОВЕРЖЕННЫЙ

Каждый герой может быть в одном из трёх состояний. Отмечайте это, поворачивая планшет героя.

ПРИОРИТЕТ КОМАНД

Жетон обновления указывает, какая из команд приоритетная, то есть **покупает и планирует первой**. Приоритет меняется каждый раз, когда у команд ничья при определении более быстрого героя (на третьем этапе фазы планирования).



КОМАНДА СВЕТА



КОМАНДА ТЬМЫ

Пропустите фазу покупки в первом раунде.

Во время этой фазы команды делают покупки в порядке приоритета.

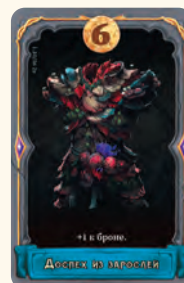
Чтобы сделать покупку, приобретите **любое количество предметов** с рынка (только те карты, что находятся на вершине своих стопок), оплатив их стоимость, указанную в верхней части каждой карты.

Чтобы оплатить стоимость предмета, переместите необходимое количество жетонов золота своей команды в запас и возьмите сдачу, если нужно.

СТОИМОСТЬ
9 ЗОЛОТА



СТОИМОСТЬ
6 ЗОЛОТА



Купив предмет, поместите его рядом с любым дружественным героем. Теперь этому герою доступен эффект этого предмета.

У каждого героя может быть **не больше одного** предмета каждого цвета (красного, синего, зелёного и жёлтого).

Во время этой фазы можете сбрасывать предметы, чтобы освобождать место для новых, но их нельзя передавать другим героям. Сбрасывая предметы, помещайте их под низ соответствующих стопок на рынке.

ПУСТЫЕ КОЛОДЫ

Если вам нужна карта, а колода закончилась, перемешайте стопку сброса и соберите новую колоду.

СТОПКИ СБРОСА

Стопки сброса лежат лицевой стороной вверх, любой игрок может их просматривать. Порядок карт в стопках сброса не имеет значения.

ПРЕДЕЛ РУКИ

Если в конце хода у вас в руке больше 7 карт, оставьте себе любые 7 и положите лишние в стопку сброса.



1 ПЕРВЫЙ ЭТАП: ПЛАНИРУЕТ ИГРОК ПРИОРИТЕТНОЙ КОМАНДЫ

Приоритетная команда выбирает своего игрока с **готовым** героем.

Если в вашей команде нет готового героя, пропустите этот этап и не делайте ход героя.

Порядок планирования:

- 1 Возьмите 2 карты из своей колоды.
- 2 Выберите 1 **готового** героя, чтобы планировать его ход.
- 3 Выберите 1 **любую** карту из руки — это ваша карта плана на этот раунд. Положите её лицевой стороной вниз на планшет выбранного героя.



4 ОП
1 ОА

План определяет, сколько очков перемещения (ОП) и очков атаки (ОА) герой может получить в свой ход.

При планировании **игнорируйте** нижнюю часть карты плана и изображение на ней, потому что они действуют, только когда карту разыгрывают в качестве заклинания.

2 ВТОРОЙ ЭТАП: ПЛАНИРУЕТ ИГРОК ДРУГОЙ КОМАНДЫ

Повторите предыдущий этап для неприоритетной команды.

Чтобы ускорить игровой процесс, оба игрока могут брать по 2 карты одновременно.

3 ТРЕТИЙ ЭТАП: ОПРЕДЕЛИТЕ БОЛЕЕ БЫСТРОГО ГЕРОЯ

Одновременно откройте все карты плана и сравните инициативу.

Инициатива героя — это количество ОП на его карте плана (предметы и свойства могут принести дополнительные ОП и инициативу). Игрок с большей инициативой считается более быстрым и делает первый ход в этом раунде.

При **ничьей** первой ходит приоритетная команда и переворачивает жетон обновления, чтобы поменять приоритет.

Например, у героя слева карта плана с 3 ОП, и он делает ход до героя, у которого на карте плана 0 ОП.

1-й



2-й



1 ПЕРВЫЙ ЭТАП: ВЫБЕРИТЕ ПЛАН

Ваш герой в начале хода становится активным, и вы должны выбрать, что использовать:

- Основной план на карте плана героя.
- Запасной план на планшете этого героя.

Затем герой получает ОП и ОА выбранного плана. Количество доступных ОП и ОА никак не отслеживается. Игроки должны запоминать, сколько уже потратили в свой ход.

ОСНОВНОЙ ПЛАН



ЗАПАСНОЙ ПЛАН



2 ВТОРОЙ ЭТАП: ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ

Активный герой может выполнить сколько угодно действий в любом порядке, пока на это хватает очков:

- **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ.** Потратьте 1 ОП, чтобы переместиться на соседний участок.
- **АТАКА.** Потратьте 1 ОА, чтобы атаковать врага в пределах дальности.
- **ПАС.** Сбросьте карту плана героя, чтобы закончить его ход.

Любой дружественный герой, а не только активный, может сотворить сколько угодно заклинаний:

- **ЗАКЛИНАНИЕ.** Откройте 1 любую карту из руки. Герой, изображённый на этой карте, творит заклинание. Затем сбросьте эту карту.

Кроме того, свойства и предметы героев со словом «действие» могут принести больше действий. **Такие действия может выполнять только активный герой.**

ПРИМЕР

Герой с 2 ОП и 1 ОА может сделать любой из следующих ходов:

- Атака, перемещение и снова перемещение.
- Перемещение, атака и снова перемещение.
- Перемещение, снова перемещение и атака.

Между этими действиями этот или любой другой дружественный герой может сотворить сколько угодно заклинаний.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (ДЕЙСТВИЕ)

ОБЪЯВЛЕНИЕ И РОЗЫГРЫШ ДЕЙСТВИЙ

Для действий важно различать «объявление» и «розыгрыш». Если враг не сотворит встречное заклинание, действие разыгрывается сразу после того, как вы его объявили. Обычно так и происходит... Но не всегда!

Чтобы объявить перемещение, герой должен потратить 1 ОП.

Чтобы разыграть перемещение, поместите фигурку этого героя на соседний участок.

- Количество бойцов на одном участке не ограничено.
- Река при перемещении не отличается от остальных участков (то есть герои могут переместиться туда).
- Вражеские башни отменяют соседство (см. раздел «Соседство» на с. 12).

Например, герой на рисунке ниже может переместиться на любой соседний с ним участок.



ПАС (ДЕЙСТВИЕ)

Это обязательное действие, которое завершает ход героя. Чтобы спасовать, пройдите этапы ниже:

- **Истощите** активного героя.
- Сбросьте его карту плана и все его **статусы**.
- Все герои теряют непотраченные ОА и ОП.

Напоминание об устройстве раунда:

СТРУКТУРА РАУНДА

ФАЗА ПОКУПКИ
ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ
ХОД САМОГО БЫСТРОГО ГЕРОЯ (из одной команды)
ФАЗА МИНЬОНОВ
ФАЗА ДЖУНГЛЕЙ
ХОД САМОГО МЕДЛЕННОГО ГЕРОЯ (из другой команды)
ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ Проводится, только когда все герои истощены или повержены.

АТАКА (ДЕЙСТВИЕ)

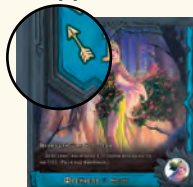
Чтобы объявить атаку, активный герой должен:

- Потратить 1 ОА.
- Выбрать целью ☉ 1 вражеского бойца в пределах дальности. (Выбор цели ☉ описан на с. 12.) Вражеские бойцы — это вражеские герои, миньоны, башни, портал, а также монстры и отродье. (Подробнее см. на с. 13.)

Дальность атаки указана символом на планшете героя (в запасном плане). Атака может быть ближней или дальней.

- Герои с **ближней атакой** могут выбирать цели только на своём участке.
- Герои с **дальней атакой** могут выбирать цели только на соседних участках.

ДАЛЬНЯЯ



БЛИЖНЯЯ



РОЗЫГРЫШ АТАКИ

Чтобы разыграть атаку, откройте и сбросьте верхнюю карту из своей колоды, чтобы определить **карту атаки**.

Число в правом верхнем углу карты атаки — это сила атаки. Сила — это урон (см. с. 12), наносимый атакой по выбранной цели.

Если рядом с числом силы атаки есть символ плюса, откройте ещё одну карту атаки и прибавьте её силу к предыдущей. Таким образом может быть открыто 2 карты атаки или больше.



Например, сила первой карты атаки равна 1, рядом есть символ плюса. Сила второй карты составляет 2. В общей сложности атака наносит 3 урона.

НЕСКОЛЬКО ЦЕЛЕЙ

Если эффект позволяет герою выбрать несколько целей для одной атаки, пройдите этапы выше только **один раз** для всех целей, а не для каждой по отдельности.

СЛАБЫЕ ВРАГИ

Если карты с силой 2 достаточно, чтобы победить все цели, не открывайте карту атаки. Вместо этого считайте, что открыли карту силой 2.

Это часто относится к **миньонам**, **монстрам** и **башням**, т. к. у них по 1 ОЗ (см. с. 13).

ЗАКЛИНАНИЕ (ДЕЙСТВИЕ)

Чтобы объявить заклинание:

- 1 Положите перед собой 1 карту из руки лицевой стороной вверх. Позднее вы разыграете эффект, описанный в нижней части этой карты.
- 2 **Выберите все цели** (☉). Герой, изображённый на карте, — это заклинатель. Измеряйте все расстояния от него.
- 3 Если у эффекта есть **дополнительная стоимость**, **заклинатель** должен заплатить её. (У большинства заклинаний её нет.) Дополнительная стоимость выделена *курсивом* (как и дополнительные требования) и оплачивается только на этом этапе, а не во время розыгрыша (это же относится к дополнительным требованиям).
- 4 Если у эффекта несколько вариантов, выберите один из них сейчас. (У большинства заклинаний только один вариант.)

ВАЖНО

Любой дружественный герой может сотворить заклинания в ваш ход, **даже истощённый!**

Пока у вас есть карты в руке, вы можете сотворить сколько угодно заклинаний.

РОЗЫГРЫШ ЗАКЛИНАНИЯ

Чтобы разыграть заклинание, выполните эффект разыгрываемой карты **максимально полно** и в том порядке, как на ней написано. Затем положите разыгранную карту в свою стопку сброса.

Обратитесь к справочнику в конце этих правил, чтобы узнать ключевые слова и термины.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ И АТАКИ

Заклинания могут позволить героям переместиться или атаковать. В таких случаях следуйте обычным правилам этих действий, за некоторыми исключениями:

- Заклинателю не нужно тратить ОП или ОА, за исключением дополнительной стоимости заклинания.
- Заклинателю необязательно быть активным героем.
- Враги не могут отвечать на свободные действия.

ЗАКЛИНАНИЯ С УКАЗАННЫМ ВРЕМЕНЕМ

Некоторые заклинания можно сотворить только в определённые моменты, например во время фазы покупки. Такие заклинания отмечены символом ⌚ рядом с названием, а время, когда можно сотворить заклинание, написано на карте.

ВСТРЕЧНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ (ДЕЙСТВИЕ)

Когда вражеский герой **объявляет какое-либо действие**, только один из дружественных героев может объявить 1 действие встречного заклинания. Если он сделал это, его заклинание разыгрывается **до** действия, на которое он отвечает.

Встречно можно разыгрывать только **встречные заклинания**, обозначенные символом молнии (⚡).

СИМВОЛ ВСТРЕЧНОГО ЗАКЛИНАНИЯ



Команды могут объявлять в ответ **несколько встречных заклинаний**, но должны разыгрывать их по очереди (то есть одна команда не может сотворить 2 встречных заклинания подряд). В этом случае разыгрывайте заклинания в обратном порядке (см. пример на с. 15).

Встречные заклинания можно сотворить и как обычные во время ходов дружественных героев.

НЕПОПАДАНИЕ В ЦЕЛЬ

Разыгранный эффект влияет только на цели (☉) в пределах дальности и на линии видимости (при этом нельзя менять цели после их объявления).

Если у эффекта есть дополнительные требования (например, цель должна находиться в джунглях), цель также должна им соответствовать.

Этому общему правилу следуют все эффекты с целями: заклинания, свойства, атаки и т. д.

Атаки, не попавшие ни в одну цель, разыгрывайте без эффекта и не открывайте карты атаки.

ЧАСТЫЙ ПРИМЕР

У каждого героя есть встречное заклинание «Рывок», которое перемещает его на 1 ☉ соседний участок.

Когда ваш герой стал целью врага, можете сотворить заклинание «Рывок», чтобы покинуть пределы дальности врага (или линии видимости в джунглях) и избежать эффекта.



После хода самого быстрого героя начинается фаза миньонов. Это порожденные магией слуги войны, которые помогают героям расчищать путь к базе противника. **Расчищайте каждый путь** в порядке, выбранном приоритетной командой.

КАК РАСЧИЩАТЬ ПУТЬ

Если на пути есть хотя бы 1 миньон, пройдите 3 этапа ниже. В противном случае перейдите сразу к третьему этапу.

1 ПЕРВЫЙ ЭТАП: ПОСЧИТАЙТЕ ИМПУЛЬС

Спорный участок — это участок пути с миньонами. (На каждом пути может быть только один спорный участок.)

- Каждый **миньон** на спорном участке добавляет 1 импульс своей команде.
- Каждый **герой** на спорном участке добавляет 1 импульс своей команде.

Предметы и свойства также могут добавить импульс.

2 ВТОРОЙ ЭТАП: ПОТРАТИТЕ ИМПУЛЬС

Если у команды есть миньоны и у неё **больше импульса**, чем у вражеской команды, она должна потратить разницу в импульсах. На выполнение действий миньонами из вашей команды вы тратите **только разницу** (см. примеры далее).

Вы не можете потратить больше импульса, чем нужно, чтобы поразить цель.

3 ТРЕТИЙ ЭТАП: РАЗМЕСТИТЕ МИНЬОНОВ

Каждая команда помещает 1 дружелюбного миньона:

- На участок с миньонами (т. е. спорный).
- Если на пути нет миньонов, то на участок с **М**.

Затем расчищайте следующий путь.

ДЕЙСТВИЯ МИНЬОНОВ

Миньоны нападают каждый раз, когда могут. Если они не могут напасть, то должны осадить. Если ни то, ни другое невозможно, они должны продвинуться.

НАПАДЕНИЕ

Потратьте сколько угодно импульса, чтобы нанести столько же урона одному вражескому **герою, миньону** или **башне** на спорном участке. (Не считается атакой.)

ОСАДА

Потратьте весь оставшийся импульс, чтобы нанести столько же урона **соседнему** вражескому **порталу**, игнорируя его свойство «Стойкость».

ПРОДВИЖЕНИЕ

Потратьте 1 импульс, чтобы переместить всех своих миньонов (и только их) на соседний участок по направлению к вражескому portalу.

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ОБ ОТВЕТНОМ УДАРЕ

У порталов и башен есть свойство «Ответный удар», описанное на с. 12. Вкратце: когда миньоны нападают на башни или осаждают портал, эти сооружения **атакуют** (описание действия см. на с. 8) одного из миньонов и, скорее всего, побеждают его. Если таким образом во время расчистки побеждён ваш последний миньон, весь оставшийся импульс утерян.

ПРИМЕР: ПЕРВЫЙ РАУНД

Миньонов нигде нет. Неважно, есть ли герои на поле.

Расчищая каждый путь, сразу перейдите к этапу 3: поместите по одному миньону от каждой команды на участки с **М**.

ПРИМЕР: РАСЧИСТКА БЕЗ ИМПУЛЬСА

У команд поровну импульса (т. е. поровну героев и миньонов) на спорном участке. Разница импульсов составляет 0.

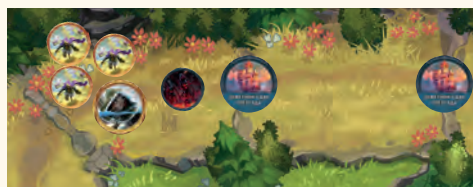
Команды не могут потратить импульс, и обе помещают по одному миньону на спорный участок.

ПРИМЕР: ОБЫЧНАЯ РАСЧИСТКА

У команды света 3 миньона и 1 герой на спорном участке. У команды тьмы только 1 миньон. Разницу в 3 импульса команда света тратит так:

- 1 импульс, чтобы **напасть** на вражеского миньона и победить его.
- 1 импульс, чтобы **напасть** на вражескую башню и уничтожить её. Уничтожаемая башня наносит **ответный удар** и побеждает одного из миньонов, расчищающих путь. (Команда света могла решить напасть на башню перед вражеским миньоном.)
- 1 импульс, чтобы **продвинуться** на 1 участок (потому что не может напасть или осадить).

Затем каждая команда помещает по одному своему миньону на спорный участок.



ДО РАСЧИСТКИ



ПОСЛЕ РАСЧИСТКИ

Фаза джунглей

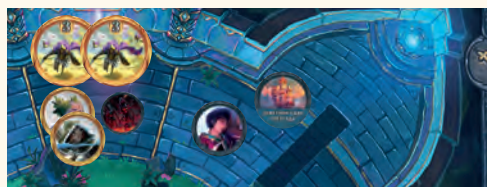
ПРИМЕР: ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ РАСЧИСТКА

У команды света 6 миньонов и 2 героя на спорном участке. У команды тьмы только 1 миньон. Разница в импульсах составляет 7, и команда света тратит её так:

- 1 импульс, чтобы **напасть** на вражеского миньона и победить его.
- 1 импульс, чтобы **продвинуться** к вражескому portalу, потому что не может напасть или осадить.
- 2 импульса, чтобы **напасть** на вражеского героя и победить его, потому что у него осталось лишь 2 ОЗ.
- 1 импульс, чтобы **напасть** на вражескую башню и уничтожить её. Уничтожаемая башня наносит **ответный удар** и побеждает одного миньона, расчищающего путь. (Команда света могла решить напасть на башню перед вражеским героем.)
- 2 оставшихся импульса, чтобы **осадить** портал и нанести ему 2 урона.

У портала есть свойство «**Стойкость**», которое не даёт ему потерять больше 1 ОЗ за раз. Но это свойство **не** распространяется на осаду миньонами, поэтому портал теряет 2 ОЗ. Портал наносит **ответный удар** и побеждает одного миньона, расчищающего путь.

Наконец, каждая команда помещает по одному своему миньону на спорный участок (участок, где уже есть миньоны).



ДО РАСЧИСТКИ



ПОСЛЕ РАСЧИСТКИ

Каждый герой (включая героев с дальней атакой) на участке с монстром побеждает этого монстра.

Когда ваш герой побеждает монстра, переверните жетон монстра на другую сторону и положите перед собой — так вы будете отслеживать доступное вашей команде **золото**.



Если на одном участке есть герои из разных команд, то монстра побеждает большая группа героев. При ничьей никто не побеждает монстра. Помните:

- Монстров, как и других бойцов, можно победить заклинаниями и атаками. Фаза джунглей — ещё один способ победить их. (О других бойцах см. на с. 13.)
- Фаза джунглей разыгрывается для всех одновременно. Поэтому, если на одном участке джунглей находятся 2 или более дружественных героя, только один монстр будет побеждён — игрок сам выбирает, какой из его героев побеждает монстра.
- После фазы джунглей ходит **самый медленный герой**.

Фаза обновления

Фаза обновления происходит, **только** если все герои истощены или повержены (т. е. готовых героев нет). Если это так, день завершается. Пройдите этапы ниже:

- 1 Истощённые герои становятся готовыми.
- 2 Поверженные герои становятся истощёнными.
- 3 Продвиньте жетон обновления по шкале дня.

В конце **первого дня** в игру входит отродье:

- Поместите фигурку отродья на участок реки с 0.
- Положите стопку из 4 жетонов отродья на шкалу ОЗ на деление рядом с цифрой 5 любой стороной вверх. (Об отродьях см. на с. 13.)

Если ни один из порталов не уничтожен в конце пятого дня, побеждает команда, чей портал сохранил больше всего ОЗ (или приоритетная команда в случае ничьей). Как правило, партии завершаются примерно на третий день.

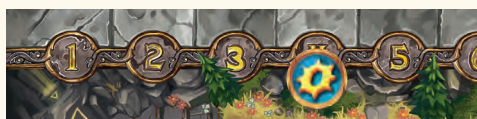
ГОТОВЫЙ



ИСТОЩЁННЫЙ



ПОВЕРЖЕННЫЙ



ЗДОРОВЬЕ (ОЗ) И УРОН

У бойцов в игре одно или несколько очков здоровья (ОЗ). Нанесённый урон уменьшает ОЗ атакуемого бойца на количество урона (минимальное число ОЗ составляет 0).

Когда у бойца 0 ОЗ, он **побеждён** — его фигурку или жетон убирают с поля и из игры. Это происходит немедленно и прерывает любой разыгрываемый эффект.

Начальные ОЗ бойца обозначают его максимальное число ОЗ.

УЧАСТКИ

Бойцы на поле стоят на участках с границами. Всего в игре 4 типа участков: пути, джунгли, река и портал (как изображено на с. 3).

Джунгли — единственный участок, ограничивающий выбор цели.

Не перепутайте: река — это не участок джунглей.

СОСЕДСТВО

Два участка **соседние**, если у них общая граница с двумя треугольными стрелками (изображены ниже).

Башни отменяют соседство для врагов. Если на границе двух участков есть башня, враги не считают эти участки соседними.



РАССТОЯНИЯ

Расстояние можно посчитать в участках. Например, ниже обозначено расстояние между участками относительно участка 0 (участки 0, 1 и 2 считаются «в пределах 2 участков» от участка 0).

Определяя расстояние, учитывайте только кратчайший путь и помните о том, что вражеские башни отменяют соседство.



ЭФФЕКТЫ СТАТУСОВ

Эффекты статусов распространяются **только на героев**, и у каждого героя может быть **только по одному** статусу каждого типа.

Когда герой получает статус, поместите соответствующий жетон на его планшет.

Эффект каждого статуса описан в справочнике на с. 20.

Когда герой заканчивает свой ход или побеждён, **уберите все его статусы**.

ВЫБОР ЦЕЛИ

Символ  обозначает цели, которые вы должны выбрать при **объявлении** действия.

При **розыгрыше** действия ваш герой может не попасть по цели (см. примечание на с. 9).

ВЫБОР ЦЕЛИ В ДЖУНГЛЯХ

Чтобы выбрать целью врага на участке джунглей, на том же участке джунглей должен находиться дружественный герой. То есть другой ваш герой должен «замечать» врага в джунглях. Дополнительных наблюдателей не требуется.

Вы **всегда можете выбрать целью**:

- Героев из своей же команды в джунглях.
- Сами участки джунглей. (Для некоторых заклинаний целью является участок.)

Если перед словом нет символа , это не выбор цели и данное правило не действует.

ОТВЕТНЫЙ УДАР

Когда боец со свойством «Ответный удар» получает урон, игрок за него разыгрывает **атаку** против нанесшего урон (см. описание действия на с. 8).

Если бойцом никто не управляет (речь об **отроде**), соперник открывает карту(-ы) атаки, чтобы определить урон.

Если за текстом «Ответный удар» следует статус или эффект, примените их **вместо** атаки.

Даже если боец **побеждён**, ответный удар наносится сразу после того, как было разыграно действие (или эффект) с уроном.

Уточнения:

- Атака ответным ударом предотвращает эффекты ответного удара атакующего первым бойца, указанные после двоеточия.
- У бойца может быть несколько разных свойств «Ответный удар».
- Ответный удар игнорирует ограничение на выбор цели в джунглях, и его цель всегда в пределах дальности. После активации он разыгрывается, даже если наносящий ответный удар боец получает статус «Молчание».
- Ответный удар наносится, даже если броня, свойство или заклинание защищает от получения всего урона.
- Нельзя сотворить заклинания в ответ на ответный удар.
- Время применения см. в разделе «Активируемые эффекты» на с. 15.

ГЕРОИ
9 ОЗ



ПОРТАЛ
9 ОЗ



МИНЬОНЫ
1 ОЗ



БАШНИ
1 ОЗ



МОНСТРЫ
1 ОЗ



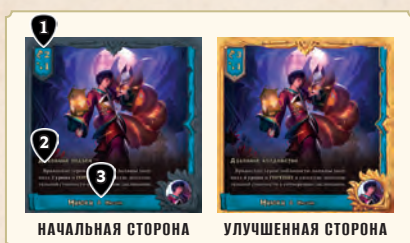
ОТРОДЬЕ
5 ОЗ



ГЕРОИ

У всех героев в начале партии 9 ОЗ. На планшетах героев указано следующее:

- 1 Запасной план (с. 7) и дальность атаки (с. 8).
- 2 Свойство, применяемое, когда возможно.
- 3 Имя, символ фракции и класс (с. 16).



ПОБЕЖДЁННЫЕ ГЕРОИ

Когда дружественный герой побеждён:

- 1 Если он **активный**, то должен сразу **спасовать**, чтобы завершить ход. *Далее этот герой станет истощённым.*
- 2 Вне зависимости от того, был ли побеждённый герой активным, поверните его планшет **на 90° по часовой стрелке**, чтобы изменить состояние. *То есть если герой был готов, он станет истощённым. Если был истощён, он станет поверженным. В любом случае он пропустит свой следующий ход.*
- 3 Поместите **жетон ОЗ** и **фигурку** этого героя на его планшет и уберите все его статусы. Герой сейчас вне игры и не может выполнять действия, пользоваться предметами или свойствами.
- 4 **Повысьте уровень** вражеского героя, который победил вашего. Если этот герой уже повысил уровень или вне игры (например, по статусу «Горение», из-за ответного удара башни либо отродья), вражеская команда повышает уровень любого из своих героев.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ГЕРОЕВ

Чтобы повысить уровень героя:

- Переверните его планшет.
- Вылечите его на 2 ОЗ.

Уровень героя не понижается до конца партии, даже если герой был побеждён.

ВОЗРОЖДЕНИЕ ГЕРОЕВ

Побеждённые герои в конце концов становятся готовыми. Во время фазы обновления поверженные герои становятся истощёнными, а истощённые — готовыми.

Когда вы **планируете** ход героя вне игры, он снова вступает в игру: поставьте его фигурку на участок вашего портала и установите ОЗ героя на «9».

Возрождение на участке портала считается перемещением туда и не может быть отменено никаким свойством или эффектом заклинания.

ПОРТАЛЫ

У порталов в начале партии 9 ОЗ. Лечить их нельзя.

У порталов есть свойства **«Ответный удар»** и **«Стоимость»**. Благодаря последнему они не могут потерять больше 1 ОЗ за раз.

Когда вражеский портал уничтожен, ваша команда побеждает!

БАШНИ

У башен по 1 ОЗ. Во время игры они стоят на границах двух участков, т. е. на двух участках одновременно.

У башен есть свойства **«Ответный удар»** и **«Преграда»**. Благодаря последнему отменяется соседство для врагов (см. с. 12).

МИНЬОНЫ

У миньонов по 1 ОЗ. Миньоны на одном пути всегда находятся на одном участке — спорном. Если жетоны миньонов кончились, используйте замену. Число миньонов не ограничено. Их фигурки и жетоны взаимозаменяемы.

МОНСТРЫ

У всех монстров по 1 ОЗ. Они в игре, если лежат наверху стопки из жетонов монстров. Только верхний из стопки находится в игре. Монстры не возрождаются.

Когда ваш герой победит монстра, переверните жетон монстра на другую сторону и положите перед собой, чтобы отслеживать доступное вашей команде **золото**.

ОТРОДЬЕ

У отродья 4 жизни с 5 ОЗ каждая. Отмечайте их стопкой жетонов отродья. Число жетонов в стопке обозначает жизни, а положение на шкале ОЗ показывает ОЗ в текущей жизни.

Когда один из ваших героев побеждает и отнимает 1 жизнь у отродья, следуйте указаниям с планшета отродья. (Ваша команда получит **решающий бонус!**)

Приручённое отродье считается одновременно и отродьем, и героем за свойства и эффекты карт. На него не действуют статусы.

Напоминание: отродье вступает в игру в конце первого дня (см. раздел «Фаза обновления» на с. 11).

ВЫ ГОТОВЫ НАЧАТЬ ИГРУ!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В «Лиге героев» только одна цель, но множество путей к ней.

Решите, как распределить силы между стратегиями:

- Побеждать монстров, чтобы получать предметы.
- Побеждать миньонов и башни, чтобы расчищать пути.
- Побеждать героев, чтобы повышать уровень и получать больше ходов.

В первой партии безопаснее сосредоточиться на всём понемногу, пока вы осваиваете заклинания и свойства героев.

ВАШ ПЕРВЫЙ ХОД

Если планируете ход героя с дальней атакой и ваш герой самый быстрый, ваша единственная возможная цель атаки — это вражеская башня на пути, потому что, скорее всего, все остальные цели не в пределах дальности или в джунглях.

Помните, что по запасному плану всегда можно переместиться и атаковать вражескую башню (не забывайте, что она наносит ответный удар).

Если планируете ход героя с дальней атакой и ваш герой НЕ самый быстрый, вражеские миньоны (а иногда и герои) будут в пределах дальности и станут возможными целями в зависимости от вашей стратегии.

Если планируете ход героя с ближней атакой, по запасному плану всегда можно переместиться в джунгли и победить там монстра. Если это самый быстрый герой, вы также сразу победите ещё одного монстра, если просто закончите там свой ход (см. раздел «Фаза джунглей» на с. 11).

НЕ ЗАБУДЬТЕ

В первой партии легко забыть о некоторых правилах:

- Герои с дальней атакой не могут атаковать врагов на своём же участке, **только** на соседнем.
- Нельзя выбрать целями врагов в джунглях, если там нет дружественного героя (см. с. 12). То же относится и к монстрам.
- Дальность атаки героя всегда указана в его запасном плане, даже если вы используете основной план (в основном плане указаны символы как ближней, так и дальней атаки, что может запутать).



Герои — это главные персонажи. Каждый игрок управляет минимум двумя. Герои перемещаются, атакуют, используют свойства и повышают уровень, когда побеждают вражеских героев.

Цель игры — уничтожить вражеский портал.



Порталы — это врата в углах поля.

Пути — это дороги между двумя порталами, где находятся башни и миньоны обеих команд.

Башни — это оборонительные сооружения, мешающие вражеским героям и миньонам добраться до портала.

Миньоны — это малоуправляемые слабые бойцы, которые становятся опасными, когда их много. Они всегда стараются приблизиться к portalу и напасть на любых врагов на пути.

Джунгли — это участки между путями, где герои могут побеждать монстров ради золота, чтобы потратить его на мощные предметы и стать сильнее.

Река — центральный участок, где игроки могут сразиться с гигантским монстром-отродьем. Победивший его получит решающий бонус!

2-4 ИГРОКА | 60 МИНУТ | ОТ 14 ЛЕТ

SKYTEAR
GAMES



Если вы сомневаетесь в правиле, обратитесь к этим пояснениям, здравому смыслу или помощи в сети!

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

- Если эффект карты **противоречит** правилам, применяйте эффект.
- Если **ничья по расстоянию**, её разрешает разыгрывающий эффект игрок. Если такого игрока нет, решает приоритетная команда.

НЕСКОЛЬКО ВСТРЕЧНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Можно объявлять несколько встречных заклинаний в ответ на действия друг друга, но только пока ваши команды чередуются (то есть вы можете объявить лишь одно встречное заклинание после того, как соперник объявил действие).

Если объявлено несколько встречных заклинаний, разыгрывайте их **в обратном порядке**. Другими словами, последнее встречное заклинание разыгрывают первым, а первое — последним.

Совет: при сотворении трёх и более встречных заклинаний складывайте карты в обратном порядке, чтобы было удобнее отслеживать порядок розыгрыша.

ПРИМЕР

- 1 Ваш герой объявляет атаку и выбирает целью вражеского героя.
- 2 В ответ враг объявляет встречное заклинание «Рывок». Его цель — соседний участок.
- 3 В ответ ваш герой объявляет встречное заклинание «Рывок»... Его цель — тот же соседний участок, что и цель вражеского «Рывка»!
- 4 Враг не может ничем ответить, поэтому теперь разыграйте все действия в обратном порядке. Сначала — последняя карта: ваш «Рывок» перемещает вашего героя на соседний участок.
- 5 Затем разыгрывается «Рывок» врага. Он не может изменить объявленную цель, поэтому перемещается на тот же участок.
- 6 Ваша атака наконец наносит урон по цели!

АКТИВИРУЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ («КОГДА»)

На некоторых заклинаниях, свойствах и предметах есть слово «когда», означающее, что у них активируемые эффекты. Такие эффекты разыгрывают сразу же, когда полностью разыграно активирующее их действие (или эффект).

Если нужно разыграть сразу несколько активируемых эффектов, следуйте порядку ниже:

- Сначала все эффекты команды с активным героем (или приоритетной, если такого нет).
- Затем все эффекты другой команды.
- Затем одновременно все остальные эффекты (например, ответный удар отродья).

Каждый игрок сам выбирает порядок розыгрыша его активируемых эффектов.

Если боец с активируемым эффектом побеждён до розыгрыша эффекта, не разыгрывайте этот эффект. (Единственное исключение — свойство «Ответный удар».)

ЗАМЕНЯЮЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Некоторые эффекты заменяют другие. Обычно они сформулированы так: «Если должно произойти X, вместо этого сделайте Y».

Броня — самый частый пример. Если боец с 1 бронёй должен получить 3 урона, он получает только 2 урона.

Например, коронное заклинание Миюки звучит так: «Если отродье или дружественный герой в пределах 3 участков будет побеждён в этот ход, вместо этого установите его ОЗ на „5“».

Если надо разыграть несколько заменяющих эффектов в одно и то же время, следуйте порядку ниже:

- Сначала все эффекты команды с активным героем (или приоритетной, если такого нет).
- Затем все эффекты другой команды.
- Затем все остальные эффекты в порядке, выбранном приоритетной командой (например, заменяющие эффекты монстров и отродья).

Если настало время разыграть заменяющий эффект, а изначальный уже не работает, не разыгрывайте заменяющий.

Когда герой получает бронебойный (☞) урон вместо изначальной цели, полученный урон также считается бронебойным.



ОБЗОР ГЕРОЕВ

Цвет ленты на планшете героя отражает его специализацию. Значения цветов те же, что и у предметов:

- **Красные** герои наносят урон... Много урона!
- **Синие** герои сильны в обороне и живучи.
- **Зелёные** герои используют импульс и миньонов.
- **Жёлтые** герои специализируются на скорости и разнообразии.

КЛАССЫ

Класс героя указан рядом с его именем на планшете. Отдельных правил у классов нет.

- **Крушители** перехватывают инициативу и могут за одну атаку расправиться с вражеским героем.
- **Стрелки** — непобедимые бойцы на большой дальности, особенно когда повысят уровень или снаряжатся предметами для усиления урона (красными).
- **Защитники** помогают дружественным героям, заслоняя их собой или прерывая атаки или перемещение врагов.
- **Мистики** влияют на поле боя, накладывая негативные статусы и исцеляя дружественных героев.
- **Маги** лучше всех уничтожают целые волны миньонов своими заклинаниями.
- **Штурмовики**, как никто другой, расчищают пути к вражескому portalу, а ещё они призывают и поддерживают миньонов.
- **Охотники** истребляют монстров и гребут золото быстрее всех, но ещё выполняют действия вне хода... Причём неожиданно!
- **Воины** хороши в командных битвах, нарушении вражеского строя. Это самый сбалансированный класс.

ФРАКЦИИ

Фракция героя показана символом рядом с именем: Курумо ★, Лиотан ☞, Таулот ☐, Нуптен ☞*.

У фракций нет своих правил, они вносят тематическое и игровое разнообразие, а также нужны для организации дополнений и выбора карт.

ВЫБОР ГЕРОЕВ

Сначала выберите 1–2 ограничения ниже или решите играть без них.

Затем определите способ выбора (они приводятся в порядке усложнения).

Если не можете договориться, выберите первое ограничение (по 1 на цвет) и первый способ (случайным образом).

ОГРАНИЧЕНИЕ 1: ПО ОДНОМУ НА ЦВЕТ

Команды должны взять по 1 герою каждого цвета. Также это общее правило для составления сбалансированных команд (но можете не следовать ему, если хорошо ориентируетесь в игре).

ОГРАНИЧЕНИЕ 2: ПО ФРАКЦИЯМ

Это ограничение облегчает выбор и делает его более тематичным.

Команда тьмы выбирает фракцию, затем то же делает команда света. Теперь команды могут брать героев только этих фракций.

СПОСОБ 1: СЛУЧАЙНЫМ ОБРАЗОМ

Берите героев случайным образом, соблюдая выбранные ограничения.

СПОСОБ 2: ПООЧЕРЕДНЫЙ ВЫБОР

Один игрок из команды тьмы выбирает 1 героя из доступных. Затем команды поочередно выбирают по 2 героя каждая. Команда тьмы выбирает последней (снова 1 героя).

СПОСОБ 3. ВЫБОР КАК В «МОБА»-ИГРАХ

Устроен как поочередный, но есть два **этапа исключения**.

На этапе исключения каждая команда, начиная с тьмы, убирает 1 героя из доступных.

Проводите этап исключения перед новым выбором, как только обе команды выбрали по 2 героя каждая.

* Фракции Таулот и Нуптен представлены отдельными дополнениями.



Подготовка поля с 2 путями

Пройдите этапы со с. 4, за одним исключением: при игре вдвоём советуем набирать команды **только из 3 героев**, а не из 4.

Суть игры не изменится, но уменьшение количества героев может значительно повлиять на игровой опыт по сравнению с партиями на поле с 3 путями.



«Легендарное дополнение»

Дополнение добавляет **легендарных монстров** и **легендарные предметы**.

В него входят карты нового типа — с легендарным монстром на одной стороне и легендарным предметом на другой. Каждый монстр представлен в 3 или 4 экземплярах с одинаковыми лицевыми сторонами, но разными предметами на обороте.

В конце первого дня возьмите 1 случайную карту легендарного монстра и поместите:

- все карты этого монстра рядом с полем;
- жетон ОЗ этого монстра на деление «5» шкалы ОЗ;
- фигурку этого монстра на участок реки **без** символа  (не туда, откуда начинается игру отродье).

Команда, победившая такого монстра, может выбрать 1 из 3 легендарных предметов, относящихся к нему, и снарядить этим предметом любого героя из своей команды.



Прокачайте игру

Если хотите больше героев, дополнения «Таулот» и «Нуптен» введут в игру 16 новых персонажей. В отличие от «Легендарного дополнения» особых правил не будет, но герои разнообразят стратегию!

Играйте в одиночку с дополнением «Искажение», которое вводит новую механику и расширяет представление о мире игры.



улучшите компоненты

Замените все фигурки «Лиги героев» детализированными миниатюрами, чтобы придать игре по-настоящему потрясающее оформление.

Для максимального погружения можете также заменить все жетоны на прочные фишки по типу покерных, а поле — на неопреновое.



Вой-на. Вой-на. Вой-на. Её отстукивали барабаны, впечатывали в камень тяжёлые сапоги. Даже Портал тяжко и монотонно гудел ею. Акимо знал: он ждал его. Строй за строем Портал заглатывал его товарищей и выплёвывал в Ахасе — далёкой крепости. Теперь настал черёд Акимо.

Меч затрепетал в его руке. Что-то внутри орудия требовало крови, много крови. Акимо едва не выругался. Резни никогда не будет вдоволь. Сделав шаг, он оказался вблизи светящихся вихрей. Пахло медью, солью и порохом — как буря, что вот-вот разразится, как кузнечный горн, как сам огонь. Свет объял его, и Акимо не смог понять, был ли он втянут во врата незримой силой или сам сделал шаг.

Он вышел в Ахасе. Лезвие меча нетерпеливо толкало его вперёд. Акимо слышал, что крепость встроили в камень, и представлял себе нечто похожее на холм. Но сейчас он понял, как ошибался. Внизу, далеко под ним, даже самые высокие деревья казались крошечными. Он стоял на плоском уступе огромной природной стены из гранита — отвесной скалы, вздымавшейся над лесом на сотни вёрст. Некуда бежать. Никому из них.

Что-то всколыхнулось рядом. Он обернулся и увидел, как яркий красный свет льётся в искорёженный доспех у Портала. И тут же силуэт восстал. Точнее, огонь в пустом шлеме поднял весь доспех, словно железную марионетку. Хогосай. Брат. Они сотни раз бились плечом к плечу, и оба были свидетелями гибели друг друга. Но Курумо никогда не позволит им остаться в мире мёртвых.



Пока угасал свет, первым, что она почувствовала, было тепло. Ворхильд привыкла к резким сменам температуры: она погружалась в бездны Хотлана и потом брела домой по мёрзлым дворцовым залам. И всё же такого раньше не бывало: воздух стал горяч, густ и влажен, будто наполнился кипятком. А затем из дрожащего Портала раздался звон железа, крики и низкий гул Энергии. Когда наконец светящийся вихрь отступил и зрение вернулось, она рассмотрела невероятно огромное поле брани.

Они были высоко. Её накидкой и волосами играл ветер. Горностаи на её плечах насторожились и предостерегающе пищали. Она ощущала трепет их сердечек, но страх ей был нипочём, ведь она охотница и лук её уже наготове. Впереди три пути, но самый разгар битвы — среди руин. Если проникнуть туда, то вражеский Портал, несомненно, падёт. Пути разделяли разросшиеся сады, где толстые экзотические растения захватывали аккуратные клумбы. Там она и укроется, пока не будет готова.

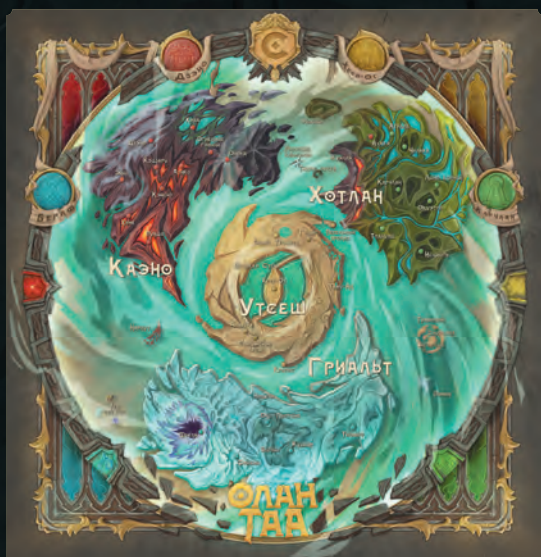
Затем она рванула вперёд.

Настала его очередь. Мощь горела в его теле, и он сам стал мощью, а тело его — отсветом пламени. Огонь объял руины стен, не давая никому пройти. Здесь он даст бой.

Теперь её очередь. Забравшись с горностаями на вершину руин, она наблюдала за юношей-казнитом, вокруг которого пылала огненная стена. Атаки сверху он не ожидал. Ворхильд ринулась вниз, и Энергия из тотема заключила её в синий вихрь мощи. В этот миг он увидел её. И огонь обратил на неё свой лик. Но её защитит сила Лиотана.

Начался бой Энергии и меча, лука и ног. Всё поле битвы принадлежало им. Но ярость, грохот оружия и столкновение магии пробуждали нечто неведомое. Когда алый и синяя схлестнулись в брызгах славы, существо, что было гораздо больше любого из них, открыло глаза, полные гнева и мучений.





Мир Олан Таа раздирает многолетняя война. Оправдываясь прославлением божеств и спасением народа, четыре края, ведомые лишь алчностью, сцепились, чтобы выгрызть себе больше Энергии — той загадочной силы, что пронизывает этот мир.

Подчинивший Энергию станет повелителем материи, магии и жизни — всего. Единственный способ победить в этой гонке — воздвигнуть врата, которые поглощают магическую мощь, — Порталы. А уничтожение вражеских Порталов дарует полную власть над всей землёй.

Все хотят выиграть во что бы то ни стало: союзы, предательства, убийства и бунты изменили Олан Таа и его жителей. Последние главы этой саги разыграют смешанные армии под предводительством бывших героев каждого края. Одни из них в прошлом враждовали, но теперь ими движут общие интересы; другие, некогда братья по оружию, восстанут друг против друга, повинувшись высшей цели.

Энергия объединяет, Энергия разделяет.



SKYTEAR GAMES

Издатель: Skytear Games.

Разработка: Джакомо Нери и Риккардо Нери.

Производство: Риккардо Пармеджани.

Поддержка разработки: Эрик Вэйнрайт, Франческо Дезидери.

Графический дизайн: Akibaza Studio, Gong Studio, Джанетт Рамос.

Дизайн логотипа: Cold Castle Studio.

Художники карт: Влад Ботос, Кайл Кокс, Дуглас Дери, Джон Рик Детун, Марко Фидлер, Gong Studio, Джек Кайзер, Джерри Падилла, Альба Палачио, Саймон Пэйп.

Художник обложки: Джоанна Руппрехт.

Моделирование фигурок: Рафаэль Диоли, Ракиб Хасан, Франческо Орру, Маттиа Томазелли.

Мир игры: Томас Фостер, Риккардо Пармеджани.

Консультанты по правилам: Брендан Ирвин, Пол Гроган.

Тестирование и корректура: Бронс Адам, Кристофер Вайдингер, Гэри Л., Амое, Джозеф Маккейн, Лоренцо Бонеттини, QuasiStellar, Роб Джоиб.

Последние по порядку, но не по значимости — все игроки, поддержавшие краудфандинговую кампанию!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Ксения Хацкалёва.

Редактор: Юлия Становая.

Переводчик: Полина Ли.

Корректоры: Полина Ли, Полина Сикацкая.

Верстальщики: Михаил Гвоздков, Вероника Романова.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Ещё больше интересных игр вы найдёте на сайте нашего издательства www.crowdgames.ru!

Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

БОЕЦ. Что угодно с ОЗ. См. с. 13.

БРОНЕБОЙНЫЙ УРОН. Игнорируйте броню цели.

БРОНЯ. Каждый раз, когда боец с бронёй должен получить урон, не получайте количество урона, равное значению брони. Броня при этом не уничтожается и действует каждый раз.

Некоторая броня работает только против эффектов определённых типов. Не учитывайте такую, когда нужно разыграть эффект по значению брони.

В ПРЕДЕЛАХ. См. раздел «Расстояния» на с. 12.

ВОЙТИ. Некоторые эффекты активируются всегда, когда боец входит на участок по любой причине (перемещение, вытеснение, притяжение и т. д.).

ВРАЖЕСКИЙ. Бойцы не из вашей команды.

ВЫТЕСНИТЬ. Поместите вытесненного героя на соседний участок. Игнорируйте свойство «Преграда». (Относится только к героям.)

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ. Бойцы из вашей команды.

ИМПУЛЬС. Каждый миньон на спорном участке приносит 1 импульс своей команде. Каждый герой также приносит 1 импульс своей команде. См. с. 10.

ИНИЦИАТИВА. Число ОП на плане плюс любые дополнительные ОП или бонусные инициативы. См. с. 7.

ЛЕЧИТЬ. Увеличьте число ОЗ бойца (не больше, чем до начального). Порталы лечить нельзя.

ОА. Очки атаки. См. с. 7.

ОЗ. Очки здоровья. См. с. 12.

ОП. Очки перемещения. См. с. 7.

ОТВЕТНЫЙ УДАР. См. с. 12.

ПОБЛИЗОСТИ. Соседние участки и тот, откуда вы считаете соседство. Бойцы поблизости — это те, что находятся на участках поблизости (то есть формулировка «герои поблизости» включает и самого героя).

ПРЕГРАДА. Препятствует соседству врагов.

ПРИКРЕПИТЬ. Положите заклинание рядом с планшетом соответствующего героя и применяйте эффект этого заклинания, пока не сбросите.

ПРИТЯНУТЬ. Поместите притянутого героя на участок с бойцом, который притягивает. (Относится только к героям.)

СИЛА. Урон, наносимый атакой (минимум 0). Изначально это 0, затем сила повышается картами атаки, предметами, свойствами и т. д.

СОСЕДСТВО. Два участка соседние, если у них общая граница, отмеченная двумя треугольными стрелками. Бойцы на соседних участках — соседние. Боец не может соседствовать сам с собой.

СПОРНЫЙ УЧАСТОК. Участок с миньонами.

СТОЙКОСТЬ. Если боец со свойством «Стойкость» (например, портал) должен потерять 2 ОЗ или больше, он теряет лишь 1 ОЗ. Когда миньоны осаждают портал, они игнорируют это свойство.

ТЕЛЕПОРТИРОВАТЬ. Поставьте бойца на указанный участок. Боец считается телепортированным, только если его участок сменился.

УЙТИ. Некоторые эффекты активируются всегда, когда боец уходит с участка по любой причине (перемещение, вытеснение, притяжение и т. д.).

СТАТУСЫ

Когда герой заканчивает ход или побеждён, уберите все его статусы.

БЕЗОРУЖНОСТЬ

Не открывайте / сбрасывайте карты атаки. Базовая сила ваших атак равна 1. Игнорируйте все положительные модификаторы силы.



ГОРЕНИЕ

Нанесите 1 броневой урон герою, после того как он полностью разыграет действие атаки или заклинания.



ЗАМОРОЗКА

Герой должен тратить на 1 дополнительное ОП больше, чтобы объявить перемещение.

Если герой заморожен после объявления действия, перед его розыгрышем заморозка не работает. Также она не действует на свободные перемещения по заклинаниям.



МОЛЧАНИЕ

Отмените свойство с планшета героя и со всех дружественных карт заклинаний, прикрепленных к нему. Также отмените любые временные (например, «до конца раунда»), отложенные («в конце раунда») или активируемые («когда») эффекты дружественных заклинаний.

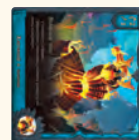


ОГЛУШЕНИЕ

У героя -2 к инициативе.



ГОТОВЫЙ



ИСТОЩЁННЫЙ



ПОВЕРЖЕННЫЙ



ГЕРОИ И ПОРТАЛЫ
9 ОЗ



МИНЬОНЫ. БАШНИ. МОНСТРЫ
1 ОЗ



ОТРОДЬЕ (4 ЖИЗНИ)
5 ОЗ

