

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ И КООПЕРАТИВНОГО РЕЖИМА

ONWARD

1-2
ИГРОКА

60
МИНУТ

ОТ 14
ЛЕТ

SKYTEAR
GAMES

ЛИГА ГЕРОЕВ
ИСКАЖЕНИЕ



Скверна сочится из вражеского портала, и отродье возвышается у его врат. Искажённые миньоны устремляются по путям, а призрачное эхо павших героев ещё блуждает по полю битвы.

Дополнение «Искажение» добавляет в игру «Onward. Лига героев» одиночный и кооперативный режимы.

Чтобы играть с этим дополнением, сперва ознакомьтесь с правилами базовой игры. Начните с партии, которая повторяет режим для нескольких игроков, и сражайтесь с командой искажённых в различных составах.

Затем добавьте искажение или дикое искажение, чтобы ещё сильнее разнообразить игру благодаря уникальным правилам и альтернативным вариантам подготовки.

Удачной игры!

НАЧАЛО ИГРЫ

Состав игры	3
Подготовка	4

КАК ИГРАТЬ

Фаза покупки	5
Фаза планирования	6
Ход искажённого героя	8
Фокусировка	8
Другие фазы	10
Искажённые встречные заклинания	11

ПРИЛОЖЕНИЯ

Карты искажения	11
Уровень сложности	12
Основные понятия	12
Суперминьоны	12

SKYTEAR GAMES

Разработка: Джакомо Нери, Франческо Дезидери.

Развитие: Франческо Дезидери.

Производство: Риккардо Пармеджани.

Графический дизайн: Умберто Тонелла.

Иллюстрации и обложка: Gong Studio.

Русское издание игры

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Редакторы: Ксения Хацкалёва, Юлия Становая.

Переводчик: Николай Реморов.

Корректор: Полина Сикацкая.

Верстальщик: Михаил Гвоздков.



СОСТАВ ИГРЫ



**32 ПЛАНШЕТА
ИСКАЖЁННЫХ
ГЕРОЕВ**



**32 КАРТЫ
ИСКАЖЁННЫХ ГЕРОЕВ
(ПО 1 НА ГЕРОЯ)**



**36 ИСКАЖЁННЫХ КАРТ
(ПО 9 КАЖДОГО
ЦВЕТА)**



**1 ПАМЯТКА ДЛЯ
ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ**



**2 ПЛАНШЕТА
ИСКАЖЁННЫХ ОТРОДИЙ**



**8
МАЛЕНЬКИХ
КАРТ
ОТРОДИЙ**



**11
МАЛЕНЬКИХ
КАРТ
ИСКАЖЕНИЯ
(ДВУСТОРОННИЕ).
См. с. 11.**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте игру так же, как для обычного режима, со следующими изменениями. (В кооперативном режиме на двоих каждый игрок управляет 2 героями. Для всех эффектов искажённых оба игрока считаются за одного, если не указано иное.)

1 УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ И ИСКАЖЕНИЕ

Пропустите этот шаг в первой партии. В следующих партиях выберите, играть ли в обычном режиме или добавить искажение. Затем выберите уровень сложности (см. с. 12).

2 ИСКАЖЁННЫЕ ГЕРОИ

Возьмите 4 планшета искажённых героев и разложите их в столбец в случайном порядке.

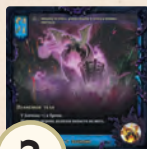
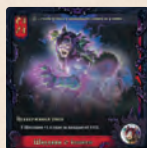
В первой партии используйте следующих искажённых героев: Шиллави, Хогосая, Корьёфа и Кумаю. В последующих партиях используйте искажённых героев, указанных на любой карте искажения, либо, если хотите, случайным образом выберите по одному герою каждого цвета. Для игры на 2 путях с 3 героями исключите жёлтого искажённого героя.

Команда искажённых героев всегда на стороне тьмы.

3 ИСКАЖЁННАЯ КОЛОДА

Перемешайте карты, формируя искажённую колоду:

- 36 искажённых карт (по 9 каждого цвета).
- 4 именные карты (с той же иллюстрацией, что и на планшете соответствующего героя).



4 ИСКАЖЁННОЕ ОТРОДЬЕ

Выберите отродье и положите его искажённый планшет (вместо обычного планшета) в пределах досягаемости, как показано в примере.

- Поместите его фигурку на участок искажённого портала.
- Поместите стопку из 4 жетонов отродья на деление «5» шкалы ОЗ.

5 КОЛОДА ОТРОДЬЯ

Перемешайте карты выбранного отродья и положите их ниже планшета отродья. Затем уберите 1 карту с верха колоды отродья, не глядя на её лицевую сторону.

Возьмите памятку.

Вы готовы начать игру!

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Следуйте всем правилам базовой игры с дополнениями и изменениями, описанными далее.

ИСКАЖЁННЫЙ — ВСЕГДА ВРАГ

Искажение обозначает вражескую сторону. То есть, чтобы разыграть свойства врага, не нужно мысленно менять стороны.

РАЗРЕШЕНИЕ РАВЕНСТВА

При равенстве показателей для искажённой команды посмотрите на оборотную сторону верхней карты искажённой колоды, чтобы определить угол поля:



ВЕРХНИЙ ЛЕВЫЙ УГОЛ

Предпочтение отдаётся участку или бойцу (включая порталы и башни), который находится на поле выше остальных, а затем как можно левее.



НИЖНИЙ ПРАВЫЙ УГОЛ

Предпочтение отдаётся участку или бойцу, который находится на поле ниже остальных, а затем как можно правее.

Если неясно, какой из двух участков находится выше или левее, выберите сами (но в большинстве случаев это очевидно).

Чтобы определить предпочтение в пределах одного участка, выберите сами.

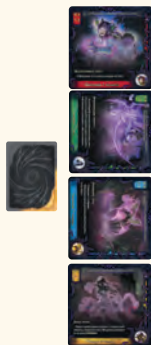
ФАЗА ПОКУПКИ

Искажённая команда не делает покупок и не творит заклинания в этой фазе.

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

1 ПЕРВЫЙ ЭТАП: ПЛАНИРУЕТ ИСКАЖЁННАЯ КОМАНДА

Если у искажённой команды нет готовых героев, она не планирует в этом раунде. В противном случае отложите верхнюю карту искажённой колоды лицевой стороной вниз. Она становится картой искажённого плана на этот раунд.



ПРИМЕР

Карта искажённого плана не назначается конкретному герою до третьего этапа.

2 ВТОРОЙ ЭТАП: ПЛАНИРУЕТ ГЕРОЙ

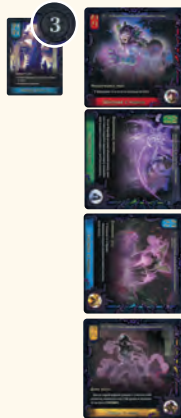
Игрок планирует как обычно, следуя правилам базовой игры.

3 ТРЕТИЙ ЭТАП: ПЛАНИРУЕТ ИСКАЖЁННЫЙ ГЕРОЙ

Откройте карту искажённого плана и посмотрите на число в правом верхнем углу. Отсчитайте столько же готовых героев в столбце искажённых героев, начиная сверху. Если нужно, продолжайте счёт снова с верхнего героя.

Герой, на котором останавливается счёт, становится планирующим искажённым героем.

При подсчёте игнорируйте символ «+» (то есть 1+ считается за 1).



ПРИМЕР

На этой карте плана в правом верхнем углу указано «3».

Поскольку готовых героев только двое, при подсчёте вы переходите обратно к верхнему герою, и он становится планирующим.

4

ЧЕТВЁРТЫЙ ЭТАП: СОТВОРИТЕ ИСКАЖЁННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

Планирующий искажённый герой немедленно творит заклинание в нижней части своей карты плана.

У большинства искажённых заклинаний нет ограничения по дальности, но они всё равно выбирают цель и следуют ограничению на выбор цели в джунглях.

Это важно, потому что, например, вы можете сотворить встречное заклинание вроде «Рывка», чтобы войти в джунгли без искажённых героев и тем самым избежать вражеского заклинания.

Если заклинание выбирает целью ближайшего героя игрока, учитываются только те герои, которых можно выбрать целью согласно ограничению на выбор цели в джунглях. То есть герои игрока в джунглях без искажённых героев не могут быть выбраны целью.



Например, это заклинание выбирает целью ближайшего искажённого миньона на любом расстоянии (если две цели находятся на одинаковом расстоянии, см. правила разрешения равенства на с. 5).

В ответ вы можете сотворить встречное заклинание, чтобы победить искажённого миньона до того, как заклинание будет сотворено и даст ему броню.

5

ПЯТЫЙ ЭТАП: ОПРЕДЕЛИТЕ БОЛЕЕ БЫСТРОГО ГЕРОЯ

Следуйте тем же правилам, что и в **базовой игре**, чтобы определить инициативу и того, кто делает первый ход в этом раунде.



Ход искажённого героя

1 ПЕРВЫЙ ЭТАП: ВЫБОР ПЛАНА

Если на **запасном плане** больше ОП (очков перемещения), чем на его карте плана, искажённый герой использует запасной план.

2 ВТОРОЙ ЭТАП: ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Перед выполнением действий искажённый герой должен определить **цель своей фокусировки** (см. столбец справа).

Затем он выполняет следующие действия.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместите героя на участок цели его фокусировки. (Все искажённые герои — **герои с ближней атакой**.)

АТАКА

Атакуйте цель его фокусировки. (Искажённые герои атакуют только один раз за ход.)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместитесь на ближайший **спорный участок** или, если ОП недостаточно, чтобы добраться до него, двигайтесь в сторону ближайшего участка с монстром, если такой есть.

ПАС

Фокусировка

Искажённые герои могут фокусироваться только на бойцах, находящихся в **досягаемости**, то есть на бойцах на участках, куда они могут переместиться, используя свои текущие ОП (очки перемещения).

Если в досягаемости никого нет, искажённый герой пропускает первое перемещение и атаку в свой ход.

В противном случае, если хотя бы один враг находится в досягаемости, искажённый герой фокусируется на первой возможной цели в досягаемости в соответствии со следующим порядком приоритета:

СЛАБЫЕ ГЕРОИ ИГРОКА...

Герои игрока, которых искажённый герой может победить одной атакой, не открывая карты атаки. (См. раздел «Слабые враги» на с. 8 базовых правил.)

...ПРЕДПОЧИТАЕМАЯ ЦЕЛЬ ФОКУСИРОВКИ...

У каждого искажённого героя есть предпочитаемая цель фокусировки, указанная в верхней части его планшета. Если такой тип бойца находится в досягаемости, искажённый герой фокусируется на нём.

...БЛИЖАЙШИЙ ДОСТУПНЫЙ ДЛЯ АТАКИ БОЕЦ

Если лучшая цель фокусировки не найдена, искажённый герой фокусируется на ближайшем доступном для атаки бойце в досягаемости.

Среди атакуемых бойцов могут быть бойцы под контролем игрока и обычные монстры, но не отродье или легендарные монстры.

Это важно! Искажённые герои никогда не атакуют отродье или легендарных монстров.

ПОТЕРЯ ФОКУСИРОВКИ

Иногда искажённый герой может потерять фокусировку — например, если вы в ответ на его действие перемещения вытесните или заморозите его.

Если искажённый герой теряет фокусировку, он пытается определить новую цель фокусировки, следуя прежним правилам. Если новая цель не найдена, он пропускает атаку и выполняет вторую половину хода.

ПРИМЕР ФОКУСИРОВКИ

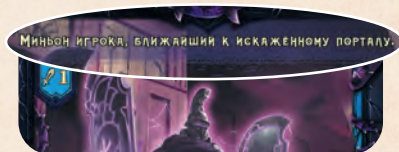
У искажённого героя есть 3 ОП.

В досягаемости нет слабых героев игрока.

Предпочитаемая цель фокусировки на его планшете героя — «миньон игрока, ближайший к искажённому portalу».

Миньон, который в данный момент ближе всего к искажённому portalу, находится на расстоянии 4 участков (вне досягаемости), поэтому герой будет фокусироваться на миньоне, до которого может добраться и который находится ближе всего к искажённому portalу — в 3 участках.

Искажённый герой объявляет действие перемещения, и в ответ вы применяете заклинание, которое его замораживает. Теперь ему нужно изменить фокусировку...



ПРИМЕР ХОДА

На запасном плане искажённого героя 3 ОП, тогда как на его карте плана только 1 ОП, поэтому он использует запасной план.

Фокусировка — слабый герой игрока, у которого осталось только 1 ОЗ и который находится в досягаемости, в пределах двух участков.

Искажённый герой выполнит:

- 2 перемещения к цели своей фокусировки;
- 1 атаку по цели своей фокусировки;
- 1 перемещение к ближайшему спорному участку в досягаемости;
- пас.

ДРУГИЕ ФАЗЫ

ФАЗА МИНЬОНОВ

Расчищайте каждый путь в любом порядке. Миньоны игрока могут напасть на искажённых отродий.

Когда искажённые миньоны нападают, они всегда выбирают первой целью бойца на своём участке в следующем порядке:

- герои, которых они могут победить своим импульсом;
- миньоны;
- башни;
- остальные герои.

В конце фазы миньонов уберите из игры всех суперминьонов. (См. с. 12.)

ФАЗА ДЖУНГЛЕЙ

В правилах этой фазы изменений нет. Когда искажённый герой побеждает монстра, он не получает золото, а вместо этого выполняет призыв. (См. раздел «Суперминьоны» на с. 12.)

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

В конце каждого дня **откройте верхнюю карту колоды отродья** и сотворите это заклинание отродьем (вы можете применить встречное заклинание как обычно).

Если карт отродья не осталось, у вас закончилось время и вы проигрываете. Искражённая орда победила.



ИСКАЖЁННОЕ ОТРОДЬЕ

Обязательно прочитайте текст на планшете искажённого отродья, так как оно даёт импульс искажённой команде, а также другие эффекты.

И хотя вы не можете приручить отродье, как в обычной игре, вы всё равно можете изгнать его... или хотя бы попытаться.



ИСКАЖЁННЫЕ ВСТРЕЧНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Каждый раз, когда вы выбираете целью:

- искажённого героя,
- искажённое отродье,
- легендарного монстра,

...вы должны открыть и сбросить верхнюю карту искажённой колоды. Если на боковой стороне открытой карты есть заклинание, выбранный целью боец творит его как встречное заклинание.

Если у вас больше одной цели, открывайте карту за каждого Ⓢ бойца в любом порядке. Но после того как боец сотворил искажённое встречное заклинание, игнорируйте правило искажённых встречных заклинаний до конца хода. То есть **нельзя сотворить более одного искажённого встречного заклинания в ход**.

Обратите внимание, что искажённое встречное заклинание применяется дополнительно к свойству «**Ответный удар**» отродья и легендарных монстров.



КАРТЫ ИСКАЖЕНИЯ

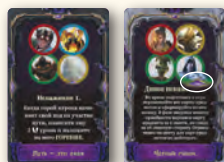
Карты искажения вводят альтернативные варианты подготовки и изменяют правила, создавая новые испытания. Они требуют разных составов героев, наборов предметов или стилей игры.

У каждой карты искажения две несвязанные стороны: искажение с небольшими изменениями и дикое искажение с одним, но очень значительным изменением.

Как искажения, так и дикие искажения содержат:

- название искажения;
- правило;
- рекомендуемый порядок розыгрыша (от 1 до 12);
- рекомендуемый состав искажённой команды (необязательно: вы можете использовать других искажённых героев, следуя предложенным цветам или нет).

При игре на карте с 2 путями с 3 героями уберите героя, под портретом которого есть метка.



В игре на карте с 2 путями уберите Корьёфа из искажённой команды.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Чтобы изменить уровень сложности, выполните дополнительные шаги при подготовке.

ЛЕГЧЕ

- Искажённый портал теряет 3 ОЗ.
- Поместите 1 дружественного миньона на участок с **М**, который находится дальше всего от искажённого портала.

СЛОЖНЕЕ

- Повысьте уровень синего искажённого героя.*
- Портал игрока теряет 3 ОЗ.

САМЫЙ СЛОЖНЫЙ

Всё из уровня «Сложнее», а также:

- Повысьте уровень зелёного искажённого героя.*
- Поместите 1 искажённого миньона на участок с **М**, который находится ближе всего к portalу игрока.

ПО-НАСТОЯЩЕМУ САМЫЙ СЛОЖНЫЙ

Всё из уровней «Сложнее» и «Самый сложный», а также:

- Повысьте уровень красного искажённого героя.*
- Портал игрока теряет ещё 3 ОЗ.
- Поместите 1 искажённого миньона на участок с **М**, который находится дальше всего от портала игрока.

** Если в искажённой команде нет героя указанного цвета, повысьте уровень героя, выбранного случайным образом.*

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

ВЫТЕСНЕНИЕ. Когда искажённые герои и отродье вытесняют, они всегда выбирают участок, **ближайший к portalу игрока.**

ПРИЗЫВ. Победите ближайшего монстра.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ. Поместите искажённого миньона на спорный участок, **ближайший к portalу игрока.**

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ИСКАЖЁННЫХ ГЕРОЕВ

Если герой игрока побеждён искажёнными миньонами, башнями, отродьем или героем, уровень которого уже повышен, повысьте уровень другого ближайшего искажённого героя, если возможно.

СУПЕРМИНЬОНЫ

Когда искажённый герой побеждает монстра, поместите этого монстра на ближайший спорный участок в качестве суперминьона. Если спорного участка нет, то поместите его на ближайший участок с **М**.

Суперминьон считается искажённым миньоном (а не монстром!).

- Он приносит 2 импульса.
- Вы должны нанести ответный удар по нему прежде, чем по обычным миньонам.
- Уберите его из игры в конце фазы миньонов.