

ПРОРОЧЕСТВО – игра для 2-5 игроков. Каждый игрок представлен героем, который бродит по миру, совершает подвиги, увеличивает свою физическую и духовную силу, приобретает мощное оружие и магические предметы, обучается боевым искусствам и магии. Почувствовав себя готовыми, они могут бросить вызов демоническим стражам из **Астральных измерений** для получения древних артефактов.

Герой представлен карточкой, которая размещается перед игроком, и фишкой, которая размещается на игровом поле. На карточке персонажа указаны характеристики (Сила и Воля) на начало игры и показывающие возможные направления развития. Для отображения Здоровья и магической энергии (маны) используются красные и синие фишки.

Изначально Здоровье персонажа равно показателю Силы. Если персонаж ранен, он теряет здоровье и слабеет, пока его не вылечат. Это правило применимо и к Воле, которая определяет Ману. Если персонаж колдует заклинание, требующее 2 единицы маны, его Воля слабеет на 2 пункта, пока магия не будет восстановлена.

Персонаж может также получать Золото (желтые фишки) и Опыт (зеленые фишки). На золото можно купить разные обычные и редкие предметы. Опыт позволяет персонажу изучать новые умения и заклинания. В начале игры персонаж не имеет их, но может получить в течение игры. Полученные предметы и умения кладутся около карты героя.

Фишка героя всегда стоит на одной из локаций игрового поля. В течение его хода, игрок может двигать ее, следуя определенным правилам. Игрок может выбирать способ передвижения: пешком, нанять лошадь или корабль, телепортироваться за ману. Игрок может также использовать Заклинания движения или даже не двигаться вовсе в этот ход. Часто цель движения – победить создание или получить возможность, которую вы хотите использовать. Например, в **Городе** можно купить магический предмет, в **Монастыре** вылечиться, **Магической башне** выучить заклинание, а в **Алмазной шахте** найти сокровища. Игрок не может влиять на появление таких возможностей. В начале каждого раунда игрок тянет карту Случая, которая и определяет, что именно случится в мире, где новые возможности или создания появятся. Но именно игрок определяет, как воспользоваться Умениями, Предметами и Золотом, чтобы получить преимущество перед остальными.

Главная цель путешествия персонажа – улучшение боевых возможностей. Это средство найти лучшее оружие и предметы, которые могут помочь в бою, но главное – тренировать тело и дух, то есть находить Возможности, которые позволяют вам постоянно увеличивать Силу и Волю. В обычном бою с Созданиями используется Сила. Но некоторые хитрые создания могут установить мысленный контакт, и тогда произойдет сражение Воли. Битва Воли всегда происходит перед битвой Силы. Но установление мысленного контакта – непростая задача, и инициатор битвы Воли должен первым заплатить немного Маны, и это уменьшает его Волю и шансы на победу в бою. Выгодно начинать этот вид сражения, когда ваша Воля намного выше, чем у противника.

Когда персонаж достаточно силен, он может посетить одно из пяти **Астральных измерений**. Вы должны сразиться со Стражами – сильнейшими созданиями в игре, и если вы победите, то получите один из пяти **Артефактов**. Побеждает в игре тот, кто соберет четыре из пяти Артефактов. Часто случается, что все пять Артефактов собраны, но разбросаны между персонажами. В этом случае, начинается **Финальная битва** – герои сражаются друг с другом, и побежденные отдают Артефакт. Игрок без Артефактов немедленно покидает игру. Сильнейший соберет четыре Артефакта и получит право на королевский трон.

Подготовка к игре

Правила игры не так уж сложны. Вначале они могут показаться длинными, поскольку объясняют каждую ситуацию, но написаны так, что можно сразу начинать играть. Начинайте прямо сейчас. Пока читаете эту главу, разложите игровое поле, рассортируйте карты и разложите по соответствующим местам. Затем вытяните карту персонажа, приготовьте его, прочитайте главы **Начало игры** и **Раунд игры** и попробуйте сыграть по ним. Когда начнется первая битва, прочитайте раздел **Сражения**. И как только ваш персонаж станет достаточно сильным, вы можете прочитать главы **Нападение на Астральные измерения** и **Финальная битва**.

Последние страницы правил содержат другие варианты игры, детальную информацию об особенностях карт и другую добавочную информацию, так что нет необходимости читать их сразу. Вы можете просмотреть этот раздел, когда потребуется уточнить особенности карт. Для обучения игре полезна краткая памятка, в ней есть большинство важных правил.

Число игроков

Несмотря на то, что игра для 2-5 игроков, лучше, когда их 2-4. Впятером игра может длиться очень долго. Не играйте впятером, пока не изучите игру до конца. Для первой игры или нового игрока лучший вариант – втроем.

Игровое поле.

Перед чтением правил, взгляните на игровое поле. Мир, в котором будут жить ваши персонажи, разделен на 20 локаций. Большинство локаций – дикие места: Равнины, Леса и Горы. Локации около центра карты называются Гильдии (Крепость, Гильдия воров, Лесной лагерь, Магическая башня, Монастырь). Гильдии вместе с Городом и Деревней называются цивилизованными локациями (они синие). Оставшаяся локация – Заколдованная местность.

В течение игры, вы столкнетесь с различными приключениями в Диких местах, другие локации дадут особенные свойства (объясним позже). В Гильдиях вы можете обучиться различным Умениям, в Городе и Деревне есть хорошая возможность купить обычные и редкие предметы. В некоторых локациях есть порты и магические Ворота (в Городе и то и другое). По краям поля есть 5 темных туннелей в Астральные измерения.

Персонажи

В игре 10 персонажей. Каждый представлен большой картой персонажа и фишкой.

Маркеры и фишки

В игре есть кубы и фишки разных цветов и размеров. Положите их в легкодоступное место, чтобы все игроки могли брать по мере надобности.

Кубики

В игре есть 2 шестигранных кубика: темный - для созданий, и светлый - для героев.

Карты

В игре есть карты с разной рубашкой, никогда не смешивайте их вместе. Разделите карты по типам и перетасуйте каждую колоду отдельно.

Стражи и Артефакты

В игре 5 Артефактов (оранжевая рубашка с короной), 5 Главных Стражей (пурпурная рубашка со скрещенными мечами) и 5 Малых Стражей (розовая рубашка со скрещенными кинжалами). В начале игры разместите лицом вниз в случайном порядке на каждое Астральное измерение Артефакт, Главного Стража и Малого Стража.

Карты Случаев

Рубашка карт – зеленая, со знаком вопроса. Во время игры эти карты определяют случайные события в мире. Перетасуйте их и разместите лицом вниз в соответствующем углу игрового поля. *В первой редакции некоторые карты отмечены значком 4-5 - они используются только при игре больше трех человек.*

Карты приключений

Рубашка – желтая, со свитком и кинжалом. Они представляют Создания и Возможности, которые встретятся вашим героям. Перетасуйте их и разместите лицом вниз в соответствующем углу игрового поля.

Обычные и редкие предметы

Это 2 типа карт предметов - обычные и редкие. Обычные с коричневой рубашкой с топором, редкие с золотой рубашкой с мечом. Перетасуйте их отдельно и разместите две колоды лицом вниз в соответствующих углах игрового поля.

Карты умений

Это 5 типов карт. Рубашка – черная с символом гильдии. Перетасуйте их отдельно и разместите лицом вниз в соответствующих местах около центра игрового поля.

Сброшенные карты

Рядом с местами для карт Предметов, Приключений и Случаев есть места для сброшенных карт. Когда колода заканчивается, перетасуйте сброшенные карты и разместите лицом вниз в соответствующем углу игрового поля. Карты Умений не сбрасываются, а кладутся лицом вниз под свою колоду.

НАЧАЛО ИГРЫ

Поле и карты готовы. Теперь вам необходимо выбрать персонажа и приготовить его к приключениям.

Выбор персонажа

Раздайте лицом вниз по 2 карты персонажа каждому игроку. Игрок должен выбрать одну и отложить другую лицом вниз слева. Затем каждый игрок берет эту (сброшенную соседом слева) карту, выбирает из двух, а вторую опять сбрасывает. После третьего выбора, оставшиеся карты сбрасываются, а игроки показывают выбранных персонажей.

Карта персонажа

Примечание: рисунок карты во второй редакции не совпадает с картой первой редакции. Кроме класса, гильдий, начальных значений силы и воли (как в первой редакции) на ней отведены места для маркеров здоровья, маны (справа и слева), золота и опыта (сверху).

Разместите карту персонажа перед собой, оставив вокруг нее свободное место. В начале игры ни у кого нет особых Умений, но у каждого персонажа на карте указаны 2 гильдии - они определяют его специализацию. Персонаж может обучаться и в других Гильдиях, но за это надо будет платить. Даже Друид может стать карманником или обучиться владению оружием, но просто больше заплатит за это. На карте указаны начальные значения Силы и Воли персонажа. Разместите нужное количество красных и синих маркеров с правой стороны от карты.

Сила и Здоровье

Красные маркеры отображают Силу и Здоровье персонажа. Текущее состояние отслеживается по маркерам с правой стороны. Если персонаж теряет Здоровье, переместите красный маркер с правой стороны на левую. С этого момента Сила персонажа уменьшилась на 1, пока его не вылечат. Если все Здоровье потеряно, то сила становится равной 0. Но если персонаж теряет еще 1 пункт Здоровья, он погибает. Маркеры с левой стороны показывают, на сколько пунктов надо лечить персонажа. При лечении они перекладываются обратно на правую сторону. Когда это указано в описании карты, персонаж может увеличить свою силу. В этом случае, возьмите красный маркер из банка и добавьте с правой стороны. Максимальное число красных маркеров – восемь. Если персонаж должен получить добавочный маркер, а их уже восемь – он может вылечить 1 пункт, если необходимо.

Воля и Мана

Воля и Мана (магическая энергия для заклинаний) отображаются синими маркерами. Это делается аналогично Силе и Здоровью. Маркеры справа отображают текущее состояние. Мана используется для заклинаний, битвы Воли и активации некоторых магических предметов.

Трата Маны отображается перекладыванием синих маркеров с правой стороны на левую. Обратное они перекладываются при восполнении магической энергии. Только когда это указано в описании карты, персонаж может увеличить свою Волю. Максимальное число синих маркеров – десять. Если персонаж должен получить добавочный маркер, а их уже десять – он может восполнить 1 пункт, если необходимо. Персонаж не может тратить больше маны, чем у него есть. Если ее не хватает на заклинание, оно не может быть произведено. Если маны не осталось, то Воля равна нулю, но других последствий нет. Если Создание позже крадет ману, то Воля все равно равна 0.

КАРТЫ СЛУЧАЯ

Горы, Лес и Равнины

Эти карты говорят о появлении новых карт Приключений в каждой локации Гор, Леса и Равнин. Игрок, который тянул карту Случая, тянет карты Приключений и размещает их (не подглядывая) в соответствующие локации, начиная от локации, где находится его персонаж и далее по часовой стрелке. Если в локации нет карт, то новая карта переворачивается (открывается). Если там уже есть карта, то новая

кладется под нее лицом вниз. Если там уже две карты, то добавлять не нужно. В каждой локации должны быть одна или две карты. В игре иногда могут открыть вторую карту, и тогда в локации будут две открытые карты – это возможно. Если одна из вытянутых карт случайно перевернулась, сбросьте ее (? –этой фразы нет в 1 редакции).

Крепость, Гильдия воров, Лесной лагерь, Магическая башня, Монастырь, Обучение

Эти карты определяют, в какой гильдии размещать карту Умений. Игрок тянет карту из соответствующей колоды и кладет ее лицом вверх в локации этой гильдии. Если там уже есть карта, то новая кладется поперек, так чтобы были видны обе. Если там уже есть две карты, поместите нижнюю из них обратно под колоду умений, а новую положите на оставшуюся.

Новое Умение заменяет старое, так что в одной Гильдии не может быть больше двух карт.

Карта Обучение позволяет игроку выбрать, где открыть новое умение. Он может открыть карту даже в том случае, если она должна заменить одно из уже открытых Умений.

В первой редакции есть еще одна карта (предложение обучения). Позволяет поместить по одной карте Умений в каждую из «родных» гильдий.

Караван, торговец

Эти карты определяют, где появятся новые товары – в Городе или Деревне. Игрок сбрасывает все товары в этой локации и тянет три обычных предмета (торговец) или два редких предмета (караван) из соответствующих колод, размещая их вместо предыдущих.

Мирные времена

Позволяет игроку, который тянет эту карту, сделать дополнительный ход. Ход делается в этом же раунде, поэтому новая карта Случая не тянется.

Пророческий сон

Показывает карты в Астральных измерениях. Карты показываются по порядку, начиная с Малого Стража. Если карта тянется снова, тогда можно открыть Главного Стража на этом же измерении или Малого на другом. Игрок должен всегда открывать карты, пока Стражи или Артефакты лежат лицом вниз.

Освежающий Ветер, Добрый Ветер (Интересные Времена в 1 редакции), Волшебный Бриз, Хорошие Времена

Эти карты излечивают Здоровье, восполняют Ману, или дают Золото или Опыт всем игрокам, давая больше тому, кто тянул карту.

Милостыня

Эта карта дает Золото, Здоровье и Ману игроку или игрокам, которые имеют их меньше всех.

Пример: Друид и Наемник имеют 2 Золота и Паладин 3 Золота. У Паладина также есть 1 Здоровье и 3 Маны. У Друида есть 3 Здоровья и 2 Маны, а у Наемника 2 Здоровья и 3 Маны. Таким образом, Милосердие дает 3 Золота Друиду и Наемнику, но излечивает только 1 Здоровье для Паладина и восполняет только 2 маны Друида. (Без бутылки не разобраться! На деле, все просто: ресурс карты – 3 золотых, 2 маны и 1 здоровье)

Экономический кризис

Это - единственная плохая карта Случая. Не пробуйте копить Золото, так как карта Экономического кризиса убирает половину. Округлите в меньшую сторону, но, если вы имеете только 1 Золото, эта карта не затрагивает вас.

Золото и Опыт

Желтые маркеры представляют деньги – маленькие 1 Золотой и большие - 5 Золотых. Опыт представлен зелеными маркерами – маленький - 1 пункт, и большие - 5 пунктов. В начале игры каждый игрок берет 3 Золота и 3 Опыта из банка и добавляет их к той стороне карты персонажа, где обозначено для них место. Если игрок получает их позже, он также берет маркеры из банка, а когда Золото или Опыт тратятся, маркеры возвращаются.

Важное Примечание

Всякий раз, когда на карте указано, что вы должны потерять (пожертвовать, заплатить и т.д.), или добавить (излечите, восполните и т.д.), Здоровье или Ману, это говорит о перемещении маркеров с правой стороны вашей карты персонажа на левую или наоборот, соответственно.

Однако, всякий раз, когда карта заявляет, что вы получаете или теряете Силу или Волю, Вы должны взять маркеры из банка и добавить их к правой стороне вашей карты персонажа или изъять их оттуда и вернуть в банк. Для ясности все постоянные изменения написаны на картах. Некоторые Предметы поднимают вашу Силу или Волю временно (пока вы используете их или до конца хода). В этом случае, не нужно брать маркеры из банка.

Начальное Расположение

Чтобы ускорить игру, поместите некоторые карты на игровое поле:

- 1) В каждой гильдии, разместите одну карту Умения.
- 2) Найдите первые карты с Лесом, Горам и Равнинами в колоде случаев. Вытяните и разместите в этом порядке карты Приключений на эти местности. Затем перетасуйте колоду Случая (уже вытянутые карты идут в сброс).

Начало игры

Теперь у вас есть поле, карты и готовые персонажи. Вы готовы начать.

Каждый игрок должен взять фишку героя, укрепить на подставке и поместить в гильдию, которая указана первой на его карте, например, Паладин начинает в Крепости. Каждый игрок бросает кубик, у кого больше всех – тот начинает. Затем ход переходит по часовой стрелке.

Так продолжается, пока кто-нибудь не побеждает при наличии по крайней мере 4 из 5 Артефактов из Астральных измерений.

РАУНД ИГРЫ

Раунд происходит в 3 фазы:

1. Тяните карту Случая (что происходит в мире),
2. Ход игрока, иногда несколько
3. Конец раунда

Вытягивание карты Случая

Игрок тянет карту Случая, читает ее громко, следует ее инструкциям, затем сбрасывает.

В основном карта Случая определяет размещение других карт на поле или помощь персонажам. Описания на предыдущей странице разъясняют действие карт на игру (прямо сейчас, лучше читать только о карте, которую только что тянули; пропустите другие описания).

Ход игрока

После вытягивания карты Случая, игрок начинает свой ход: движение, затем битва или использование Возможности в локации, куда он двигается. Если интересующая Возможность в месте, где находится герой, он не может использовать ее и затем двигаться.

Иногда у игрока может быть больше ходов (через Заклинание или карту Мирные Времена). В этом случае, ходы происходят в том же самом раунде и карта Случая снова не тянется. Также, некоторые Умения или Предметы годны к употреблению только однажды за раунд – эти Умения или Предметы могут использоваться только один раз в эти ходы.

Конец раунда

В конце раунда игрок должен сбросить лишние маркеры или карты. У персонажа может быть максимум 15 Золота, 15 Опыта, 7 Предметов и 7 Умений. Если персонаж превышает эти пределы, то игрок должен вернуть лишние маркеры банку и сбросить лишние карты в соответствующие места (игрок может выбрать, какие карты оставить и какие сбросить).

Раунд заканчивается, и игра продолжается по часовой стрелке.

Сброс лишних маркеров и карт происходит в конце вашего раунда; если вы приобретали их во время этого хода или ходов (или даже во время раундов других игроков), у вас есть шанс использовать их перед сбросом, например, продать Предмет, выпить зелье, потратить Золото и т.д. Однако, если у вас 8 красных или 10 синих маркеров, их нельзя увеличить.

ХОД ИГРОКА

Ход игрока происходит в следующем порядке:

1. Движение
2. Вынужденная битва с созданием
3. Добровольная битва с созданием
4. Использование Возможностей локации

Движение

Игрок может сделать одно из следующих действий во время этой фазы:

- a. Пребывание на том же самом месте
- b. Идти – двигаться на соседнюю локацию
- c. Арендовать лошадь за 1 Золотой – двигаться на две локации налево или направо, игнорируя промежуточную
- d. Путешествуйте на корабле за 1 Золотой – если вы находитесь в локации с Портом, можно передвинуться в ближайший Порт слева или справа.
- e. Воспользоваться Порталом за 2 Золотых – если вы находитесь в локации с Порталом, вы можете перейти в любой другой Портал.
- f. Используйте любое Умение Движения или Предмет, например, Ковер-самолет, заклинание Телепортации и т.д.
- g. Используйте другую деятельность, которая описана как “место движения” – Умение, или Возможность определенных мест:

Город – квалифицированная работа: заплатите 1 Ману, получите 2 Золотых

Гильдия Воров – грязная работа: заплатите 1 Здоровье, заработайте 3 Золотых

Крепость – тренировка: заплатите 1 Здоровье, получите 2 пункта Опыта

h. Нападение на Астральные измерения (объяснение позже).

Персонаж может сделать только один вид движения за ход и только однажды. Запрещено платить 2 Золотых, чтобы ехать верхом дважды, идти в порт и затем на корабль, или телепортироваться и затем двигаться. Также, запрещено использовать многократно действия вместо движения, такие, как работа в Городе.

Пример: если персонаж находится в Деревне, игрок имеет несколько вариантов. Он может остаться в том же самом месте. Он может перейти в Горы или Равнины. Если у него есть немного Золота, он может заплатить, чтобы арендовать лошадь и перейти две локации к Магической Башне или Гильдии Воров. За один Золотой, он может также арендовать корабль и прибыть в Равнины около Леса между Монастырем и Магической Башней, или к Горам рядом с Лесным лагерем.

Сражение с Созданиями

Если вы прибыли в локацию, где есть карта Приключения лицом вниз, сначала переверните ее (если карта Приключения находится в месте, где Вы начинаете ход, переверните карту, если вы решили остаться там). Карты Приключения - или Создание или Возможность. В случае Создания, персонаж должен биться с ним. Также возможно, что больше чем одно Создание находится в одной локации. В этом случае, персонаж может выбрать, с кем сражаться сначала. Сражения описаны позже – пока, вы должны только знать, что персонаж может выиграть, проиграть или свести к ничьей. Если персонаж проиграл или ничья, ход игрока заканчивается. Он не может биться с другим Созданием или персонажем, использовать Возможность

локации. Если персонаж побеждает, он зарабатывает награду (объяснение позже). Если в локации есть другое Создание, с ним надо сразиться.

Сражения с другими персонажами

Если в локации не было никаких Созданий, или вы победили их, и там есть другой персонаж, тогда вы можете напасть на него. Каждый ход, вы можете атаковать только одного персонажа – если их больше одного, вы можете выбрать, с которым сразиться. Сражения объяснены позже. В противоположность сражению с Созданием, если персонаж проигрывает сражение с другим персонажем, или ничья, его ход не заканчивается – он может использовать Возможность локации независимо от результата сражения. В Монастыре, Лесном Лагере, или если вы заплатили за жилье в Деревне, ваш персонаж в безопасности – другие персонажи не могут напасть на вас (на поле в этих местах нарисован белый голубь). Это правило не действует на персонажей с Артефактами – такой персонаж никогда не будет в безопасности.

Использование Возможностей

Когда в локации нет никаких Созданий (или они были побеждены), персонаж может использовать Возможность локации. Персонаж может использовать несколько Возможностей, и в любом порядке. Каждая Возможность может использоваться многократно, если не заявлено иначе. Возможности определенных локаций описаны ниже.

Возможности

Леса, Горы и Равнины – Возможности

Некоторые карты Приключений предоставляют Возможности. Они бывают различные – некоторые бесплатные, за другие надо платить. У игрока есть выбор, использовать ли Возможность (если их две в локации, можно выбрать нужную). Карта возможности используется только один раз и сбрасывается. Игрок не может использовать карту, если ее надо просто сбросить, например, использовать Возможность исцеления при полном Здравье.

Гильдии – Обучение

В Гильдиях Вы можете найти различные Умения. После посещения гильдии, персонаж может изучить Умение, которое там есть. У каждого Умения есть стоимость, указанная в верхнем правом углу карты – это количество Опыта, которое должно быть заплачено. Если Гильдия не указана на вашей карте персонажа, тогда персонаж не принадлежит этой гильдии, и должен заплатить не только Опыт, но также и равное количество Золота. Если вы изучили Умение, поместите эту карту около карты персонажа и держите там до конца игры.

Цивилизация – Ремонт Предметов

Некоторые Предметы (главным образом, метательное оружие и щиты) могут быть повреждены во время игры. Поврежденные карты должны быть перевернуты лицом вниз, и не могут использоваться. В цивилизованной локации (синего цвета: любая гильдия, Город или Деревня), можно отремонтировать Предметы. Ремонт каждого Предмета стоит 1 Золотой.

Город и Деревня – Покупка и Продажа Предметов

В Городе или Деревне могут быть Предметы, которые можно купить. Персонаж должен заплатить цену, указанную на карте Предмета. Можно и продать Предметы – за полцены, округляя вверх, например, если Предмет стоит 5 Золотых, вы получите 3. Вы должны отремонтировать поврежденные Предметы прежде, чем продать. Проданные Предметы не остаются в локации – они сбрасываются.

Монастырь и Лесной Лагерь – Исцеление

В Монастыре персонаж может излечить 1 Здравье бесплатно, но только однажды за ход. В Лесном Лагере персонаж может излечить столько пунктов Здравья, сколько захочет, но это стоит 1 Золото за каждый пункт.

Заколдованная Дикая местность и Магическая Башня – восполнение Маны

В Заколдованной Дикой местности персонаж может восполнить 3 Маны бесплатно, но только однажды за ход. В Магической Башне персонаж может восполнить так много Маны, как он хочет, но платит 1 Золото за каждые 2 Маны.

Деревня – Жилье

В Деревне можно ночевать. Заплатив 1 Золотой, персонаж излечивает 1 Здоровье и восполняет 1 Ману, а также находится в безопасности до своего следующего хода (если у него нет Артефакта).

Взятие Артефактов

Если в локации есть Артефакт (другой персонаж оставил после гибели), вы можете взять его.

Пример: Spellblade остановилась в Городе. Там есть красивый Большой Меч, и она хотела бы купить его, чтобы заменить обычный Меч. Но у нее есть только 5 Золотых, а цена Большого Меча - 13. Она остается в Городе и использует Возможность вместо движения (она платит одну Ману и берет два Золотых). Теперь у нее есть 7 Золотых. На следующий ход она остается в Городе снова и получает еще два Золотых за Ману, и продает свой Меч (его цена - 7 Золотых, таким образом она получает 4, когда продает его) - теперь у нее есть 13 Золотых, и наконец она покупает Большой Меч. Теперь у нее нет никакого Золота, и она потеряла два пункта Маны (два синих маркера с левой стороне ее карты персонажа). Она решает остаться в Городе третий ход и она зарабатывает еще два Золотых за Ману. На четвертый ход она использует Портал (за два Золотых) и перемещается в Заколдованную Дикую местность, где восполняет все три пункта Маны (возвращая их на правую сторону ее карты персонажа).

СРАЖЕНИЯ СИЛЫ И ВОЛИ

В игре есть два типа сражений – Сражение Силы, где оба противника борются физически с оружием, кулаками, когтями и т.д., и Сражение Воли, где оба противника имеют умственный контакт и используют их дух для победы над врагом. Сражение Воли всегда имеет приоритет, но создание умственной связи нелегкая задача – тот, кто выбрал этот тип сражения, должен заплатить Ману в начале сражения.

Сражение с Созданиями

У каждого Создания есть собственная Сила, Воля или оба, это число представляет различное оружие, магию или способности, которые имеет Создание. Варианты битв с Созданиями:

- a.** Если у Создания только есть Сила, то это означает, что оно тупое и поэтому не может бороться Волей. Создание нападает на персонажа, и игрок должен принять вызов – начинается Сражение Силы.
- b.** Если у Создания сначала указана Сила, а затем Воля, это означает, что оно нападает на персонажа с Силой, но также способно к битве Воли. Игрок может решить: принять Сражение Силы или заплатить 2 Маны, переместив синие маркеры с правой стороны карты персонажа на левую, чтобы начать Сражение Воли. Заметьте, что инициатива в Сражении Воли фактически понижает Волю персонажа на 2 – поэтому выгодно персонажу, только если его Воля перед сражением значительно выше, чем Воля Создания.
- c.** Если у Создания есть только Воля, то оно нападает на персонажа с ней. Так как Сражение Воли имеет приоритет, у игрока нет выбора, кроме как принять этот тип сражения. Создание начинает это Сражение Воли, поэтому игрок ничего не платит. Количество, которое Создание заплатило за ведение сражения, не имеет значения (оно уже учтено в Воле Создания).
- d.** В другом случае, например, у Создания указана Воля, а затем Сила, значит у Создания есть определенные правила, которые описаны на его карте. Если вы не понимаете их, загляните в Приложение в конце этих правил.

Затем игрок решает, какие Предметы, Заклинания или Умения он использует в сражении, считает бонусы и добавляет их к Силе или Воле.

Не забывайте, что считаются только маркеры на правой стороне карты персонажа, так, если персонаж потерял часть Здоровья или Маны, он слабее в сражении.

Игрок должен бросать кубики одновременно. Светлый представляет персонаж, а темный представляет Создание. Добавьте ваше общее количество бонусов к числу, выпавшему на вашем кубике, и Силу или Волю Создания к числу, выпавшему на его кубике. У кого получилось больше – тот побеждает. Если результат одинаков - это ничья.

Пример: у Друида текущая Сила 3 и Воля 6. Он входит в локацию, где скрывается Старый Пират. К счастью, там нет порта, таким образом у Старого Пирата Сила 3 и Воля 3. Старый Пират атакует Друида Силой. Друид мог бы принять Сражение Силы (3 против 3), но он решает начать Сражение Воли. Он платит две Маны (перемещает два синих маркера с правой стороны карты персонажа на левую), таким образом его Воля теперь только 4, но все еще на один больше, чем у Пирата. Он выбрасывает “4” на светлом кубике и “6” на темном. Это означает, что он проигрывает (8 - 10) (так в тексте, хотя у меня вышло 8-9). Поскольку на карте Старого Пирата нет текста, обозначенного «X», Друид теряет одно Здоровье (он перемещает один красный маркер с правой стороны карты персонажа на левую). Следующий ход он решает не двигаться и бороться снова. Теперь у него Сила 2 и Воля 4. В обоих типах сражений он слабее на один пункт, но он решает начать Сражение Воли снова, потому что он интересуется сокровищем Старого Пирата, описанным текстом после галочки (в 1 редакции – просто кружок). Он платит две Маны и кидает кубики. Теперь он выбрасывает “3” на светлом кубике и “2” на темном. Это ничья — ничего не происходит, а ход Друида заканчивается.

Победа в Сражении с Созданием

Сбросьте карту Создания, которое было побеждено в сражении. Игрок берет столько пунктов Опыта из банка, сколько написано на верхнем правом углу (в 1 редакции – в правом нижнем) карты Создания. Большинство Созданий также имеет сокровище, которое обозначено на карте галочкой. Сокровище может быть Золотом (возьмите из банка), Обычным или Редким Предметом (тяните соответствующую карту), а в некоторых случаях увеличением Силы или Воли (возьмите маркеры из банка). Если у сильного Создания нет никакого сокровища, вы обычно получаете больше Опыта.

Проигрыш Сражения с Созданием

Если персонаж проигрывает, Создание остается в локации, а ход игрока немедленно заканчивается. Кроме того, персонаж теряет 1 Здоровье (переместите один красный маркер с правой стороны карты персонажа на левую). Некоторые Создания делают кое-что похуже вместо этого – они могут взять несколько пунктов Здоровья, высосать Ману, украсть Золото или Предметы. Текст этот обозначен значком «X» (в 1 редакции черный кружок). Если Создание заберет больше Маны, чем есть у персонажа, ничего не случается, но если заберет больше Здоровья, чем у него есть, то персонаж выходит из игры (объяснение позже).

Сражение с Созданием вничью

В этом случае ничего не происходит. Персонаж цел, и Создание остается в локации. Как и при поражении, игрок заканчивает ход.

Группы Созданий – 3 Жизни

У некоторых Созданий есть 3 жизни, это обозначено 3 символами (в 1 редакции – III и текст). Сражаясь с этими Созданиями, игрок ведет один бой, в котором кубики бросают три раза последовательно. Для победы над Созданием, игрок должен выиграть все три раза. Если любой бросок заканчивается ничьей или проигрышем, то сражение закончено - ничья или проигрыш (не нужно бросать дальше). В следующем сражении у Создания снова 3 жизни. Во время сражения вы не можете изменить тип сражения или сменить оружие. Тем не менее, можно влиять на результат каждого броска, например, метая оружие, колдуя такие заклинания как *Концентрация*, *Молитва*, *Повернуть время вспять* и т.д., но эти эффекты влияют только на один бросок. Если игрок тратит Ману, чтобы начать Сражение Воли, он платит только однажды (в начале сражения) и Воля используется для всех трех бросков.

Специальные Правила для Созданий

У некоторых Созданий есть специальные правила. Они обозначены восклицательным знаком (если обязательные) или вопросительным знаком (если необязательные).

Сражения с другими персонажами

Сражение с другим персонажем аналогично сражению с Созданием. Атакующий объявляет о сражении другому персонажу, и нападает с Силой или Волей. Если оплачено Сражение Воли, обороняющийся должен сразиться именно так. Если объявлено о Сражении Силы, обороняющийся может или принять его, или объявить, что он хочет бороться с Волей (и оплатить это). Как только тип сражения определен, оно начинается.

В Сражении Воли игрок (нападающий или обороняющийся), начавший его, должен заплатить 2 Маны плюс 1 ману за каждый Артефакт, который есть у противника (Артефакты защищают их владельца от нападения с Волей).

Тип сражения выбран. Теперь вернемся к нападающему, который должен объявить, какое оружие и Предметы он использует, и если он собирается использовать любые Заклинания. Затем обороняющийся объявляет о том же самом. Оба игрока складывают характеристики, используемые в бою (Силу или Волю) и все бонусы от оружия, Предметов, умений или Заклинаний. Оба игрока бросают кубики и добавляют результат к общему количеству. У кого получилось больше, тот побеждает. Если одинаково - тогда ничья (нападающий кидает светлый кубик, обороняющийся темный).

Победа в Сражении с персонажами

Независимо от типа сражения результаты одинаковы. Проигравший игрок может выбрать то, что случится с его персонажем. Он может или потерять 1 Здоровье, или предложить свои Предметы победителю, который может взять любой Предмет (включая Артефакт). Если проигравший решает предложить Предмет, он не может передумать, узнав, какой Предмет потеряет. Если у проигравшего игрока нет Предметов, тогда он теряет Здоровье. Обычно нападение на другого персонажа не дает особых преимуществ, потому что проигравший предпочтет потерять Здоровье вместо Предмета. Исключение - если противник серьезно ранен и не может позволить себе потерять Здоровье, или возможность применить некоторые Умения Гильдии Воров. Иначе, обычно не имеет смысла нападать на другие персонажи на ранних стадиях игры. Сражения между персонажами намного более актуальны во время Финального Сражения (объяснение позже).

Смерть персонажа

Когда персонаж теряет больше Здоровья, чем имеет, он покидает игру. Если это случается в сражении с другим персонажем, то победитель получает все Золото и Предметы, включая Артефакты (тем не менее, победитель должен будет сбросить все лишние предметы в конце своего хода).

Если, однако, персонаж умирает в сражении с Созданием или по другой причине, его Предметы и Золото взяты местными жителями – верните их в банк или соответствующие колоды сброса. Умения кладутся в низ соответствующих колод гильдии (в случайном порядке). Если персонаж погиб (не в сражении с другим персонажем), имея по крайней мере один Артефакт, тогда Артефакты остаются в локации, где он погиб. У других игроков есть возможность взять их, хотя они должны сначала победить все Создания, которые проживают в этом месте. Может случиться, что персонаж погиб, атакуя Астральные измерения. В этом случае, все потерянные Артефакты остаются в соответствующем Астральном измерении, и победитель Главного Стража забирает все Артефакты этого измерения.

Новый Персонаж

Если персонаж игрока умирает рано, игрок может взять другой персонаж (если желает). Перетасуйте все неиспользованные персонажи (кроме тех, которые уже вышли из игры) и тяните один наугад. Подготовьте персонажа как в начале игры. В начале раунда игрока, поместите новый персонаж в его локацию (первая гильдия на карте персонажа), и затем переместите 1 Здоровье и 2 Маны налево от карты характера – они потеряны в поездке. Затем игрок начинает игру как обычно.

Если Финальное Сражение уже началось, нельзя брать новый персонаж. Кроме того, если Финальное Сражение близко, и Артефактов в Астральных планах осталось немного, в новом персонаже мало смысла, поскольку трудно быстро достигнуть конкурентоспособного уровня с новым и неопытным персонажем.

ПРЕДМЕТЫ И УМЕНИЯ

Правила, описывающие использование Предметов и Умений, которые ваш персонаж обычно получает, указаны на их картах. Очевидно, что вы не можете использовать Большой Меч и щит одновременно, или Лечебное Зелье, про которое сказано: «используют в любое время, кроме битвы» в сражении. Конечно, если у вашего персонажа нет никаких Предметов или Умений, то вы можете пропустить эту главу. Возвратитесь, когда начнете находить эти вещи.

Зелья и Свитки

Все зелья (эликсиры и т.д.) и свитки используются только один раз. После использования одного из этих Предметов, сбросьте его.

Оружие и Щиты

Персонаж может обладать многими Предметами, но необходимо заявить, что из них используется в сражении. У персонажа есть только две руки и одна голова, которые ограничивают число Предметов, которые он может использовать. У персонажа может быть до двух Предметов в руках, включая оружие, щит и/или другой Предмет, который ясно заявлен, такой как жезл. Только один из этих Предметов может быть оружием, и только один может быть щитом. Если оружие двуручное, то с ним вместе нельзя использовать другой Предмет или щит. Например, можно держать Тесак и Плащ, жезл и щит, или даже два жезла, но нельзя держать Тесак и Дротик, два щита, Большой Меч и щит, или Большой Меч и жезл.

Считать бонусы можно только для Предметов, которые фактически используются в данном сражении. Во время сражения нельзя менять Предметы (даже если оно состоит из нескольких бросков). Но можно менять Предметы между сражениями (перед сражением с другим Созданием или Стражем или перед сражением с персонажем). Помните, что бонус от метательного оружия считается только для одного броска. Если вы бьетесь со стаей Гарпий с тремя жизнями, и бросаете Топор на первом броске сражения, то другие два броска будут без оружия (часто лучше бросить оружие во время последнего броска, чем первого).

Короны и диадемы

В любое время персонаж может только использовать один Предмет, который носят на голове.

Пример: Наемник получил Силу и Волю во время игры и теперь у него Сила 6 и Воля 4. Кроме того, у него есть некоторые полезные Предметы: Кедровый Посох, Жезл Слоновой кости, Рубиновая диадема, Топор и Шипастый Щит. Кедровый Посох - двуручное оружие, таким образом, он не может использовать его вместе с Жезлом Слоновой кости. Независимо от того, использует он Посох или Жезл, он получает +1. Еще +1 дает Рубиновая диадема. Для того, чтобы начать Сражение Воли, он должен заплатить две Маны, в итоге у него останется 4 (2+1+1), то есть на два пункта больше, чем у Злой Толпы. Он кидает кубик. Выпадает “3” на светлом и “3” на темном. Он выигрывает первый бросок. Он кидает второй раз (не тратя ману), и все еще имеет на два больше, чем Злая Толпа. На сей раз он выбросил “4” на светлом и “6” на темном. Получилась ничья. Конец сражения. Следующий ход Наемник борется снова, но на сей раз с Силой. Он мог бы использовать свой Кедровый Посох, который дает ему +1, но он решает взять Топор и Шипастый Щит, который дает ему тоже +1, но Топор может быть брошен, давая бонус. Он на пункт сильнее Злой Толпы. Он выбрасывает “5” и “2” и побеждает. Затем “1” и “1”. Он побеждает снова. Он решает метнуть Топор на последнем броске, таким образом он будет на два пункта сильнее Злой Толпы. На сей раз он выбрасывает “5” и “6”. Топор повреждается (он поворачивает карту лицом вниз и возможно, не использует его больше), но это стоило того, потому что он победил в сражении и получает 7 пунктов Опыта.

Модификации Броска

Некоторые Заклинания и Предметы влияют на броски – дают возможность переброса или выбор лучшего или худшего броска. Обратите внимание, что игрок всегда бросает оба кубика в сражении, светлый за себя и темный за Создание. В случае, если нужно несколько бросков, перебрасываются соответствующие кубики, например, Заклинание **Молитва** (применяется перед броском: бросьте дважды и оставьте лучший результат), действует только на светлый кубик: игрок должен бросить оба, затем перебросить светлый, и выбрать лучший бросок из двух. Эти эффекты могут комбинироваться, особенно в сражении между персонажами.

Умения

Умения могут использоваться в тот же ход после изучения. Некоторые Умения являются всегда активными и нет потребности заявлять, что вы используете их, например, бонус против демонов от Экзорцизма, а некоторые должны быть активированы (скажите: “я использую это Умение”). Вы должны объявить об этом перед броском или перед сражением; вы не можете сказать после сражения: “Ой, я проиграл только один пункт, я буду использовать Святое Оружие, а это –ничья!” Умения остаются с персонажем до конца игры. За исключением случая, когда у персонажа их больше чем семь, тогда от любых лишних Умений нужно отказаться и вернуть вниз соответствующей колоды гильдии.

Заклинания

Некоторые Умения называются Заклинаниями (главным образом от Магической Башни, но даже у воров и воинов есть доступ к некоторым Заклинаниям). Заклинания - Умения, которые активизируются за одну или две Маны – стоимость заявлена на карте под названием. Эффект от Заклинания на игре подобен

другим Умениям. Заклинания обычно можно применять много раз во время одного хода, но они не могут быть наложены дважды на одну цель. Например, невозможно применить *Благословенное Оружие* на то же самое оружие дважды или Заклинание *Берсерк* дважды в том же самом сражении. Использование волшебного Предмета не классифицируется как Заклинание, даже если оно требует затрат Маны.

Эффекты, которые действуют только один раз за раунд

Некоторые Предметы и Умения могут использоваться только однажды за раунд (Петля Времени один раз каждые два раунда). Это не зависит от того, сколько ходов вы делаете в раунде, например, когда вы тянете *Мирные Времена*, вы все равно можете использовать *Фальшивомонетчик* только один раз, или можете удешевить только одно Заклинание с помощью *Кольца Волшебных Сил*.

Эффекты, действующие во время вашего хода

Многие Предметы (главным образом свитки и зелья) и некоторые Умения и Заклинания могут использоваться только во время вашего хода. Это особенно важно к концу игры, когда нападающий имеет преимущество, потому что он может использовать свои вещи, в то время как его противник не может.

Небоевые Эффекты

Многие Предметы (некоторые свитки, все зелья) и некоторые Умения и Заклинания не применяются во время сражения. Это означает, что они не могут использоваться после выбора типа сражения. Когда Создание (особенно Страж) делает вам что-то перед сражением, такие небоевые эффекты уже нельзя использовать после этого. Например, вы не можете излечить Здоровье или восполнить Ману, которые вы потеряли от Повелителя Боли до конца сражения. Также невозможно заплатить Ману для Сражения Воли и затем восполнить ее зельем или Распадом, поскольку сражение уже началось. Эти небоевые эффекты не могут использоваться даже в сражении, которое состоит из нескольких бросков (Вампиры, Создания с тремя жизнями).

Однако, эти небоевые эффекты могут использоваться между различными сражениями (даже когда враг уже был открыт). Например, когда персонаж входит в локацию и показывает ранее скрытое Создание, он может выпить зелье, чтобы излечить себя прежде, чем биться с ним. Если он выигрывает сражение и есть другое Создание, он может снова использовать любые небоевые эффекты. И если он побеждает снова и решает бороться с другим персонажем, который находится в этом месте, он может использовать еще один небоевой эффект... Это также применяется между сражениями с Малыми и Главными Стражами.

НАПАДЕНИЕ НА АСТРАЛЬНЫЕ ИЗМЕРЕНИЯ

Нападение на Астральные измерения может вестись с одной из двух локаций, смежных с этим измерением, например, на Астральное измерение, самое близкое к Монастырю, можно напасть из смежного Леса или Города.

Если вы находитесь в одном из этих мест, вместо перемещения вы должны сказать “я нападаю на Астральное измерение”. Вы не взаимодействуете ни с одной из карт в локации, поскольку следующий бой, который будете вести, будет в пределах Астрального измерения.

Сражение в Астральных измерениях

В отличие от других локаций, где вы можете выбрать противника, в Астральных измерениях вы должны бороться со Стражами по порядку. Сначала откройте Малого Стража (если он был закрыт), и сражайтесь с ним таким же образом, как вы бились бы с обычным Созданием. Если вы проиграли или ничья, вы возвращаетесь к месту, откуда напали, и ваш ход окончен. Страж остается открыт. Однако, если вы побеждаете, то сначала собираете награду (все Малые Стражи предлагают поразительные сокровища), и затем вы должны продолжить. Вы должны открыть Главного Стража и биться с ним. Если вы проиграли или ничья, ваш ход окончен, но если вы побеждаете, то получаете самое ценное сокровище – Артефакт, который защищал Страж.

Если персонаж побеждает только Малого Стража, открытый Главный Страж остается один. С этого времени, для получения Артефакта, надо победить только Главного Стража. Как только игрок добывает Артефакт, Астральное измерение становится закрытым, и никакой другой игрок не может войти в него.

Артефакты

Артефакты - самые сильные Предметы в игре. Артефакты учитываются в общем количестве Предметов, которые несет персонаж, так что часто необходимо сбросить Предмет после возвращения из Астрального измерения (у вас не может быть больше семи Предметов).

Артефакты не могут быть сброшены, проданы, повреждены или разрушены, ни одно Создание не может забрать их. Только другие игроки заинтересованы в Артефактах. Пока есть Артефакты в Астральных измерениях, их власть полностью не пробуждена, таким образом во время сражения с другими персонажами, они ими рассматриваются как любой другой Предмет – проигравший выбирает, потерять Здоровье или Предмет, и если он выбирает Предмет, он вероятно потеряет Артефакт. Но как только последний Артефакт взят в Астральных измерениях, правила меняются (описано ниже).

Не забывайте, что установить умственный контакт с владельцем Артефакта более сложно: за каждый Артефакт, который имеет персонаж, противник должен заплатить дополнительно 1 Ману, чтобы начать Сражение Воли.

Финальное Сражение

Игра заканчивается, как только персонаж соберет 4 из 5 Артефактов. Их власть настолько сильна, что появление всех Пяти Артефактов вносит новые правила в мир (даже когда владелец - Главный Страж). Но часто случается, что даже когда последний Артефакт добыт из Астральных измерений, они разделены между персонажами так, что никто не имеет четыре. В этом случае, любой персонаж, обладающий Артефактом, является Чемпионом и сражается с другими Чемпионами в завершающем испытании силы, Финальном Сражении, чтобы определить, кто будет коронованным Королем!

Чемпионы

Только когда все Артефакты находятся у персонажей, начинается Финальное Сражение, и участвуют в нем только те, кто обладает по крайней мере одним Артефактом. Для других игроков игра окончена – удалите своих героев с поля. Это правило применяется в течение всего Финального Сражения – потерявший последний Артефакт выходит из игры.

Поле битвы

Чемпион, обладающий Королевской Мантией, определяет, где будет Финальное Сражение. Он может выбрать любую из 25 локаций на поле (кроме Астральных измерений). Этот выбор очень важен, потому что Чемпионы не могут покинуть это место. Все Чемпионы могут извлечь выгоду из ландшафта или от исходных возможностей локации: потому что после выбора локации для Финального Сражения, все карты с нее удаляются и все Чемпионы (персонажи по крайней мере с одним Артефактом) перемещаются туда и готовятся к сражению. Все Чемпионы излечивают все свое Здоровье, восполняют всю Ману, и ремонтируют все их сломанные предметы.

Финальное Сражение начинается!

Чемпион слева от игрока, который собрал пятый Артефакт, начинает Финальное Сражение, и игра продолжается по часовой стрелке, пока один из Чемпионов не завладеет по крайней мере 4 из 5 Артефактов. Раунд Финального Сражения подобен нормальному раунду, за следующими исключениями:

- Карта случая не тянется. Игроку, однако, разрешено использовать Знамя Надежды (?- нету в 1 редакции), если оно у него есть.
- Чемпионам не разрешено покинуть локацию Финального Сражения каким-либо образом. Чемпион может использовать навыки, Предметы или возможности места, которые описаны “вместо движения”.
- Чемпионы должны атаковать другого Чемпиона в свой ход. Следуйте обычным правилам сражений между персонажами. В случае ничьей ничто не случается. Однако, если один Чемпион победил, у проигравшего есть только один выбор: отдать один из своих Артефактов победителю. Если это был последний Артефакт, он выходит из игры. Действия выполняются в обычном порядке. Так, сперва применяется Знамя Надежды, затем можно использовать действие “вместо движения”, потом небоевые действия (подобные питью зелья), дальше одно обязательное сражение с другим Чемпионом и наконец, можно использовать возможности места.

Пример: есть три игрока, в таком порядке: Рейнджер, Иллюзионист и Разведчик. Рейнджер только получил пятый Артефакт. Теперь Рейнджер имеет два, Иллюзионист имеет два, и у Разведчика есть только один – Знамя Надежды. У Иллюзиониста есть Королевская Мантия, таким образом она может решить, где бороться. Она выбирает Магическую Башню, потому что у нее больше Золота, чем у противников, и в

Магической Башне она может использовать это, чтобы пополнить Ману. Кроме того, Рейнджер не сможет там использовать свой навык Лесная Мудрость.

Так как Иллюзионист играет после Рейнджера, она начинает Финальное Сражение. Она не перемещается и ничего не делает “вместо движения”, а сразу нападает на Разведчика. Разведчик более силен, поэтому Иллюзионист решает начать Сражение Воли. Она платит 3 Маны за это (2 + 1 за каждый Артефакт противника). Они оба кидают кубики, и Иллюзионист выигрывает, используя свой Пламенеющий Посох. Противник должен отдать ей один Артефакт. У Разведчика нет выбора, кроме как отдать ей Знамя Надежды – и так как у него больше нет Артефактов, он выходит из игры. Иллюзионист может использовать возможности места – она пополняет свою Ману за 2 Золотых и ремонтирует Пламенеющий Посох за один Золотой.

Поскольку Разведчик вне игры, теперь ход Рейнджера. Он не делает ничего “вместо движения” и атакует Иллюзиониста. Он нападает с Силой. Иллюзионист могла бы заплатить 4 маны, чтобы изменить бой на Сражение Воли, поскольку у Рейнджера есть два Артефакта. Но она решает не делать этого. Вместо этого Иллюзионист использует некоторые Заклинания, чтобы увеличить свои шансы, и бросает ее Молот Тора в противника. Но после того, как брошены кубики, это оборачивается ничьей.

Теперь снова ход Иллюзиониста. Она использует Знамя Надежды, которое выиграла во время ее последнего хода. Она выбрасывает “1”, таким образом она имеет +1 к сражению весь ход. Однако, ее Молот Тора поврежден, и она не может починить его сейчас (возможности локации могут использоваться только после боя). Она решает использовать навык “Жертва Крови” – вместо перемещения, она теряет одно Здоровье и восполняет Ману, потраченную в предыдущий раунд. Затем она пьет Зелье Концентрации, чтобы получить +3 Воли на этот ход (заметьте, что она не могла сделать этого, когда Рейнджер напал на нее, поскольку большинство зелий и свитков могут использоваться только в ход их владельца, и не во время боя). И наконец, она платит 4 Маны, бросая вызов Рейнджеру в Сражении Воли. Если она выиграет это сражение, Рейнджер должен будет отдать ей один из Артефактов и Иллюзионист выиграет игру.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Вариант без Финального Сражения

ПРОРОЧЕСТВО может играть быстрее, если цель состоит в том, чтобы обладать двумя Артефактами. Первый персонаж, который будет обладать двумя Артефактами, в любой момент выигрывает игру. В этом варианте нет Финального Сражения.

Вариант с Апокалипсисом

Этот вариант - более длинная версия стандартной игры. Как обычно, игра заканчивается, как только персонаж обладает 4 из 5 Артефактов.

Финальное Сражение начинается, когда появляется пятый Артефакт, и никто не обладает четырьмя. Персонажи, не обладающие Артефактами, выходят из игры.

В начале Финального Сражения мир становится нестабильным. Мощь Артефактов, пытающихся снова собраться вместе, огромна. Соберите их, или целый мир пострадает.

Когда пятый Артефакт будет забран из Астральных измерений, перетасуйте колоду карт Случая, включая сброшенные. Игра продолжается по тем же самым правилам (то есть персонажи перемещаются по карте, борются с Созданиями и пользуются Возможностями, а владелец Королевской Мантии не выбирает поле битвы), кроме того, что колода теперь отсчитывает время до Апокалипсиса. Вы должны попытаться закончить игру перед началом Апокалипсиса, иначе начнут происходить ужасные вещи.

Если колода карт Случая закончилась, и игра не завершена, то колода не тасуется – вместо этого, начинается Апокалипсис. Во время Апокалипсиса, вы не тянете Случайную карту. Вместо этого в начале каждого раунда, все персонажи теряют 1 Здоровье и 1 Ману (если играют пять игроков, каждый персонаж потеряет в общей сложности 5 Здоровья и 5 Маны к началу своего следующего раунда). Апокалипсис заканчивается, когда игрок получает 4 Артефакта или в момент, когда последний игрок погиб. В этом случае, в игре нет победителя.

Вариант «Командная Игра»

В этом варианте с четырьмя игроками, двое играют вместе как команда. Они представляют пару, объединенную героической дружбой – один помогает другому, и каждый желает рисковать жизнью, чтобы спасти своего товарища. Наверняка вы можете вспомнить много

примеров такой пары в книгах фэнтэзи, фильмах, или телесериалах. Игроки одной команды должны сидеть друг напротив друга так, чтобы каждая команда чередовала раунд (то есть порядок будет похож на этот: сначала ходит Игрок А - Команда 1, затем Игрок В- Команда 2, потом Игрок С - Команда 1, далее Игрок D - Команда 2).

В игру играют как в стандартную версию, отличия изложены ниже.

Цель каждой пары - чтобы один из них стал Королем. Неважно, кто именно. Если один становится Королем, оба побеждают.

Вам решать, чтобы определить, пойдет ли каждый его собственным путем и потом поделится Артефактами в конце, или один персонаж будет давать Предметы другому, чтобы облегчить атаку на Астральные измерения. (Но не забывайте, что вы можете передавать друг другу только Предметы и Золото – см. Торговлю между игроками ниже). Конечно, играя в командах, можно будет использовать Расы и Царство Дракона (смотри будущие расширения).

Торговля между игроками

Если вы хотите, вы можете позволить игрокам торговать друг с другом. Менять можно только Золото и Предметы, но не Умения, Опыт или другие преимущества, например, *Забывтая Часовня*. Игрок может объявить, что он торгует, стоя в одной локации с другим персонажем. Игроки могут тогда согласиться обменять Золото и/или Предметы. Оба игрока должны быть согласны на сделку, и игрок не может вынудить другого торговать, или обмануть его (не заплатив согласованную цену и т.д.).

В каждом раунде игрок может торговать только с одним персонажем и только вместо движения. Движение закончено только в случае, когда торговля завершена.

Оба игрока должны пытаться торговать так, чтобы получить взаимную выгоду: “я нуждаюсь в Золоте, чтобы заплатить Экзотическому Торговцу, и у меня есть и Меч и Тесак. Поскольку я не могу использовать два оружия сразу, я продам Тесак игроку, который имеет Умение «Клинковое Оружие» и отчаянно нуждается в нем.” Не торгуйтесь слишком долго, поскольку это замедляет игру.

Также запрещено торговать только для того, чтобы усилить другого игрока (“Так как я не могу победить, берите все, чтобы вы могли победить”). Это несправедливо и портит игру для других игроков.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Вы не должны читать это Приложение перед игрой. Оно разъясняет вопросы относительно определенных карт. Если вы сталкиваетесь с картой, смысл которой неясен, поищите здесь. Карты описаны по типам: Предметы, Умения, Создания, Стражи и Возможности.

Предметы

Оружие

Недорогое Оружие – Рапира, Топор, Молот, Дротик

- Они добавляют бонус только в сражении с определенным типом Созданий.
- Даже если оружие не дает бонуса, его можно применять, и использовать Умения, такие как Клинковое Оружие, Сокрушающее Оружие или Длинное Оружие.
- если оружие не дает бонус, вы можете наложить на него Заклинание, такое как Пылающее Оружие или Святое Оружие.
- Если Вы метаете Топор против демонов или Дротик против животных, вы получаете +2.

Метательное Оружие

- Вы должны объявить, что метаете оружие, перед киданием кубика.
- Против противников с несколькими жизнями, бонус действует только на 1 бросок.
- Все бонусы складываются, например, Молот Тора, брошенный против нежити, дает +4.
- Метательное оружие - всегда оружие, например, если у вас есть Умение Сокрушающее оружие, вы получаете +1, используя Бумеранг, даже когда не метаете его.

Карающий меч, Ритуальный Кинжал

- Вы должны объявить и заплатить за дополнительный бонус прежде, чем будете кидать кубик.
- Дополнительные бонусы применяются только для одиночного броска.

Топор Берсеркера

- Если вы проигрываете сражение, то теряете 1 дополнительное Здоровье, так что будьте осторожны, не потеряйте последнее Здоровье.

Щиты

- Щиты работают, только когда вы используете их в сражении, например, щит не может спасти, если вы бьетесь с двуручным оружием.
- Артефакт Зеркальный Щит работает и в Сражении Воли (но вы не можете использовать его, если используете, например, Посох).

Свитки и Зелья

Все Зелья и Свитки действуют только один раз и сбрасываются после использования.

Зелья Исцеления и Маны

- Вы можете использовать их только во время своего хода. Когда вы ожидаете, что противник нападет на вас, лучше излечить и восполнить ваше Здоровье и Ману во время своего хода.
- Если Зелье излечивает больше Здоровья или восполняет больше Маны, чем потерял персонаж, остальная часть Зелья теряется.
- Вы не можете использовать Зелье во время сражения!

Свиток Глубокой Молитвы, Свиток Божественной Воли

- Если игроки используют их в сражении друг против друга, то сперва использует нападающий, а потом обороняющийся. В этом случае, свиток обороняющегося частично снизит эффект свитка нападающего.

Свиток Измененной Реальности

- Если вы бросаете кубик несколько раз и выбираете лучший/худший результат, используйте свиток для переброса только одного из них (на выбор обладателя свитка).
- Можно даже перекинуть бросок, который не был совершен, такой, как бросок, вызванный использованием другого свитка (?).

Зелья Силы и Концентрации

- Вы получаете бонус только на один ход, а не на целый раунд.

Свиток Кражи, Свиток Распада

- Вы можете использовать их перед сражением, после сражения или даже когда не хотите биться с персонажем.

Другие Предметы

Корона Власти, Корона Древнего Короля и Рукавицы Силы

- У этих Предметов есть свои собственные бонусы – не надо брать дополнительные маркеры из банка. Удобнее поместить эти карты близко к соответствующей характеристике, чтобы не забыть о бонусах.
- Эти Предметы не дают вам дополнительное Здоровье или Ману!
- С этими картами можно превысить максимум Силы 8 и Воли 10 (ограничено только число маркеров).

Кольцо Волшебных Сил

- Работает как Умение Мастер Заклинаний (см. Умения – Магическая Башня).

Кольцо Концентрации

- Восполняет Ману один раз за раунд (даже если вы делали несколько ходов), и только если вы не колдовали никаких Заклинаний.
- Восполняет Ману, даже если Вы начали Сражение Воли или заплатили Ману за активацию волшебного Предмета.

Умения

Оружейные Умения

Специализация определенных типов оружия работает, когда вы используете этот тип оружия. Умения суммируются. Например, если вы используете *Кедровый Посох* в сражении, можете добавить бонус за Умение *Двуручное оружие* (от Крепости), *Длинное Оружие* (от Лесного Лагеря) или *Владение Посохом* (от Магической Башни). Если у вас есть Умение *Парное оружие* (от Крепости), *Клинковое Оружие* (от Крепости) и *Метание Оружия* (от Воров Гильдия), а вы используете *Тесак* и *Кинжал* и метаете их оба, то прибавьте бонусы за *Клинковое Оружие* и *Метание Оружия* дважды.

Крепость

Парное оружие

- Вы можете заколдовать оружие (*Святое Оружие, Огненное Оружие*) дважды – по разу на каждое оружие.
- Если Создание повреждает или разрушает оружие, которое вы использовали, это затрагивает оба оружия.

Гнев Берсеркера

- Если вы проигрываете сражение, то теряете 1 дополнительное Здоровье, так что будьте осторожны, не потеряйте последнее Здоровье.

Двуручное оружие

- Борясь без оружия, вы получаете +1, но только если у вас обе руки пусты.

Гильдия Воров

Мародерство

- Вы всегда получаете 2 Золотых, даже когда у Вашего противника несколько жизней, например, как у Степных Рейдеров. Если Вы побеждаете персонаж, у которого только один золотой или нет золота, Вы крадете то, что он имеет.

Невидимость

- Вы можете использовать невидимость многократно перед сражением или после него, например, в Магической Башне, Вы можете восполнить свою ману и купить одно умение, и затем напасть на другой персонаж (и затем купить другое умение и восполнить ману снова).

Портовая Крыса

- В сочетании с Морским Обрядом (от Монастыря), Вы можете плыть в любой порт и заработать 1 золотой.

Торговля

- Это умение работает только при покупке или продаже в Городе, Деревне или на Черном рынке.

Фальшивомонетчик

- Можно использовать только однажды, платя за что-нибудь, например, если Вы ремонтируете оружие в Деревне, покупаете Кинжал и покупаете Молот, Вы можете использовать этот навык в только одном из этих случаев.
- Ремонт нескольких предметов или покупка маны или здоровья считается как одна оплата, например, если Вы излечиваете 5 пунктов здоровья в Лесном Лагере, Вы платите только 2 Золота.
- Остальная часть оплаты теряется, например, когда Вы арендуете лошадь, Вы ничего не платите, но дополнительные 2 золотых теряются.

Скороход

- Вы можете объединить необычные способы движения, хотя Вы должны всегда платить за них, например, с заклинанием Дух Лесных Следов Вы двигаетесь в лес, затем на Ковре-самолете, Вы можете пролететь еще 3 локации.
- Второе движение может быть нападением на Астральное измерение, например, Вы можете прибыть в Город на корабле, а затем атаковать Астральное измерение.
- Вы должны комбинировать только движения, а не действия “вместо перемещения”.
- Нельзя колдовать заклинание многократно в пределах одного движения, например, за 2 маны передвинуться три раза.

Воровство

- можно использовать только, когда Вы - нападающий (нападаете ли Вы с Силой или Волей).

Лесной Лагерь

Лечение

- Не излечивает никакую другую потерю Здоровья кроме ущерба, нанесенного в сражении, например, не излечивает Здоровье, потерянное от использования умения Ярость Берсерка.
- Когда Вы теряете больше чем один пункт Здоровья сразу, можно использовать Лечение только однажды.

Знаок Гор, Мудрость Леса

- Вы получаете бонус всякий раз, когда нападаете на Астральное измерение, но только к первому броску в первом бою (если Вы побеждаете Младшего Стража, Вы не получаете бонус против Главного Стража – пока Вы не победите Главного Стража и не решите напасть на Астральное измерение снова в следующий ход).

Магическая Башня

Массовый Распад

- полезен в избавлении от предметов, которые лишние (сверх разрешенных 7) в конце Вашего раунда.

Время вспять

- Это не считается новым боем, поэтому все бонусы, заклинания и Свитки (за исключением Свитка Измененной Реальности, который не устанавливает условия сражения, а регулирует их), применяются снова. Единственная вещь, которая случается - время возвращается к моменту перед тем, как Вы кидали кубики.
- Отметьте, что, если Вы ведете бой Воли, то будете ослаблены, поскольку должны заплатить 1 ману за заклинание.

Огненное Оружие

- Можно использовать в комбинации с метанием оружия, так как оно все равно повреждается.
- Можно использовать даже на *Огненный посох*.

Кража мощи

- Сражение начинается с этого заклинания, так что Вы не можете пить зелье после его применения.
- Вы можете использовать заклинание только однажды во время любого Сражения Воли.
- Когда противостоящий персонаж имеет один пункт Маны или не имеет их, Вы можете ослабить его ровно на это число.
- Вы не можете сделать Волю Создания меньше, чем 0.

Мастер заклинаний

- Не работает с заклинаниями активации предметов (например, *Ковер-самолет* или *Карающий меч*).
- заклинания, которые стоят 1 ману, стоят 0, но только однажды за раунд, даже если в нем несколько ходов.
- оно не должно быть первым заклинанием, например, Вы можете сколдовать заклинание, затем восполнить ману зельем, и снова сколдовать заклинание, используя Мастер заклинаний.
- Если у Вас также есть Кольцо Волшебных Сил, то Вы можете получить скидку дважды за раунд, но не за один раз, то есть нельзя заплатить за заклинание 0 вместо 2 пунктов маны.

Петля Времени

- Можно объединять с другими картами, например, если Вы вытянули Мирные времена, Вы можете колдовать Петлю Времени в одном из ходов и сделать в общей сложности три хода. Вы не можете использовать его дважды за раунд, или в двух последовательных раундах.

Монастырь

Морской обряд

- В комбинации с Портовой Крысой (от Гильдии Воров), можно плавать в любой Порт и заработать 1 Золотой.

Фанатизм

- Считается как новое сражение, так что все заклинания и бонусы от первого сражения не применяются. Если Создание наносило Вам вред перед сражением, оно делает это снова.
- Даже если сражение свелось к ничьей из-за щита, *устойчивости* и т.д., Вы можете использовать это умение.

Молитва

- В сражении, которое состоит из нескольких бросков, применяется только к одному броску, но Вы можете колдовать его заново и перед другими бросками.

СОЗДАНИЯ

Гуманоиды

Разбойник

- считается «только открытый», если был размещен на поле в этом раунде, или был на поле, но открыт только в этом раунде.
- Вы должны дать ему предмет на свой выбор (кроме Артефакта). Если у Вас нет предметов, то теряете Здоровье.
- Предметы, которые он крадет, кладутся под его карту. Кто победит его, получит их.

Банда

- Если у Вас есть меньше чем 5 Золота, они забирают его и 1 пункт Здоровья.

- Золото, которое они крадут, помещайте на их карту. Кто побеждает их, получает Золото.

Животные

Ядовитая Змея, Гигантский Скорпион

- Они - причина, почему не стоит открывать неизвестные карты, когда только 1 пункт здоровья в запасе.

Благородный Лев

- Царь зверей - только название, не дает никаких преимуществ.

Легучие мыши

- Вы можете использовать любые не-волшебные умения и волшебные предметы, но не заклинания.

Нежить

Вампир

- Вы должны сначала вести бой Воли, а затем Силы. Если Вы проигрываете (или свели вничью) бой Воли, битва закончена.
- Это считается как одно сражение, так что нельзя менять оружие. Если Вы используете Жезл Слоновой кости в сражении Воли, то не можете использовать двуручное оружие, или оружие и щит в сражении Силы.
- Если Вы хотите колдовать заклинание в сражении Силы, то Вы можете подождать, пока закончится бой Воли.

Мумия

- Проклятие не затрагивает правил игры, но тем не менее, оно работает. Вы будете плохо бросать кубик, тянуть плохие карты и т.д. С таким невезением Вы должны играть исключительно хорошо, чтобы победить.
- Если Вы не хотите этот предмет, то откажитесь от него. Если Вы берете его, то попадаете под проклятие, даже если отказываетесь от предмета позже.
- После окончания игры Ваше невезение уходит.

Демоны

Суккуб, Инкуб

- Пол персонажа, а не игрока, является определяющим фактором.

Бесенок

- Если у Вас есть больше одного предмета с одинаково высокой ценой, Вы можете выбрать, который сбросить.

Alter Ego

- Верно, что чем Вы сильнее, тем труднее победить его. Хорошие шансы для раненого или слабого, если у них есть хорошее оружие. Однако, награда стоит того.
- У Вас наилучший шанс победить его, имея 0 Здоровья, но это опасно, поскольку, если Вы проиграете, то персонаж умрет.

СТРАЖИ АСТРАЛЬНЫХ ИЗМЕРЕНИЙ

Малые Стражи

Лорд Вампир

- Применяются те же правила, что и для Вампира, но этот более силен.

Сфинкс

- Вы немедленно теряете половину своего Здоровья после сражения (прежде, чем заплатите за Топор Берсеркера, Ярость Берсерка, и т.д).

Огнедышащий Дракон

- Вы можете использовать любые не-волшебные умения и волшебные предметы, но не заклинания.

Выберите оружие прежде, чем увидите, какой Страж ждет Вас далее.

Главные Стражи

Чешуйчатый Монстр

- Он реально разрушает оружие! Независимо от исхода сражения, сбросьте оружие, которое использовали.

Бесформенное Нечто

- Если у Вас меньше, чем 4 маны, Вы не можете начать сражение Силы.
- Если у Вас меньше, чем 2 Здоровья, Вы не можете вести бой Воли. Если у Вас есть только 2 Здоровья, то предпочтительно не сражаться, потому что, если Вы проиграете, Ваш персонаж умрет.

Тень Смерти

- Вы ведете нормальный Бой Силы, но используете Волю вместо Силы, например, *Корона Власти*, *зелье Концентрации* или *Большой Меч* помогут Вам, а *Рукавицы Силы*, *зелье Силы*, *Рубиновая Диадема* или *Хрустальный Череп* - нет.

Повелитель Боли

- Выберите оружие и предметы, которые Вы используете. Посчитайте свою Силу, Волю и все другие бонусы для Сражений Силы и Воли (предметы, дающие бонусы и в Сражении Силы и в Сражении Воли, дают оба бонуса). Бросайте кубик и надейтесь на лучшее.
- Отметьте, что бонусы для умений *Экзорцизм* или *Владение посохом* считаются только однажды.

ВОЗМОЖНОСТИ

Алхимик

- сбросьте в банк один синий или красный маркер (справа от Вашей карты персонажа) и получите один красный или три синих, соответственно.
- Вы не можете использовать его услуги, если не имеете соответствующего маркера справа от Вашей карты персонажа.
- Помните, что легче получить Волю, чем Силу, так что оба варианта полезны.

Древний Свиток

- сбрасывается после использования, независимо, прочитали Вы его или нет, точно так же, как другая Возможность.

Чистка Огня

- сбрасывается после использования, независимо, очистились Вы или нет, точно так же, как другая Возможность.

Руины

- Перетасуйте колоду карт Приключений после поиска Создания.
- Если Вы нашли Создание и не победили его, оставьте его в Руинах.

Крутой Волшебник

- Это похоже на получение еще одного хода в раунд – Вы можете немедленно биться и использовать Возможности в локации, куда переместились.

Забытая Часовня

- относится к следующему сражению и только к первому броску. Если Вы забыли использовать карту, сбросьте ее.

Отшельник

- Артефакт является бесценным – его стоимость считают как 0. Поврежденный предмет считается, как обычно.
- Вы можете отказаться от любого количества предметов и вернуть банку любое количество Золота.
- Если не хотите сбросить достаточно, чтобы стать беднейшим, не беспокойте Отшельника.

Золотая Рыбка

- Вы получаете Волю или Силу, только если Вы имеете их меньше всех игроков (посчитайте общее количество соответствующих маркеров с обеих сторон Вашей карты персонажа).
- Вы можете взять Редкий предмет, только если у Вас их меньше, чем у всех других игроков. Считайте Артефакты как Редкие предметы.
- Это – всего лишь маленькая рыбка, и может выполнить только одно желание, а не три.

Луговой Клевер

- Возможно, лучшая карта в игре. Она не изменяет правила, но Вы начнете делать хорошие броски и тянуть лучшие карты. Не спрашивайте, почему, и просто верьте, что это работает.

- Хотя Вы можете теперь рассчитывать на лучшую удачу, вслепую рисковать не стоит. Это – всего лишь клевер с четырьмя листьями, дающий немного удачи...
- Если Вы не победили из-за этой карты, не грустите. Возможно, она принесет Вам удачу в реальности.

ПРИМЕР ХОДА

ПРИМЕР ХОДА Бродячего Монаха и Чародейки . Бродячий Монах носит *Корону Власти*, дающую бонус +1 к его Воле, и возможность начинать Сражение Воли, заплатив 1 ману. У него также есть заклинание *Молитва*, *Святое оружие* и поврежденный *Боевой Топор*. Чародейка владеет *Дубовым Посохом*, несет *зелье Лечения*, обладает умением *Владение посохом* и заклинанием *Выносливость*. У обоих персонажей полные Сила/Здоровье и Воля/Мана. Чародейка находится в Волшебной Дикой местности, и тянет карту Случая: карта – «Горы», и каждые Горы с меньше чем двумя картами, получают карту. В Горах рядом с Лесным лагерем карта кладется лицом вниз, так как в локации есть открытая Возможность, Крутой Волшебник. Чародейка платит одну ману (переместите синий маркер с правой стороны ее карты налево) для активации Выносливости и проходит три локации, через Лес и Лесной лагерь (игнорируя любые карты в обоих местах), остановившись в Горах. Карта переворачивается, и открывается Призрак.

Чародейка должна бороться против Призрака, прежде чем сможет использовать Крутого Волшебника. У призрака есть только Воля, и сражение должно быть Сражением Воли (бесплатно для Чародейки). Воля Чародейки/мана равны 5, и в то время, как ее Дубовый Посох лучше в Сражении Силы, умение *Владение посохом* дает +1 в Сражении Воли, доведя ее Волю до 6.

Чародейка бросает кубик, на белом выпадает “4”, а на черном “2”: Чародейка выигрывает сражение 10-6 (4+6 Воля). Она получает 2 Опыта и 3 Золотых за победу над Призраком. Теперь Чародейка может использовать Крутого Волшебника, и она платит 2 Золотых, чтобы телепортировать себя в Горы рядом с Деревней. Так как Волшебник заявляет, что место, в которое он телепортирует, должно рассматриваться, как будто в него только что вошли, Чародейка должна бороться с любым Созданием - которое, оказывается, мертвым Воином. Они ведут бой Силы, у Чародейки Сила 5 (3+1+1 - добавление бонуса Дубового Посоха и умения *Владение посохом*) и у мертвого Воина Сила 4. Чародейка кидает кубик, и у нее “1”, а у Воина “5”! Воин побеждает. Чародейка немедленно теряет 1 Здоровье и ее ход заканчивается: в следующий ход она может выпить зелье Лечения, чтобы вернуть Здоровье.

Теперь ход Монаха, он в Монастыре, где приобрел умение *Святое Оружие* за 5 Опыта (так как он не в Гильдии монастыря (?), то заплатил еще 5 Золотых).

Монах тянет карту Случая, *Мирные Времена*, получает дополнительный ход. В первый ход он идет в Город. Там его ждут два Редких Предмета, один из которых – Ритуальный Кинжал - он покупает за 9 Золотых (в Сражении Силы добавьте +1. В Сражении Воли Вы можете заплатить 1 Здоровье, чтобы получить бонус +2 на один бросок или 2 Здоровья за бонус +4).

Находясь в Городе, он также платит 1 ману и зарабатывает 2 Золотых (как указано на локации). Наконец, он тратит 1 Золотой, чтобы восстановить Боевой Топор. Он заканчивает ход и начинает другой.

Во второй ход карта Случая не тянется. Монах платит 1 Золотой, чтобы использовать Порт и плывет к Равнинам рядом с Волшебной Дикой местностью. На Равнинах два Создания: Голем и Горный Гигант.

Поскольку в локации два Создания, он может выбрать, с кем бороться сперва: он выбирает Голема.

Это - Сражение Силы, и Монах берет Боевой Топор, чтобы получить бонус +2 к броску. Он также решает использовать Святое Оружие за 1 ману (теперь у него преимущество 7-4 перед бросками). Он выбрасывает “3” для себя и “1” для Голема: легкая победа. Хотя Топор поврежден [*карта Голема 2 редакции отличается от первой*] (он поворачивает его лицом вниз), он получает 3 Опыта и специальную награду, указанную на карте. Прежде чем бросить кубик, он платит 1 ману и применяет заклинание *Молитва*. Он выбрасывает “3”, а затем “5” – он выбирает “5” и поэтому получает Редкий Предмет. Он вытягивает *Кольцо Концентрации*.

Теперь настал черед Горного Гиганта. Монах решает начать Сражение Воли (у Горного Гиганта есть обе характеристики, так что это допустимо), тратя 1 Волшебство начинает сражение (помните о бонусе Короны Власти), имея Волю 1 (хотя он потратил 4 маны до этого, Корона дает ему +1 бонус к Воле – поразительный Предмет эта Корона!). Прежде, чем броски кости сделаны, Монах активирует Ритуальный Кинжал, тратя два Здоровья за бонус +4 к броску. Таким образом, у Монаха теперь Воля 5, а у Гиганта 4. Монах кидает кубики, выпадает «2» и «3»: это ничья. Ничего не произошло, ход Монаха закончен.