

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

СТРАНСТВИЯ В СРЕДИЗЕМЬЕ



Ветер войны
ДОПОЛНЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

И было так, что во времена двенадцатого наместника Кириона... они пришли нам на помощь и на великом поле Келебрант сокрушили врагов, захвативших наши северные провинции. Они — рохирримы, как мы их называем, превосходные наездники, и мы уступили им поля Каленардона, что с тех пор называются Роханом; ибо эта провинция уже давно была плохо населённой. И они стали нашими союзниками и всегда оказывались нам верными, помогая нам в нужде и охраняя наши северные границы и Проходное ущелье.

Фарамир

ОБЗОР ИГРЫ

«Ветер войны» — дополнение для игры «Властелин колец: Странствия в Средиземье». В нём героям предстоит сбалансировать потребности могущественных королевств Рохана и Гондора, находящихся под угрозой растущих сил наёмников. Дополнение добавляет в игру новую вариативную кампанию из 15 приключений, которая позволит каждому герою доказать свою храбрость. Чтобы сделать приключения ещё разнообразнее, в игру вводятся новые фрагменты поля, жетоны местности, экипировка, герои и роли, а также новое испытание для игроков — карты нападений.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ

Перед началом игры обновите приложение *Journeys in Middle-earth* и добавьте дополнение «Ветер войны» в список используемых в разделе «Коллекция» в приложении (нажмите зелёную кнопку «Использовать»).

Перед тем как начинать приключение «Ветер войны», добавьте в базовую игру все компоненты дополнения: карты верховых животных, карты нападений и жетоны укреплений положите в запас, а остальные карты замешайте в соответствующие колоды. Все жетоны местности (и из базовой игры, и из дополнения) отложите в сторону, пока приложение не укажет их добавить.

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все входящие в состав этого дополнения карты и фрагменты поля отмечены символом дополнения «Ветер войны», с помощью которого вы сможете отличить их от карт и фрагментов поля из базовой игры.



НОВЫЙ ФРОНТ

Приложение *Journeys in Middle-earth* может использовать компоненты всех дополнений, добавленных в коллекцию, в любом приключении. Если вы отметили в коллекции дополнение «Ветер войны» как использующееся, враги, жетоны, герои, роли, фрагменты поля и карты из этого дополнения могут добавить разнообразия и в другие кампании игры. Опытные игроки столкнутся с новыми испытаниями и встретят невиданных доселе врагов.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка дополнения: Грейс Холдингхаус и Филипп Генри

Продюсер: Молли Гловер

Редакторы: Адам Бейкер, Андреа Делла Агнес и Джулия Фета

Оформление: Тоджер Моуа, Кристофер Хош

Иллюстрации: Дэниэл Зром, Эвен Мел Амусен, Игорь Артёменко, Стю Барнс, Тициано Баракки, Арден Беквит, Кристина Бьян, Сара Биддл, Лин Бо, Йоанн Буассонне, Джон Боско, Мариус Бота, Нора Брисотти, Лейн Браун, Марк Бухало, Майк Каппротти, Saravan Studio, Дэвид Чен, Карлос Пальма Кручага, Кристина Дэвис, Энтони Дивайн, Станислав Диколенко, Кэтрин Дингер, Лино Дриж, Сандра Дучевич, Гийом Дюко, Лукас Дарем, Дерек Эджелл, Александр Еличев, Эмра Эльмасил, Мариуш Гандзель, Виктор Гарсия, Себастьян Джакобино, Николас Грегори, Кэти Гриерсон, Николаас Агиалас, Мэтт Хэнсен, Дани Хартел, Ильич Энрикес, Джефф Химмельман, Дэвид Хорн, Одри Хотт, Рафаль Гринкевич, Амели Хатт, Милек Якубич, Лукаш Яскольски, Джейсон Дженике, Джефф Ли Джонсон, Торбьорн Кёльстрём, Александр Карч, Дэвид Кин, Романа Кенделлик, Игорь Кирилюк, Дразенка Кимпель, Жорди Лакир, Диего Гисберт Льоренс, Стивен М. Маби, Крейг Махер, Бен Майер, Джон Мэтсон, Брендан Мёрфи, Джейкоб Мюррей, Дэвид Оден Нэш, Борха Пиндадо, Клаудио Позас, Крис Раллис, Хосе Мануэль Рей, Кайя Рудкевич, Лоррейн Шаетер, Эндрю Силвер, Кармен Синек, Сандара Тан, Эллисон Теус, Ева Мария Токер, Тгора Entertainment, Райан Вайе, Магали Вильнёв, Джейсон Уорд, Оуэн Уильям Вебер, Кара Уильямс, Сара Уинтерс, Дарек Заброцки и Себастьян Закжевски

Арт-директоры: Тим Фландерс, Тони Брэдт

Скульпторы: Адам Мартин, Ровена Френцель и Гари Сторкамп

Разработка приложения: Пол Клекер и Ксавье Марло

Старший менеджер по разработке: Эндрю Фишер

Координатор по согласованию со студией: Джим Картрайт

Координатор по лицензированию: Зак Холмс

Руководство по лицензированию: Шерри Аниси

Креативный директор: Брайан Шомбург

Старший руководитель проекта: Джон Франц-Вихлаш

Исполнительный разработчик: Нэйт Фрэнч

Глава студии: Крис Гербер

©2022 Fantasy Flight Games. Rohan, Gondor, Middle-earth, The Lord of the Rings, and the characters, events, items and places therein, are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises and are used, under license, by Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Мария Шульгина

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Галина Андреева

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. Версия правил 1.0.
hobbyworld.ru



СОСТАВ ИГРЫ



28 пластиковых фигурок
(7 героев, 21 враг)



18 фрагментов поля
для странствий



7 планшетов героев



65 карт
снаряжения



3 карты
прозвищ



30 карт
героев



72 карты
ролей



6 карт
местности



10 карт
верховых
животных



15 карт
нападей



5 жетонов
укреплений



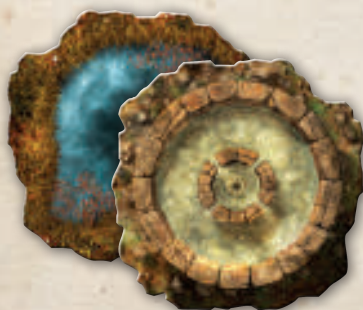
9 жетонов местности
со рвом/оградой



5 жетонов пересечённой
местности



4 жетона местности
с сундуком/баррикадой



1 жетон местности
с прудом/фонтаном

Роли

В этом дополнении вы найдёте шесть новых ролей. Герои могут выбрать их, когда начинают или продолжают кампанию.

Роль героя в приключении определяет некоторые его возможности. У каждой роли есть своё назначение и специализация.

- ✦ **Книжник:** накапливает сведения в ходе кампании.
- ✦ **Проводник:** помогает отряду с исследованием диких мест.
- ✦ **Воительница:** побеждает врагов усилиями всего отряда.
- ✦ **Снабженец:** снабжает братство провизией и хорошим настроением.
- ✦ **Солдат:** приводит героев к победе при помощи дисциплины.
- ✦ **Ловкач:** может обхитрить врага и оказаться на шаг впереди него.

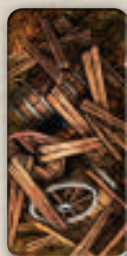
Игроки выбирают роли для своих героев только на одно приключение и могут поменять свой выбор при подготовке к следующему.

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

БАРРИКАДА (МЕСТНОСТЬ)

Баррикада — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.

- Фигурки не могут перемещаться в область с баррикадой, если только эффект не позволяет им игнорировать местность.
- Герой или враг может атаковать цель, находящуюся в области с баррикадой.
- Если атака производится на расстоянии нескольких областей, герой или враг может атаковать сквозь область с баррикадой.



Местность с баррикадой

ВЕРХОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Верховые животные (🐾) — это новый тип снаряжения. На них не указано значение сведений, и их нельзя улучшить в ходе кампании. Герои могут получить верховых животных при помощи игровых эффектов или свойств.

- Для всех игровых эффектов верховые животные считаются снаряжением, которым экипируют героя.
- Приложение отслеживает верховых животных отряда в инвентаре. Во время подготовки к приключению после экипировки вещами (📦) каждый герой может экипироваться одним верховым животным из инвентаря. В инвентаре находятся все верховые животные, которых отряд получил в ходе кампании.
- ❖ 🐾 «Снежный Блеск» не отображается в инвентаре, и ими не может экипироваться никто, кроме Фреахильды.
- Если герой, экипированный верховым животным, получит ещё одно или несколько животных по ходу приключения, он также может ими экипироваться.
- Верховых животных можно выбирать в качестве снаряжения, которым экипирован герой, при совершении атак. Все правила, касающиеся атак с помощью такого снаряжения, касаются и выбранных для атаки верховых животных.
- После каждого приключения верховые животные, которыми экипированы герои, возвращаются в инвентарь.

КАРТЫ НАПАСТЕЙ

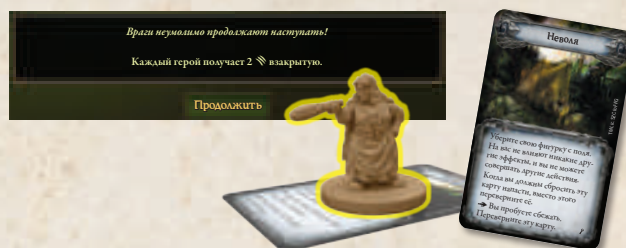
Напасти накладывают на героев негативные эффекты, мешающие их прогрессу.

- Если эффект указывает герою **получить карту** «Неволя», «Уныние» или «Испуг», он берёт соответствующую карту напасти.
- Игрок берёт карту из общего запаса и кладёт её в открытую в свою игровую зону.
- Если у героя есть карта напасти и он должен получить такую же, он не берёт ещё одну копию этой карты.
- Эффект напасти подробно описан на самой карте.

НЕВОЛЯ

- Если эффект указывает герою получить карту напасти «Неволя», он берёт случайную карту напасти «Неволя» из запаса.
- Герой не может просматривать оборот этой карты, пока эффект не укажет ему это сделать.
- Если герой должен сбросить карту напасти «Неволя», лежащую лицевой стороной вверх, вместо этого он переворачивает её и применяет эффект, указанный на её обороте.
- Считается, что герой в неволе не находится ни в одной области игрового поля.
- Герой в неволе не может стать целью никаких игровых эффектов, включая активацию врагов и события угрозы. Примените эффект настолько полно, насколько это возможно, игнорируя героя в неволе.

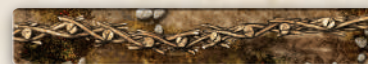
- ❖ Герой в неволе может совершить особое действие с карты напасти «Неволя» и по-прежнему проходит этапы каждой игровой фазы, включая фазу сбора.



Каламинта Тук находится в неволе, и её фигурка убрана с поля. По указанию эффекта каждый герой получает 2 🐾 взакрытую, но так как Каламинта в неволе, она игнорирует этот эффект. В свой ход она может в качестве действия попытаться сбежать.

ОГРАДА (МЕСТНОСТЬ)

Ограда — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы. Он кладётся на границу областей.



Местность с оградой

- Две области на противоположных сторонах от ограды являются смежными.
- Если герой хочет переместиться через границу с жетоном ограды, то перед перемещением он должен провести проверку ловкости (🎯).
- ❖ Если по результатам проверки герой получил хотя бы 1 успех (⚡), он успешно проходит проверку и может переместиться в смежную область.
- ❖ Если по результатам проверки герой не получил успехов (⚡), он проваливает проверку и пропускает это перемещение. В этом случае он не перемещается из своей области.
- Когда герой пропускает перемещение из-за того, что провалил проверку жетона ограды, он всё равно может попытаться переместиться из своей области при помощи другого перемещения.

- ✦ Если во время фазы Тьмы враг перемещается через границу с жетоном ограды, его перемещение немедленно закончено.
- ✧ Если враг может закончить своё перемещение в пределах дальности атаки от своей цели, но для этого ему нужно переместиться через границу с жетоном ограды, этот враг всё равно перемещается. Однако если враг должен закончить перемещение до того, как достигнет своей цели, вместо кнопки «Атака» нажмите кнопку «Закончить перемещение». Если после того, как этот враг закончил перемещение, в пределах его дальности находится какой-либо герой, он атакует этого героя.
- ✦ Цель дальней атаки героя или врага может быть в пределах дальности этой атаки, даже если находится на другой стороне ограды.

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Особое действие — это свойство на игровом компоненте, перед которым указан символ действия (→). Герой может применять такое свойство в качестве действия в фазе действий.



→ Разыграйте разведку 2. Если вы подготавливаете карту с ♠, сбросьте 1 атакующую взакрытую или ♣. Если вы подготавливаете карту с ♣, получите 1 воодушевление.

Особое действие на планшете героя

- ✦ Чтобы совершить особое действие, герой выбирает соответствующее свойство на карте или планшете в своей игровой зоне и применяет его.
- ✦ Если герой хочет совершить особое действие, находясь в области хотя бы с одной активной группой врагов, то перед этим он должен спровоцировать каждую активную группу врагов в своей области в порядке по своему выбору.



Ренириэн хочет совершить особое действие со своего планшета героя, но перед этим она должна спровоцировать атаку врага, находящегося в её области.

ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ

Пересечённая местность — это особенность некоторых областей игрового поля, из-за которой игрокам становится сложнее через них перемещаться.

- ✦ В некоторых областях игрового поля указаны символы пересечённой местности. Считается, что эти области имеют пересечённую местность.
- ✦ Игровые эффекты могут добавить пересечённую местность в определённые области игрового поля, поместив в них соответствующий жетон.

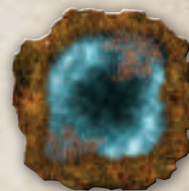


Символ пересечённой местности

- ✦ Когда герой перемещается в область с пересечённой местностью, он может сбросить одну подготовленную карту. Если герой решает не сбрасывать карту, он не может переместиться из этой области на том же ходу.
- ✧ Если герой решил не сбрасывать карту, он теряет всё перемещение, которое получил от ключевого слова «Рывок X» или действия «Поход», но не успел потратить. Этот герой не может получить в этот ход дополнительное перемещение от действия «Поход» или каких-либо свойств.
- ✦ Если игровой эффект указывает «поместить» героя в область с пересечённой местностью, этот герой игнорирует эффект пересечённой местности.

ПРУД (МЕСТНОСТЬ)

Пруд — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



Местность с прудом

- ✦ Если во время фазы действий герой начинает свой ход в области с жетоном пруда, он получает 1 воодушевление.
- ✦ Когда герой перемещается в область с жетоном пруда, он должен провести проверку храбрости (♠).
- ✧ Если по результатам проверки герой получил хотя бы 2 успеха (♠), он успешно проходит проверку и ничего не происходит.
- ✧ Если по результатам проверки герой получил меньше 2 успехов (♠), он проваливает проверку и не может переместиться из этой области во время этого хода.
- ✦ Если игровой эффект указывает «поместить» героя в область с жетоном пруда, этот герой не проводит проверку храбрости (♠) и может перемещаться по обычным правилам.

РОВ (МЕСТНОСТЬ)

Ров — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



Местность со рвом

- ✦ Две области на противоположных сторонах от рва являются смежными.
- ✦ После того как герой переместился через границу с жетоном рва, он получает 2 урона (♣) взакрытую.
- ✦ После того как враг переместился через границу с жетоном рва, нанесите ему 2 попадания.
- ✧ Если это перемещение происходит во время фазы Тьмы, не забудьте нанести ему попадания до того, как нажимать любые другие кнопки в приложении. Это может изменить атаку этого врага.
- ✦ Цель дальней атаки героя или врага может быть в пределах дальности этой атаки, даже если находится на другой стороне рва.

СИМВОЛ ЛЮБОЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Символ любой характеристики (☛) обозначает любую из пяти характеристик героя и может появляться на компонентах игры и в приложении.

- ☛ Когда эффект указывает провести проверку любой характеристики (☛), герой выбирает любую из своих пяти характеристик и проводит её проверку.
- ☞ Для всех игровых эффектов эта проверка считается проверкой выбранной характеристики.
- ☛ Считается, что на карте с символом любой характеристики (☛) указаны все пять символов характеристик. Когда герой решает атаковать снаряжением с символом любой характеристики, он выбирает для атаки любую из своих пяти характеристик.

СМЕНА ОБЛИКА (БЕОРН)

Герой Беорн может принимать один из двух обликов, каждый из которых обладает своими свойствами и значениями характеристик.

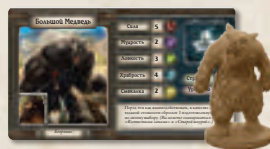
Беорн начинает каждое приключение в облике Беорна и использует планшет и фигурку Беорна. В ходе игры Беорн при помощи своих карт навыков может принять альтернативный облик и превратиться в Большого Медведя. При подготовке к приключению отложите в сторону планшет и фигурку Большого Медведя, а также «Когтистые лапы» и «Старая шкура».

Когда карта навыка указывает герою «сменить облик», он заменяет свой планшет героя, фигурку и всё снаряжение на планшет, фигурку и снаряжение своего альтернативного облика.

Если в игре присутствует Большой Медведь и сбрасывается карта «Первый беорнинг», Большой Медведь принимает облик Беорна и заменяет свои фигурку, планшет героя и снаряжение на фигурку, планшет и снаряжение Беорна.



Планшет и фигурка Беорна



Планшет и фигурка Большого Медведя

- ☛ Если эффект приложения или враг выбирает целью Беорна, целью становится тот облик героя, который присутствует в игре: либо облик Беорна, либо облик Большого Медведя.
- ☛ Когда герой сменяет облик, в его игровой зоне остаются без изменений следующие элементы: весь урон (☛), страх (☛), жетоны, подготовленные карты, напасти, преимущества, колода навыков и стопка сброса.
- ☛ Когда герой принимает облик Беорна, он экипируется всем снаряжением, которым он был экипирован перед тем, как принял облик Большого Медведя, включая все жетоны расходования, которые были на вещах (☛) в тот момент.
- ☛ Если эффект указывает Большому Медведю экипироваться каким-либо снаряжением, кроме «Когтистые лапы» и «Старая шкура», игнорируйте этот эффект.

СНАРЯЖЕНИЕ РАНГА IV

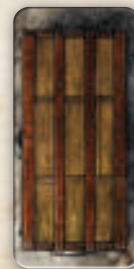
Снаряжение ранга IV — это мощные улучшения снаряжения, которые становятся доступны героям по мере увеличения сведений в ходе кампании. Они работают по тем же принципам, что и снаряжение рангов II и III.

- ☛ Во время кампании у каждого героя может быть только одно снаряжение ранга IV вне зависимости от числа сведений.
- ☛ После того как герой улучшил какое-либо своё снаряжение до ранга IV, в течение кампании ему больше не доступно **никакое другое** снаряжение ранга IV.

СУНДУК (МЕСТНОСТЬ)

Сундук — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.

- ☛ Если во время фазы действий герой находится в области с жетоном сундука, он может взаимодействовать с этим жетоном, совершив действие «Взаимодействие».
- ☛ Когда герой взаимодействует с жетоном сундука, он проводит проверку мудрости (☛).



Местность с сундуком

- ☞ Если по результатам проверки герой получил хотя бы 2 успеха (☛), он успешно проходит проверку и сведения увеличиваются на 4. Затем жетон сундука сбрасывается.
- ☞ Если по результатам проверки герой получил меньше 2 успехов (☛), он проваливает проверку и ничего не происходит.

УКРЕПЛЕНИЯ

Укрепления — это особенность некоторых областей игрового поля, из-за которой через эти области сложнее перемещаться во время боя.



Символ укреплений

- ☛ В некоторых областях игрового поля указаны символы укреплений. Такие области всегда считаются укрепленными.
- ☛ Игровые эффекты могут добавить укрепления в определённые области игрового поля, поместив в них соответствующий жетон.
- ☛ Герой не может переместиться из укрепленной области, если в его области больше фигурок врагов, чем фигурок героев (включая героя, который перемещается).

Группа врагов не может переместиться из укрепленной области, если в её области больше фигурок героев, чем фигурок врагов (включая группу врагов, которая перемещается).

Если игровой эффект указывает «поместить» фигурку, находящуюся в укрепленной области, в другую область, эта фигурка игнорирует эффект укреплений.



Символ укреплений

Фреахильда не может переместиться из укрепленной области, пока не будет побежден хотя бы один из солдат.



Один из солдат побежден. Теперь Фреахильда не находится в меньшинстве и может переместиться из укрепленной области.

ФОНТАН (МЕСТНОСТЬ)

Фонтан — это элемент местности, который может находиться на поле для битвы.



Местность с фонтаном

Если герой должен получить страх (☹), находясь в области с жетоном фонтана, он получает весь этот ☹ взакрытую.

Если герой в области с жетоном фонтана проводит проверку, чтобы снизить урон (☹) или страх (☹), во время этой проверки он может раскрыть одну дополнительную карту.

Каждый жетон фонтана можно использовать один раз во время каждой проверки для снижения урона или страха, которую проводит герой в одной области с этим жетоном.

ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

В: какие из новых врагов считаются орками или гоблинами?

О: для всех игровых эффектов воины уруков и наездники на варгах считаются орками.

В: что может делать герой в неволе?

О: герой в неволе разыгрывает этапы каждой игровой фазы, включая разведку во время фазы сбора. Также в свой ход герой в неволе может совершить особое действие на карте напасти «Неволя».

В: может ли герой использовать «Боевое продвижение», чтобы переместиться через ограду, не проводя проверку?

О: нет. Всегда, когда герой хочет переместиться через ограду, он сперва должен успешно пройти проверку ⚙. Если он не проходит проверку успешно, он пропускает и перемещение, и действие атаки.

В: если сбрасывается или переворачивается карта, увеличивающая предел воодушевления или подготовленных карт героя, должен ли этот герой немедленно сбросить компоненты до нового предела?

О: да. Если в ходе приключения снижается предел воодушевления героя или предел карт, которые он может одновременно держать подготовленными, этот герой должен немедленно сбросить воодушевление или карты до нового предела.



КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд игры состоит из трёх фаз.

1. **Фаза действий:** каждый герой совершает 2 действия.
2. **Фаза Тьмы:** активируются враги, разыгрывается эффект темноты (если есть) и увеличивается уровень угрозы; если он достигает порогового значения, разыгрывается событие угрозы.
3. **Фаза сбора:** каждый герой обновляет свою колоду навыков и разыгрывает эффект «Разведка 2».

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход игрок может совершить 2 действия, которые при желании могут быть одинаковыми.

- ✦ **Поход:** переместитесь на 2 области или меньше. Между первым и вторым перемещением можно совершить второе действие.
- ✦ **Атака:** атакуйте врага в своей области. Если у вас есть оружие с символом дальней атаки, можете атаковать любого находящегося рядом врага.
- ✦ **Взаимодействие:** взаимодействуйте с жетоном в своей области.

ОБНОВЛЕНИЕ КОЛОД НАВЫКОВ

Герои должны обновить свои колоды в следующих случаях:

- ✦ во время фазы сбора;
- ✦ когда в колоде не осталось карт;
- ✦ если какой-либо эффект указывает им сделать это.

Когда игрок обновляет свою колоду навыков, он перемешивает оставшиеся в ней карты и все карты из стопки сброса, а затем помещает полученную колоду лицевой стороной вниз в свою игровую зону. Подготовленные карты не замешиваются в колоду.

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- ✦ Если группе врагов указано переместиться и атаковать, но ни одна цель не может оказаться в пределах дальности этой атаки, группа врагов полностью игнорирует это указание (включая перемещение). Нажмите в приложении кнопку «Нет цели», и группа врагов получит новые указания по своей активации.
- ✦ Герои провоцируют активных врагов, если перемещаются из их области или взаимодействуют с жетоном в их области.
- ✦ Объекты в одной области или в смежных областях считаются находящимися рядом друг с другом.
- ✦ Одновременно герой может иметь не более 4 подготовленных карт.

МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ

Существуют шесть модификаторов, которые могут помочь героям во время их атак.

- ✦ **Пробой:** эта атака игнорирует броню врага.
- ✦ **Сокрушение:** эта атака игнорирует чары врага.

- ✦ **Раскол:** эта атака снижает значение брони врага на 1 на постоянной основе (перед нанесением попаданий).
- ✦ **Рассечение:** каждый враг в атакованной группе получает попадания от этой атаки.
- ✦ **Добивание:** если эта атака снижает текущее значение здоровья атакуемого врага хотя бы вдвое, то он уничтожен.
- ✦ **Отлушение:** после этой атаки группа врагов становится неактивной. Она не может контратаковать после этой атаки, даже если это группа элитных врагов.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

- ✦ **Разведка X:** раскройте X карт с верха своей колоды навыков. Затем вы можете подготовить одну из них (поместив её в открытую ниже планшета своего героя). Остальные раскрытые карты поместите на верх и/или под низ своей колоды навыков в любом порядке.
- ✦ **Удар X:** во время проверки атаки вы можете сбросить карту с ключевым словом «Удар X», чтобы добавить X попаданий к текущей атаке.
- ✦ **Защита X:** когда вы или герой в вашей области должны получить урон или страх, вы можете сбросить карту с ключевым словом «Защита X», чтобы заблокировать суммарно X урона и/или страха в любом сочетании.
- ✦ **Рывок X:** во время своего хода вы можете сбросить карту с ключевым словом «Рывок X», чтобы совершить X дополнительных перемещений или меньше. Вы можете совершать действия между любыми своими перемещениями.
- ✦ **Отдых X:** в конце своего хода вы можете сбросить карту с ключевым словом «Отдых X», чтобы сбросить суммарно X своих лежащих взакрытую карт урона и/или страха в любом сочетании.
- ✦ **Укрытие:** после проведения любой проверки вы можете сбросить карту с ключевым словом «Укрытие», чтобы получить карту преимущества «Скрытность».

СИМВОЛЫ

- ✦ Успех
- ♣ Судьба (каждый потраченный во время проверки жетон воодушевления заменяет 1 ♣ на 1 ✦)
- ♣ Урон
- ♣ Страх
- ♣ Дальняя атака (можно атаковать цель в смежной области)
- ♣ Сведения
- ➔ Взаимодействие/Особое действие

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЕВ

- | | | |
|------------|-------------|------------------------|
| ♣ Ловкость | ♣ Храбрость | ♣ Смекалка |
| ♣ Сила | ♣ Мудрость | ♣ Любая характеристика |

СНАРЯЖЕНИЕ

- ♣ Вещь
- ♣ Броня
- ♣ Верховое животное
- ♣ снаряжение в одну руку
- ♣ снаряжение в две руки