



МОДИФИКАЦИИ ПРАВИЛ ИГРЫ «МИДДАРА»

В этом документе представлены правила для проведения партии в «Миддару» с двумя или тремя участниками. Компоненты для этих модификаций вы можете найти в коробке дополнения «Набор фигурок и персонажей».

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ.....2

ПРАВИЛА ДЛЯ 3 ИГРОКОВ.....5

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Эта модификация правил предназначена для компаний из 2 человек, которые хотят свести к минимуму управление несколькими героями одновременно.

Благодаря ей игроки избавятся от необходимости контролировать более 2 фигурок на протяжении большей части приключения.

Тем не менее время от времени игрокам всё же придётся использовать некоторых дополнительных героев в стычках для развития сюжета, так что им всё равно потребуются приобрести дисциплины и для них.

Партии с 2 игроками проходят по обычным правилам со следующими изменениями.

КАРТЫ СОПУТСТВУЮЩИХ ГЕРОЕВ

Используйте карты сопутствующих героев из дополнения «Набор фигурок и персонажей».

В режиме «Приключение» используйте карты сопутствующих героев только для **доступных** и **нераненых** членов отряда.

В режиме «Сценарий» игроки могут использовать любые карты сопутствующих героев, но не могут менять карты сопутствующих героев в середине сценария или в середине эпического сценария.

ВЫБОР СОПУТСТВУЮЩИХ ГЕРОЕВ

При подготовке к стычке каждый игрок выбирает из активной группы 1 героя, которого он будет контролировать. Далее эти герои будут называться **выбранными героями**. Выбранные герои представляют собой искателей приключений, которыми вы будете играть и которых вы будете развивать по обычным правилам игры «Миддара».

Затем каждый игрок берёт 1 карту сопутствующего героя любого оставшегося члена отряда из активной группы и экипирует своего выбранного героя этим сопутствующим героем. Тематически сопутствующий герой — это товарищ, поддерживающий вас на поле боя. При экипировке картой сопутствующего героя игрок получает доступ ко всем способностям, указанным на этой карте.

Вы можете заменить одного сопутствующего героя другим во время любой передышки. При этом вы можете выбирать карты только тех сопутствующих героев, которые сейчас есть в отряде.

ИЗМЕНЕНИЯ В ИНИЦИАТИВЕ

При подготовке к стычке игроки должны включать в очередь инициативы карту инициативы своего выбранного героя и карту инициативы своего сопутствующего героя. Когда наступает ход сопутствующего героя, вместо него ходит выбранный герой, экипированный картой этого сопутствующего героя.

Это значит, что каждый герой фактически получает 2 хода за раунд. Любая способность, которая ссылается на ход героя, также относится и ко второму ходу, предоставляемому второй картой инициативы.

УВЕЛИЧЕНИЕ РАЗМЕРА РЮКЗАКА ГЕРОЯ

Размер рюкзаков обоих выбранных героев увеличивается до 6.

НАБОРЫ ДИСЦИПЛИН

Несмотря на то, что вы одновременно играете только **двумя** выбранными героями, в режиме «Приключение» бывают ситуации, когда члены отряда могут разделиться, получить ранения, погибнуть или стать **недоступными** — на короткое время, надолго или даже навсегда.

По этой причине во время стычки может случиться так, что вы будете вынуждены играть определёнными героями или, наоборот, не сможете использовать героя, с которым начали игру.

Поэтому следите за тем, чтобы все герои, присоединившиеся к отряду, приобретали дисциплины, даже если вы не планируете ими играть.

Для тех, кто не хочет заниматься этим заранее без необходимости, мы рекомендуем отложить выбор дисциплин для неиспользуемых героев до тех пор, пока вы не будете вынуждены их использовать.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Когда вне стычки требуется проверка навыка, в которой должны участвовать **все** герои из активной группы, вам нужно пройти эту проверку и за ваших сопутствующих героев.

Для этого используйте значения навыков, указанные на соответствующих планшетах героев. Это правило связано с тем, что некоторые предписания подразумевают, что в отряде 4 героя.

УМЕНЬШЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗОЛОТА

Для правильного баланса экономики игры количество получаемого золота должно быть значительно уменьшено.

- ♦ Золото, получаемое при подготовке в режиме «Сценарий», сокращается вдвое (с округлением вверх).
- ♦ Каждый раз, когда игроки должны получить золото согласно предписанию приключения, жетону трофея, особому правилу стычки или эффекту способности, они получают только половину указанного количества золота.
- ♦ Жетоны трофеев, которые могут быть активированы несколькими героями, дают столько золота, сколько указано, так как их смогут использовать максимум 2 героя.
- ♦ При расчёте золота, получаемого благодаря картам трофеев персонажей в конце стычки, вы получаете только половину указанного на каждой карте количества. Самый простой способ произвести необходимые расчёты — в конце стычки поделить общее количество полученного таким образом золота пополам (с округлением вверх), чтобы не замедлять игровой процесс.
- ♦ Каждый раз, когда к отряду присоединяется новый герой, получаемое золото уменьшается вдвое (с округлением вверх).
- ♦ При продаже предметов во время передышки вы получаете золото по обычным правилам.



НАБОРЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Не экипируйте предметами тех героев, которые не являются вашими выбранными героями. Вместо этого, если вы захотите (или будете вынуждены) сменить героя, вы **должны** также перенести все его экипированные предметы на нового выбранного героя.

Чтобы избежать ситуации, когда приходится ограничиваться одним набором снаряжения (если у вас экипированы оружие, броня, диковинка и хотя бы 3 реликвии текущего уровня трофеев), вы можете пересобрать свои предметы. Для этого во время любой **передышки** вы можете потратить **25 золота**, чтобы продать свои **экипированные** оружие, броню, диковинку и реликвии текущего уровня трофеев по их полной стоимости. После этого вы должны немедленно потратить всё полученное золото.

Всё золото, полученное таким образом и не потраченное в этой же передышке, сгорает. Вы **не** получаете золото за улучшения, и все улучшения **сгорают**. Сюжетные предметы продавать **нельзя**.

Если во время стычки вы **вынуждены** использовать другого героя и текущий набор снаряжения ему не подходит, вы можете создать новый набор предметов для временного использования. Тематически это объясняется тем, что новый герой выходит на поле боя со своим собственным снаряжением.

Для этого вы можете купить предметы текущего уровня трофеев на сумму, равную общей стоимости предметов, которыми экипирован ваш текущий выбранный герой. Этими предметами **нельзя** обмениваться с другими героями, и они сбрасываются в магазин за **0** золота в начале следующей передышки.

ИЗМЕНЕНИЯ В ДИСЦИПЛИНАХ

При использовании этой модификации правил изменяются эффекты перечисленных далее дисциплин.

СООБЩЕСТВО

- ♦ **Стражи непостоянства:** высший эспер наносит урон, равный четверти общего количества вашего урона на текущий момент (вместо половины).

ЗАКЛАННИЕ

- ♦ **Кража души:** способность с ключевым словом «РАЗРЯДИТЬ» наносит урон, равный четверти общего количества вашего урона на текущий момент (вместо половины).

НЕПРЕДНАМЕРЕННОЕ ЗЛО

Для кампании «*Непреднамеренное зло*» мы рекомендуем игрокам использовать в качестве выбранных героев **Найтингейл** и **Зика**, хотя эта модификация правил и сама игра будут прекрасно работать и с любой другой комбинацией из четырёх стартовых героев.

ИЗМЕНЕНИЯ В СТЫЧКАХ

При использовании этой модификации правил изменяются некоторые стычки. Далее представлен список изменений, связанных со стычками в книге приключения.

АЛТАРЬ ЛОА, с. 49

- ♦ **Стартовая зона.** Игроки могут начать эту стычку только на двух восточных клетках стартовой зоны.

ОТРЯД РАЗДЕЛЯЕТСЯ, с. 106

- ♦ **Разделены.** В каждую из стартовых зон необходимо поместить 1 героя.

РАМСТЕДСКИЕ СКАЛЫ, с. 120

- ♦ **Падрик, оружейник «Драконова арсенала».** Реми недоступна во время этой стычки. Её планшет героя и карта сопровождающего героя не могут быть использованы.
 - Один игрок контролирует Падрика (используя планшет управляемого персонажа) и выбранного героя без карты сопровождающего героя, при этом Реми не может быть ни одним из них.
 - Второй игрок контролирует своего изначально выбранного героя, экипированного картой сопровождающего героя, при этом Реми не может быть ни одним из них.
 - Если Реми была выбранным героем, новый выбранный герой может взять новый временный набор снаряжения или использовать предметы, которыми была экипирована Реми.

БОЛЬШЕ ЧУДОВИШ — БОЛЬШЕ ПРОБЛЕМ, с. 124

- ♦ **Порознь.** В дополнение к текущему отряду (как описано в разделе «*Рамстедские скалы*» выше) Реми **также должна** использоваться в качестве дополнительного героя. Она не экипируется картой сопровождающего героя, а также не может иметь предметов, переданных ей по правилам этой модификации.
 - Один игрок контролирует выбранного героя без карты сопровождающего героя, при этом Реми не может быть ни одним из них.
 - Второй игрок контролирует своего изначально выбранного героя, экипированного картой сопровождающего героя, при этом Реми не может быть ни одним из них.
 - Игроки выбирают, кто из них контролирует Падрика (используя планшет управляемого персонажа), а кто — Реми.

БИТВА С БОССОМ. ЭШЛИН, с. 130

- ♦ **Падрик, оружейник «Драконова арсенала».** Найтингейл недоступна во время этой стычки. Её планшет героя и карта сопровождающего героя не могут быть использованы. Реми **также должна** использоваться в качестве дополнительного героя. Она не может иметь предметов, переданных ей по правилам этой модификации. Вместо этого она будет использовать только предметы, полученные в предыдущей стычке. Однако ей можно передавать предметы во время стычки, следуя всем обычным правилам передачи предметов другому герою.
 - Один игрок контролирует Зика в качестве выбранного героя.
 - Другой игрок контролирует Рука в качестве выбранного героя.
 - Игроки сами решают, кто будет контролировать Падрика (используя планшет управляемого персонажа), а кто — Реми (используя только то снаряжение, которое определено текущей стычкой).
 - Если ни Зик, ни Рук ещё не использовались в качестве выбранных героев, игроки могут взять для них новые временные наборы снаряжения или использовать предметы, которыми ранее были экипированы их другие выбранные герои.
 - Карты сопровождающих героев не используются.
 - Для соблюдения особых правил стычки, если Найтингейл ранее использовалась в качестве выбранного героя, считается, что у неё остаются все экипированные предметы (даже если копии этих предметов использует Зик или Рук). Если же она не использовалась в качестве выбранного героя, она обладает следующими характеристиками:
 - У Найтингейл защита **11**, **20 ПЗ**, перемещение **6**, броня **1**.
 - Символьные способности: **+1 МАГИЧЕСКИЙ УРОН**, **+2 МАГИЧЕСКОГО УРОНА**.
 - Улучшение сопротивления: **БИРЮЗОВЫЙ** и **БЕЛЫЙ** .
 - Улучшение заклинания: **ОРАНЖЕВЫЙ** .
 - Боевые кубики: **БИРЮЗОВЫЙ** и **КРАСНЫЙ** .

ПОЕДИНОК НА АРЕНЕ ВОИТЕЛЕЙ, с. 158

♦ Поединок игроков

- Если Найтингейл — выбранный герой, она должна экипироваться картой сопутствующего героя Зика, и наоборот.
- Если Реми — выбранный герой, она должна экипироваться картой сопутствующего героя Рука, и наоборот.
- Если Найтингейл и Зик **или** Реми и Рук **оба** — выбранные герои, игроки должны изменить свой выбор на совместимую комбинацию (при желании взяв новый временный набор снаряжения).

КЛЮЧНИЦЫ ГЕЕННЫ, с. 256

- ♦ **Разделённый отряд.** Найтингейл **должна** использоваться в качестве выбранного героя. Она **не может** экипироваться картой сопутствующего героя, так как тематически других героев рядом с ней нет.
 - Один игрок контролирует Найтингейл в качестве выбранного героя и Бриз (используя планшет управляемого персонажа).
 - Второй игрок контролирует в качестве выбранного героя любого из возможных героев, указанных в разделе «Подготовка 1». Он экипируется 2 картами сопутствующих героев, указанных в разделе подготовки этой стычки, которые не стали выбранными героями.
 - Если выбранный герой из раздела «Подготовка 1» не совпадает с текущим выбранным героем этого игрока, он может взять новый временный набор снаряжения.

ОПАСНОСТИ ВО МРАКЕ, с. 263

- ♦ **Разделённый отряд.** Если Зик — выбранный герой, он должен экипироваться картой сопутствующего героя Дамокла, и наоборот.
- ♦ **Друг в беде.** Если Рук — выбранный герой, он должен экипироваться картой сопутствующего героя Падрика, и наоборот.
- ♦ **Друг во тьме.** Рук должен использоваться в стычке.
 - Один игрок контролирует Зика или Дамокла в качестве выбранного героя.
 - Второй игрок контролирует Рука или Падрика (если он доступен) в качестве выбранного героя. Если Падрик недоступен и игрок получает указание раскрыть планшет Сури, он будет контролировать Сури, используя планшет управляемого персонажа Сури, и **не будет экипироваться** картой сопутствующего героя.

КЛУБОК ПРОБЛЕМ, с. 271

- ♦ **Разделённый отряд.** Найтингейл недоступна во время этой стычки. Её планшет героя и карта сопутствующего героя не могут быть использованы.
 - Если Найтингейл использовалась в качестве выбранного героя, новый выбранный герой может взять новый временный набор снаряжения или использовать предметы, которыми ранее была экипирована Найтингейл.
 - Один игрок контролирует выбранного героя с картой сопутствующего героя из числа не раненых и доступных членов отряда (согласно правилу «Разделённый отряд» в книге приключения).
 - Второй игрок аналогично выбирает героя из числа доступных.
- ♦ **Сури, воплощение дружбы.** Если вы получили указание прочитать этот раздел, то герой, которого вы контролируете, **не экипируется** картой сопутствующего героя в этой стычке, а вместо этого контролирует Сури, используя её планшет управляемого персонажа.

КРИТИЧЕСКИЙ МОМЕНТ, с. 278

- ♦ **Побег из тюрьмы.** В этой стычке используется несколько планшетов управляемых персонажей и только один выбранный герой.
 - Один игрок контролирует Найтингейл в качестве выбранного героя и Бриз (используя планшет управляемого персонажа).
 - Второй игрок контролирует Зафира, Эзру и Бри, используя планшеты управляемых персонажей.
 - Карты сопутствующих героев не используются.

НИМФЫ В ОПАСНОСТИ, с. 280

- ♦ **Побег из тюрьмы.** См. раздел «Критический момент» выше.



ПРАВИЛА ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

Эта модификация правил предназначена для компаний из 3 человек, которые хотят свести к минимуму управление несколькими героями одновременно.

Благодаря ей игроки избавятся от необходимости контролировать более 3 фигурок на протяжении большей части приключения.

Тем не менее время от времени игрокам всё же придётся использовать некоторых дополнительных героев в стычках для развития сюжета, так что им всё равно потребуются приобрести дисциплины и для них.

Партии **с 3 игроками** проходят по обычным правилам со следующими изменениями.

КАРТЫ УНИВЕРСАЛЬНЫХ ГЕРОЕВ

Используйте карты универсальных героев из дополнения «Набор фигурок и персонажей».

В режиме «Приключение» используйте карты универсальных героев только для **доступных** и **нераненых** членов отряда.

В режиме «Сценарий» игроки могут использовать любые карты универсальных героев, но не могут менять карты универсальных героев в середине сценария или в середине эпического сценария.

ВЫБОР УНИВЕРСАЛЬНЫХ ГЕРОЕВ

При подготовке к стычке каждый игрок выбирает из активной группы **1** героя, которого он будет контролировать. Далее эти герои будут называться **выбранными героями**. Выбранные герои представляют собой искателей приключений, которыми вы будете играть и которых вы будете развивать по обычным правилам игры «Миддара».

Затем игроки совместно выбирают одного универсального героя из числа оставшихся в активной группе. Тематически универсальный герой — это товарищ, поддерживающий остальных героев на поле боя. Выбрав карту универсального героя, все игроки получают доступ ко всем способностям, указанным на этой карте.

Вы можете заменить карту универсального героя на любую другую карту универсального героя во время любой передышки. При этом вы можете выбирать только те карты универсальных героев, которые соответствуют героям, находящимся в текущем отряде.

Поместите выбранную карту универсального героя ближе к центру стола таким образом, чтобы все игроки могли видеть указанные на ней способности.

ИЗМЕНЕНИЯ В ИНИЦИАТИВЕ

В отличие от **модификации правил для 2 игроков**, игроки **не будут** использовать карту инициативы для универсального героя. Это связано с тем, что каждый игрок фактически компенсирует этот дополнительный ход за счёт ПВ, получаемых при помощи карты универсального героя.

Иными словами, в очереди инициативы, как правило, будет только **3** карты инициативы героев.

УВЕЛИЧЕНИЕ РАЗМЕРА РЮКЗАКА ГЕРОЯ

Размер рюкзака каждого из трёх выбранных героев увеличивается до **4**.

НАБОРЫ ДИСЦИПЛИН

Несмотря на то, что вы одновременно играете только **тремя** выбранными героями, в режиме «Приключение» бывают ситуации, когда члены отряда могут разделиться, получить ранения, погибнуть или стать недоступными — на короткое время, надолго или даже навсегда.

По этой причине во время стычки может случиться так, что вы будете вынуждены играть определёнными героями или, наоборот, не сможете использовать героя, с которым начали игру.

Поэтому следите за тем, чтобы все герои, присоединившиеся к отряду, приобретали дисциплины, даже если вы не планируете ими играть.

Для тех, кто не хочет заниматься этим заранее без необходимости, мы рекомендуем отложить выбор дисциплин для неиспользуемых героев до тех пор, пока вы не будете вынуждены их использовать.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Когда вне стычки требуется проверка навыка, в которой должны участвовать **все** герои из активной группы, вам нужно пройти эту проверку и за ваших универсальных героев.

Для этого используйте значения навыков, указанные на соответствующих планшетах героев. Это правило связано с тем, что некоторые предписания подразумевают, что в отряде **4** героя.



УМЕНЬШЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗОЛОТА

Для правильного баланса экономики игры количество получаемого золота должно быть значительно уменьшено.

- ♦ Золото, получаемое при подготовке в режиме «Сценарий», сокращается на 25 % (с округлением вверх).
- ♦ Каждый раз, когда игроки должны получить золото согласно предписанию приключения, жетону трофея, особому правилу стычки или эффекту способности, они уменьшают его количество на 25 % (с округлением вверх).
- ♦ Жетоны трофеев, которые могут быть активированы несколькими героями, дают столько золота, сколько указано, так как их могут использовать максимум 3 героя.
- ♦ При расчёте золота, получаемого благодаря картам трофеев персонажей в конце стычки, вы уменьшаете указанное на каждой карте количество на 25 %. Самый простой способ произвести необходимые расчёты — в конце стычки уменьшить общее количество полученного таким образом золота, чтобы не замедлять игровой процесс.

Пример. Во время стычки получено 35 золота.

$$35 \times 0,25 = 8,75.$$

$$8,75 \text{ с округлением вверх} = 9.$$

$$35 - 9 = 26.$$

В этой стычке отряд получит 26 золота.

- ♦ Каждый раз, когда к отряду присоединяется новый герой, получаемое золото уменьшается на 25 %.
- ♦ При продаже предметов во время передышки вы получаете золото по обычным правилам.

НАБОРЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Не экипируйте предметами тех героев, которые не являются вашими wybranными героями. Вместо этого, если вы захотите (или будете вынуждены) сменить героя, вы **должны** также перенести все его экипированные предметы на нового выбранного героя.

Чтобы избежать ситуации, когда приходится ограничиваться одним набором снаряжения (если у вас экипированы оружие, броня, диковинка и хотя бы 3 реликвии текущего уровня трофеев), вы можете пересобрать свои предметы. Для этого во время любой **передышки** вы можете потратить 25 золота, чтобы продать свои экипированные оружие, броню, диковинку и реликвии текущего уровня трофеев по их полной стоимости. После этого вы должны немедленно потратить всё полученное золото.

Всё золото, полученное таким образом и не потраченное в этой же передышке, сгорает. Вы **не** получаете золото за улучшения, и все улучшения **сгорают**. Сюжетные предметы продавать **нельзя**.

Если во время стычки вы **вынуждены** использовать другого героя и текущий набор снаряжения ему не подходит, вы можете создать новый набор предметов для временного использования. Тематически это объясняется тем, что новый герой выходит на поле боя со своим собственным снаряжением.

Для этого вы можете купить предметы текущего уровня трофеев на сумму, равную общей стоимости предметов, которыми экипирован ваш текущий выбранный герой. Этими предметами **нельзя** обмениваться с другими героями, и они сбрасываются в магазин за 0 золота в начале следующей передышки.

ИЗМЕНЕНИЯ В СТЫЧКАХ

При использовании этой модификации правил изменяются некоторые стычки. Кроме того, вам могут понадобиться карты **сопутствующих героев**, используемые в модификации правил для 2 игроков. Далее представлен список изменений, связанных со стычками в книге приключения.

АЛТАРЬ ЛОА, с. 49

- ♦ **Стартовая зона.** Герои обязательно должны занять две самые восточные клетки стартовой зоны.

ОТРЯД РАЗДЕЛЯЕТСЯ, с. 106

- ♦ **Разделены.** Все игроки бросают боевые кубики. Поместите героя, которого контролирует игрок с наивысшим результатом броска, в стартовую зону на **фрагменте поля UM7**, а двух остальных, выбросивших меньшие значения, — в стартовую зону на **фрагменте поля UM5**.

РАМСТЕДСКИЕ СКАЛЫ, с. 120

- ♦ **Падрик, оружейник «Драконова арсенала».** Реми недоступна во время этой стычки. Её планшет героя и карта универсального героя не могут быть использованы.
 - Один игрок контролирует Падрика (используя планшет управляемого персонажа) и выбранного героя, при этом Реми не может быть этим выбранным героем.
 - Два других игрока контролируют своих изначально выбранных героев.
 - Карты универсальных героев не используются.
 - Если Реми была выбранным героем, новый выбранный герой может взять новый временный набор снаряжения или использовать предметы, которыми была экипирована Реми.

БОЛЬШЕ ЧУДОВИШ — БОЛЬШЕ ПРОБЛЕМ, с. 124

- ♦ **Порознь.** В дополнение к текущему отряду (как описано в разделе «**Рамстедские скалы**» выше) Реми **также должна** использоваться в качестве выбранного героя. Она не получает преимуществ от карты универсального героя, а также не может иметь предметов, переданных ей по правилам этой модификации.
 - Один игрок контролирует Падрика (используя планшет управляемого персонажа) и Реми.
 - Два других игрока контролируют своих изначально выбранных героев.
 - Невыбранный персонаж становится универсальным героем.

БИТВА С БОССОМ. ЭШЛИН, с. 130

- ♦ **Падрик, оружейник «Драконова арсенала».** Найтингейл недоступна во время этой стычки. Её планшет героя и карта универсального героя не могут быть использованы. Реми **также должна** использоваться в качестве выбранного героя. Она не может иметь предметов, переданных ей по правилам этой модификации. Вместо этого она будет использовать только предметы, полученные в предыдущей стычке. Однако ей можно передавать предметы во время стычки, следуя всем обычным правилам передачи предметов другому герою.
 - Один игрок контролирует Зика в качестве выбранного героя.
 - Другой игрок контролирует Рука в качестве выбранного героя.
 - Игроки сами решают, кто будет контролировать Падрика (используя планшет управляемого персонажа), а кто — Реми (используя только то снаряжение, которое определено текущей стычкой).
 - Карты универсальных героев не используются.
 - Если ни Зик, ни Рук ещё не использовались в качестве выбранных героев, игроки могут взять новые временные наборы снаряжения или использовать предметы, которыми ранее были экипированы их другие выбранные герои.
 - Для соблюдения особых правил стычки, если Найтингейл ранее использовалась в качестве выбранного героя, считается, что у неё остаются все экипированные предметы (даже если копии этих предметов использует Зик или Рук). Если же она не использовалась в качестве выбранного героя, она обладает следующими характеристиками:
 - У Найтингейл защита 11, 20 ПЗ, перемещение 6, броня 1.
 - Символьные способности: ■■ +1 МАГИЧЕСКИЙ УРОН, ★ +2 МАГИЧЕСКОГО УРОНА.
 - Улучшение сопротивления: БИРЮЗОВЫЙ и БЕЛЫЙ.
 - Улучшение заклинания: ОРАНЖЕВЫЙ.
 - Боевые кубики: БИРЮЗОВЫЙ и КРАСНЫЙ.

ПОЕДИНОК НА АРЕНЕ ВОИТЕЛЕЙ, с. 158

- ♦ **Поединок игроков.** Герой, которого не выбрали во время этой стычки, становится **сопутствующим героем**, и его картой экипируется тот герой, который находится один в стартовой зоне. Карту универсального героя Падрика **нельзя** использовать.

КЛЮЧНИЦЫ ГЕЕННЫ, с. 256

- ♦ **Разделённый отряд.** Найтингейл **должна** использоваться в качестве выбранного героя. Она **не может** получать преимущества от карты универсального героя, так как тематически других героев рядом с ней нет.
 - Один игрок контролирует Найтингейл в качестве выбранного героя и Бриз (используя планшет управляемого персонажа).
 - Два других игрока контролируют в качестве выбранных героев любых из возможных героев, указанных в разделе «Подготовка 1». Используйте невыбранного героя, указанного в этой схеме, в качестве универсального.
 - Если выбранный герой из раздела «Подготовка 1» не совпадает с текущим выбранным героем этого игрока, он может взять новый временный набор снаряжения.

ОПАСНОСТИ ВО МРАКЕ, с. 263

- ♦ **Разделённый отряд.** Во время этой стычки должен использоваться Рук.
- ♦ **Друг в беде.** Падрик присоединяется к Руку, и его можно использовать в качестве выбранного героя для этой стычки. Если он выбран в качестве героя, он экипируется картой **сопутствующего героя** Рука. Если нет, то Рук экипируется картой **сопутствующего героя** Падрика.
 - Один игрок контролирует Зика в качестве выбранного героя.
 - Второй игрок контролирует Дамокла в качестве выбранного героя.
 - Третий игрок контролирует Рука или Падрика (если он доступен) в качестве выбранного героя. Невыбранный персонаж становится **сопутствующим героем**. Если Падрик недоступен и игрок получает указание раскрыть планшет Сури, он будет контролировать Сури, используя планшет управляемого персонажа Сури, и **не будет экипироваться** картой сопутствующего героя.
 - Карты универсальных героев не используются.

КЛУБОК ПРОБЛЕМ, с. 271

- ♦ **Разделённый отряд.** Найтингейл недоступна во время этой стычки. Её планшет героя и карта универсального героя не могут быть использованы.
 - Если Найтингейл использовалась в качестве выбранного героя, новый выбранный герой может взять новый временный набор снаряжения или использовать предметы, которыми ранее была экипирована Найтингейл.
 - Каждый игрок контролирует выбранного героя из числа раненых и доступных членов отряда (согласно правилу «Разделённый отряд» в книге приключения).
- ♦ **Сури, воплощение дружбы.** Если вы получили указание прочитать этот раздел, то игроки **не** используют карту универсального героя в этой стычке. Вместо этого выберите игрока, который будет контролировать Сури, используя её планшет управляемого персонажа.

КРИТИЧЕСКИЙ МОМЕНТ, с. 278

- ♦ **Побег из тюрьмы.** В этой стычке используется несколько планшетов управляемых персонажей и только один выбранный герой.
 - Один игрок контролирует Найтингейл в качестве выбранного героя.
 - Второй игрок контролирует Бриз и Зафира, используя планшеты управляемых персонажей.
 - Третий игрок контролирует Эзру и Бри, используя планшеты управляемых персонажей.
 - Карты универсальных героев не используются.

НИМФЫ В ОПАСНОСТИ, с. 280

- ♦ **Побег из тюрьмы.** См. раздел «Критический момент» выше.

