

The cover art is a vibrant, painterly illustration. A character with dark skin, wearing a purple cape and a dark tunic, stands on a dark, rocky outcrop. They are holding a long, thin staff topped with a large, stylized flower that has a red center and yellow petals. The character is looking up at the flower. To the right, a massive, gnarled tree trunk with dark purple bark rises from the ground. The background is a dreamlike landscape with swirling, ethereal patterns in shades of green, yellow, and blue. In the upper left, there are orange, rocky structures. The overall style is reminiscent of classic fantasy art with a modern, ethereal twist.

MYSTHEA

Rulebook

INTRODUCTION

Тысячелетия назад на планету под названием Икаион с ошеломляющей силой обрушился гигантский кристалл неизвестного происхождения, прилетевший на огромной скорости из глубин космоса. Кристалл пронзил планету, разбросав повсюду свои осколки, удар был настолько сильным, что планета и силы, управляющие ею, навсегда изменились. После толчка от поверхности планеты отделились большие и маленькие куски коры. Области размером с континенты отделились от Икаиона и начали плавать вокруг него, притягиваемые таинственной гравитационной силой, создаваемой Хенакором. Между тем, самый большой кусок кристалла все еще остается в центре планеты. И с тех пор, как произошло столкновение, кажущееся вечным одеяло из облаков и тумана поглотило этот странный мир.

На протяжении многих веков общество развивалось в Мистее, регионе земель, парящих над облаками. Эти люди живут и процветают, совершенно не подозревая о том, что скрывается за ними. На плавучих островах Мистеи, как известно всем ее обитателям, находится единственное человеческое присутствие во вселенной. Они просто видят Хенакор, торчащий из вечной бури.

На протяжении веков жители этих земель боролись между собой за власть. Строились города, королевства воевали, в то время как общество неуклонно развивалось и эволюционировало вокруг Куама - осколков кристалла, присутствующих повсюду на планете.

Постоянный контакт с кристаллом и его загадочными свойствами формировал жизнь и общество. Люди естественным образом способны взаимодействовать с Куамом, ощущая его и телекинетически перемещая. Недавно людям удалось создать артефакт,

способный экспоненциально усилить власть, которую они имеют над кристаллами. Был создан один артефакт для каждой гильдии, и талантливые манипуляторы Куамов могли совершать невообразимые подвиги, используя один из них. Однажды гильдия поняла, что с помощью артефакта они могут отправить исследователя на неизведанные острова, плавающие вокруг Кристалла, загадочное место, которое оставалось недоступным на протяжении всей их известной истории.

Пять гильдий столицы Королевства теперь готовы доверить Чемпиону свой Артефакт, поручив ему провести экспедицию к пяти плавучим островам вокруг Хенакора, которыми они восхищались издалека на протяжении всего своего существования. Впервые в истории они смогут исследовать эти новые, ужасающие и священные места. Идея быстро распространилась среди населения: они, наконец, смогут добраться до этого места из мифов и легенд. Они могли прикасаться к землям, которые одни считали священными, а другие - проклятыми. Что там может ждать? Какие ответы они найдут? Какое сокровище они принесут?

Вы - Чемпион Илваша, титул, которым награждаются только самые способные манипуляторы Куама в Королевстве, и гильдия поручила вам исследовать пять пугающих островов, плавающих вокруг Хенакора. С помощью доверенного вам Артефакта вы сможете совершать невообразимые силовые подвиги. Вы откроете для себя неизведанные и незаконные земли, сотрясаемые причудливыми силами, где аномалии нарушают законы физики, а новая жизнь развивается странным образом. Вы столкнетесь с ужасающими зверями и должны будете найти способ выжить в тайнах и опасностях, которые встанут на вашем пути. Вы будете наращивать и улучшать свои силы, заключать союзы и разрушать их, вы сделаете все, что в ваших силах, чтобы установить свое господство над этими неизведанными суровыми землями.

2-5 игроков / возраст 14+ / продолжительность 90-120 минут

INDEX

КОМПОНЕНТЫ	3
ПОДГОТОВКА	4
ХОД ИГРЫ	6
Фаза 1: Начало эры	
Фаза 2: Во время Эры	7
События	
Ходы игроков	
Стандартные действия	
Действие	
Расход командных очков	
Типы карт и эффекты	8

Развитие	9
Медитация	
Особые действия	10
Активировать сервис	
Начать битву	
Переместить остров	11
Проверить гармонию	
Встреча	12
Фаза 3: Конец эры	
Контроль над регионом	13

ЧЕМПИОНЫ	14
СОБЫТИЯ	15
Шторм	
Регион	
Монстр	16
ГАРМОНИИ	18
ВСТРЕЧИ	19
КОМАНДНЫЕ КАРТЫ	20
Эра ♠	
Эра I	22
Эра II	24
Эра III	26

COMPONENTS



1 Игровое Поле



1 Планшет Событий



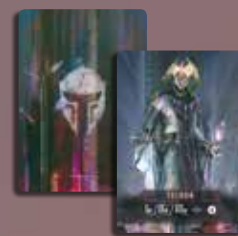
5 Плавающих Островов



5 Планшетов Игроков



7 Миниатюр Чемпионов



7 Карт Чемпионов



5 Карт Гармонии
Двусторонние: День и Ночь



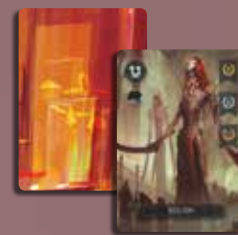
30 Карт Встреч



80 Карт Команд
(20 Стартовых Карт Эры ♠,
20 Эры I, 20 Эры II, 20 Эры III)



7 Миниатюр Монстров



7 Карт Монстров



5 Карт Регионов



1 Карта Шторма



15 Карт памятков
На 6 языках



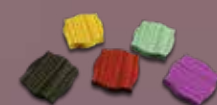
20 Миниатюр Големов
По 10 каждого из
двух видов



5 Жетонов Артефактов
Двусторонние: (Светлая/
Заряжен, Темная/Разряжен)



5 +100 Очков Славы /
+200 Очков Славы
Маркеров
(Двусторонние)



20 Жетонов Укреплений



5 Жетонов Энергии



40 Миниатюр Солдат
По 8 каждого из пяти
видов



5 Жетонов Встреч



5 Жетонов Миражей



5 Жетонов Опыта



5 Жетонов Славы



65 Цветных колец
(13 На каждого игрока)



5 Конвертов Битв



5 Таблиц Описаний Карт



1 Уникальный мешок
для хранения жетонов

GETTING READY

Положите Игровое Поле и Планшет Событий в центр стола.

1. Положите 5 Летающих Островов на случайные места на Поле, стороной с иконками вверх.

В игре для 2 игроков: поместите по одному жетону Миража на каждый Остров. Убедитесь, что все жетоны Миража находятся в разных Регионах (Лес, Река, Земля Мист, Кристальное Поле или Гора). Регионы, содержащие жетоны Миражей, не могут использоваться игроками для перемещения или развертывания юнитов на протяжении всей игры.

2. Перемешайте Карты Монстров и случайным образом положите три из них лицевой стороной вверх на указанные места на Планшете Событий. Уберите оставшиеся Карты Монстров обратно в коробку. Миниатюры Монстров поместите на соответствующие карты.

3. Перемешайте 5 Карт Регионов и Карту Шторма и поместите их лицевой стороной вверх на место Колоды Событий на Планшете Событий.

4. Перемешайте Карты Встреч и поместите их лицевой стороной вверх на соответствующее место на Игровом Поле.

5. Выберите сторону каждой Карты Гармонии, которой хотите играть - (День или Ночь). Поместите Карты Гармонии выбранными сторонами вверх на Игровое Поле. Все Карты Гармонии остаются этой стороной вверх на протяжении всей игры.

6. Разберите Карты Команд по Эрам (♦ / I / II / или III в правом верхнем углу). Перемешайте 20 Карт Эры I, 20 Карт Эры II и 20 Карт Эры III раздельно, и поместите на соответствующие места на Планшете Событий.

7. Возьмите 20 стартовых Карт Команд и разделите их по цветам. Перемешайте каждую стопку отдельно и раздайте по одной карте каждого цвета лицом вниз каждому Игроку. Игроки держат свои Карты Команд в руке и в секрете от других Игроков. Верните оставшиеся карты Стартовой Эры обратно в коробку.

8. Перемешайте Карты Чемпионов и раздайте по 1 каждому Игроку. Каждый Игрок держит свою Карту Чемпиона лицом вверх перед собой. Верните оставшиеся Карты Чемпионов обратно в коробку.



Вариант для опытных игроков:

Пропустите шаги 7. и 8. выше.

После раздачи Артефактов случайным образом выберите 1 Карту Чемпиона и 1 стартовую Карту Команд каждого цвета и положите их на стол лицевой стороной вверх. В порядке хода игроки по очереди берут карту со стола. Каждый раз, когда вы берете карту, заменяйте ее другой того же типа, выбранной случайным образом, чтобы на столе всегда было ровно 1 Карта Чемпиона и 1 стартовая карта каждого цвета. Продолжайте таким образом, пока у всех не будет ровно 1 Чемпион и по 1 стартовой карте каждого цвета (синяя, зеленая, желтая, красная). Положите все оставшиеся карты обратно в коробку.

9. Каждый игрок выбирает цвет и берет соответствующие:

Планшет Игрока

Размещается перед Игроком, рядом с Картой Чемпиона.

Жетон Энергии и Жетон Опыта

Положите оба на значение "0" вашего Планшета Игрока. Отслеживайте количество Энергии и Опыта, перемещая Жетоны по данному треку.

Примечание: Во время игры у вас не может быть больше 12 или меньше 0 Очков Энергии или Опыта. Если вы когда-нибудь получите Очки Энергии или Опыта, которые приведут к тому, что у вас будет более 12 или меньше 0, оставьте Жетон на 12 или 0 соответственно.

Жетон Славы

Поместите его на ячейку "1" Игрового Поля.

Следите за своими Очками Славы, перемещая жетон по шкале Славы вокруг Игрового Поля. У вас не может быть меньше 1 Очка Славы. Всякий раз, когда ваш Жетон Славы завершает круг по треку Славы, используйте маркеры «+100 / +200», чтобы отслеживать общее количество очков Славы.

Жетон Встреч

Положите на вашу Карту Чемпиона.

Ваши войска

Область вашего Планшета Игрока с иллюстрацией вашего знамени гильдии, предназначено для ваших построенных юнитов и является местом, где вы размещаете все свои построенные юниты.

- 1 Чемпион (Миниатюра, соответствующая вашей Карте Чемпиона) Поместите его на место построенных юнитов.

- 8 Воинов
Поместите 2 на место построенных юнитов, а остальные 6 оставьте рядом с Планшетом Игрока.

- 4 Голема
Поместите 1 на место построенных юнитов, а остальные 3 оставьте рядом с Планшетом Игрока.

- 4 Укрепления
Оставьте рядом с Планшетом Игрока.

13 Цветных Колец

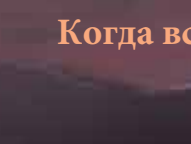
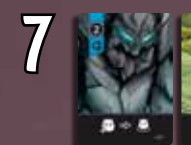
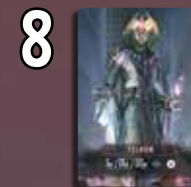
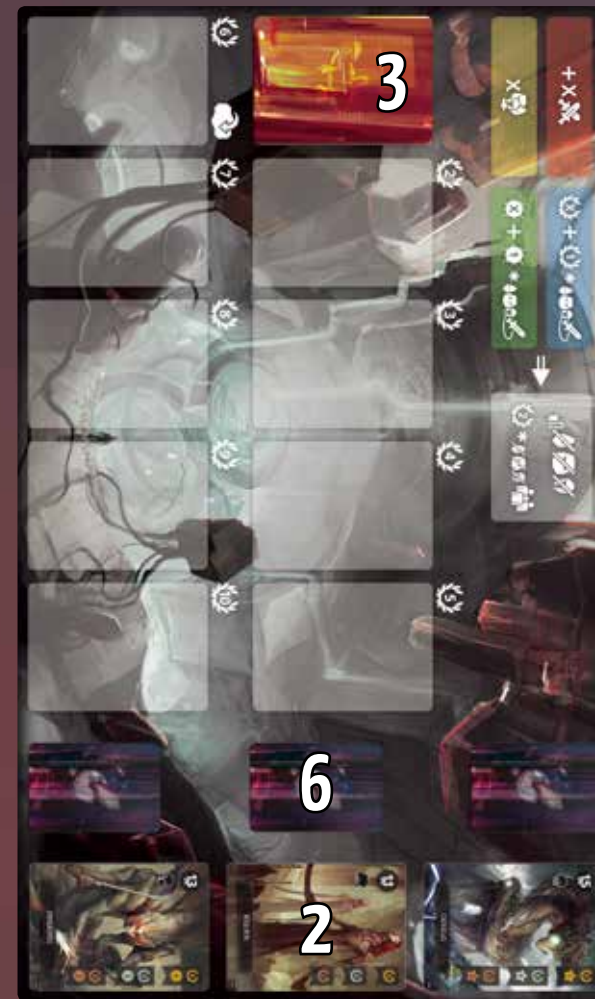
Прикрепите их к вашим миниатюрам соответственно цвету вашей гильдии.

10. Перемешайте Жетоны Артефактов и раздайте каждому Игроку по одному. Игроки кладут свои Артефакты перед собой заряженной (светлой) стороной вверх. Если Игроков менее 5, верните все неиспользованные Планшеты Игроков, жетоны и отряды обратно в коробку.

Артефакты показывают порядок игры: игрок с Артефактом "1" ходит первым, а остальные игроки следуют в соответствии с римскими цифрами на своем Артефакте.

11. В обратном порядке (то есть от последнего к первому) каждый игрок выбирает Остров без Чемпиона и помещает свою Миниатюру Чемпиона в одном из трех Регионов Острова. После этого поместите свой Жетон Встречи на любой другой Остров на соответствующее место. В любое время на этом месте Острова может быть любое количество Жетонов Встреч.

В игре на двоих: Вы не можете размещать Чемпиона в Регионе, где есть Жетон Миража. После того, как оба игрока разместили своих Чемпионов, удалите 3 Жетона Миража с Островов, на которых не было размещено ни одного Чемпиона.



Когда все игроки разместили своих Чемпионов и Жетоны Встреч, игра начинается!

GAMEPLAY

Игра разделена на 3 Эры. Приведенные ниже правила применимы ко всем Эрам. Каждая Эра делится на три фазы.

Фаза 1 - Начало Эры
Фаза 2 - Во время Эры
Фаза 3 - Конец Эры

PHASE 1 - BEGINNING OF AN ERA

1. Возьмите колоду текущей Эры и поместите ее лицевой стороной вниз на крайнее левое поле Области Развития на Игровом Поле.

Примечание: в Эру II и III верните все Карты Команд, оставшиеся в Области Развития из предыдущей Эры, обратно в коробку, прежде, чем помещать новые карты.

2. Переверните 3 верхние карты текущей Эры и положите их лицевой стороной вверх на 3 крайние левые ячейки.



3. В Эрах II и III верните все взятые игроками Карты Гармонии на свои места на Игровом Поле. Будьте осторожны, чтобы не изменить сторону, обращенную вверх.

4. С Планшета Событий возьмите Миниатюру Монстра текущей Эры и поместите ее на остров в соответствии со значком в верхнем левом углу Карты Монстра. Затем замешайте Карту Монстра в Колоду Событий и переверните ее лицевой стороной вверх, чтобы карта, ранее лежавшая внизу, оказалась наверху и была видна.

Примечание: значок в нижнем левом углу каждой Карты Гармонии и в верхнем левом углу каждой Карты Монстра соответствует одному конкретному Острову. 5 Карт Гармонии относятся к 5 Аномалиям, расположенным по одной на каждом Острове (см. «Проверка Гармонии»), в то время как Монстры появляются на определенных Островах, но затем могут передвигаться. В любое время на Острове может быть любое количество Монстров и Жетонов Встреч.



В конце Эры III игра заканчивается, и побеждает Игрок с наибольшим количеством Очков Славы. В случае ничьей побеждает игрок с наименьшим номером Артефакта в конце Игры.

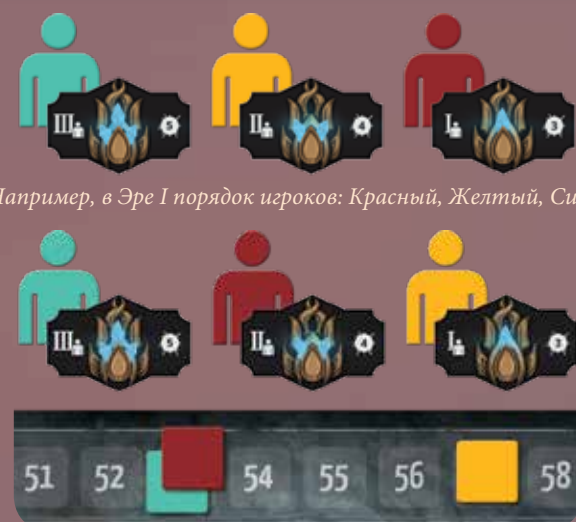
5. В Эрах II и III все раненые Чемпионы полностью восстанавливаются; верните Карту Чемпиона обратно в вертикальное положение. Подробнее о раненых Чемпионах см. на стр. 10.

6. В Эрах II и III уберите все свои Укрепления с Островов и разместите их рядом с планшетом игрока.

7. В Эрах II и III заберите из своей Стопки Сброса все карты, которые вы разыграли и/или сбросили в предыдущей Эре.

8. В Эрах II и III определите новый порядок игры: игрок с наибольшим количеством Очков Славы становится первым игроком и получает Артефакт «I», второй игрок Артефакт «II» и так далее.

Примечание: если у игроков одинаковое количество Очков Славы, игрок с наименьшим номером Артефакта в предыдущей Эре идет впереди других игроков с одинаковым количеством Славы.



Например, в Эре I порядок игроков: Красный, Желтый, Синий.

В начале Эры II у Желтого больше всего Очков Славы, поэтому он получает Артефакт «I». Красный и Синий имеют равные Очки Славы, но, поскольку у Красного было более низкое значение Артефакта в прошлой Эре, он берет Артефакт «II».

9. Зарядите все Артефакты (переверните их светлой стороной вверх). Затем каждый игрок получает Очки Энергии в соответствии со значением Энергии, указанным на его Артефакте.



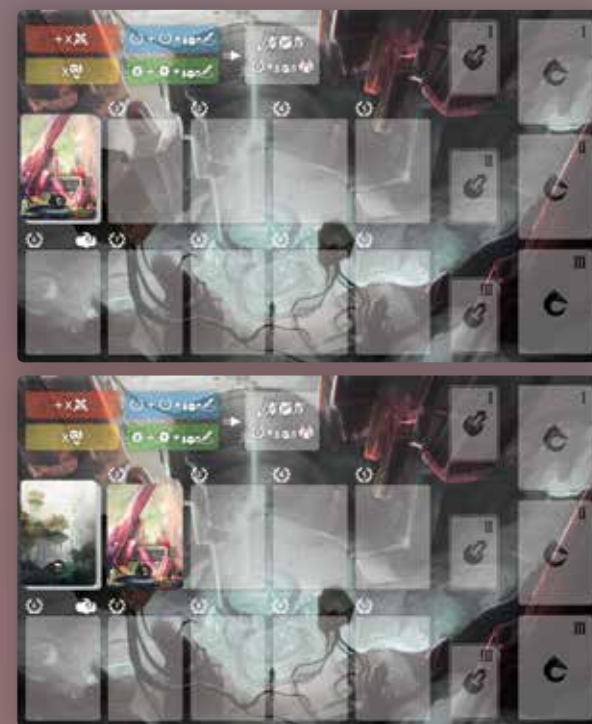
Выше первый игрок получает 3, второй игрок - 4, а третий игрок - 5 Очков Энергии.

PHASE 2 - DURING THE ERA

Эта фаза разделена на раунды, фактическое количество раундов зависит от раскрытых карт Событий.

СОБЫТИЯ

В начале каждого раунда **первый игрок** кладет верхнюю карту Колоды Событий на первое доступное место на треке Событий. Эти карты будут разыграны в конце Эры.



Когда карта помещается на 6-е место трека Событий, все игроки могут перезарядить свои Артефакты. Это изображено над 6-м местом, как показано здесь:



ХОДЫ ИГРОКОВ

В каждом раунде игроки делают свои ходы в соответствии с порядком номеров их Артефактов.

В свой ход вы **должны** выполнить **одно** из следующих Стандартных Действий:

- Действие
- Развитие
- Медитация

Вы также **можете** выполнить **одно** из следующих Особых Действий (до или после Стандартного Действия):

- Активировать Сервис
- Начать Битву
- Передвинуть Остров (и проверить Гармонию)
- Провести Встречу

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

♦ Действие

Сыграйте одну из Карт Команд с руки и поместите ее в Стопку Сброса (в правом нижнем углу вашего Планшета Игрока).



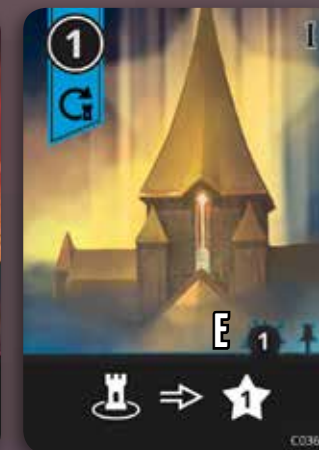
На картах показано:



A. Очки Команд

B. Цвет и значок, связанные с типом карты

C. Эффект



D. Эра

E. Стоимость в Очках Энергии размещения карты на планшете игрока (только для синих и зеленых карт)

После розыгрыша карты вы можете выполнить **один** или **оба** следующих действия в **любом** порядке::

- Потратить Очки Команд на карте.
- Потратить столько же Очков Энергии, чтобы применить эффект на карте (желтая и красная карты) или разместить ее на Планшете Игрока (зеленая и синяя карты).

ТРАТИМ ОЧКИ КОМАНД

Вы можете потратить Очки Команд для выполнения следующих операций:

- Получить энергию
- Построить юнитов
- Развернуть юнитов
- Путешествовать

Каждое потраченное Очко Команд можно использовать для любой из четырех операций; вы можете выполнить одну и ту же операцию более одного раза или выполнить несколько разных операций. Операции можно выполнять в любом порядке, и вы можете не тратить все Очки Команд, указанные на сыгранной карте, но любые неиспользованные Очки Команд теряются и не могут быть использованы позже.

Получить энергию:

Потратьте 1 Очко Команд, чтобы получить 1 Очко Энергии.

Построить юнитов:

Потратьте 1 Очко Команд, чтобы переместить 1 Воина из резерва на место построенных юнитов.

Потратьте 2 Очка Команд, чтобы переместить 1 Голема из резерва на место построенных юнитов.

Развернуть юнитов:

Потратьте 1 Очко Команд, чтобы поместить 1 Воина из ячейки построенных юнитов в Регион, где находится ваш Чемпион.

Потратьте 2 Очка Команд, чтобы поместить 1 Голема из ячейки построенных юнитов в Регион, где находится ваш Чемпион.

Укрепления не могут быть развернуты как стандартные юниты, а только с помощью определенных региональных бонусов и эффектов карт. Укрепления развертываются непосредственно на поле боя из вашего резерва.

Путешествовать:

Потратьте 1 Очко Команд, чтобы переместить 1 юнит из одного Региона в другой на том же Острове или переместите на другой соседний Остров, но только в Регион того же типа, откуда юнит стартовал.

Чемпионы могут путешествовать более одного раза за ход. Воины и Големы могут путешествовать только один раз за ход.



Например: Красный игрок разыгрывает карту с 5 Очками Команд. Сначала он тратит 1 Очко Команд на создание Воина, а затем 1 Очко Команд на развертывание этого отряда в Регионе, где находится его Чемпион. Затем он тратит оставшиеся 3 Очка Команд на перемещение, дважды перемещая Чемпиона и один раз Голема.

ТИПЫ КАРТ И ЭФФЕКТЫ

Вы можете потратить такое же количество Энергии, сколько Очко Команд указано на карте, чтобы использовать эффект карты.

Полную информацию об эффекте каждой карты можно найти в приложении в конце этого свода правил:

Есть 4 вида карт:



Карты тактики: Предоставляют различные типы преимуществ, чтобы заставить соперников врасплох.



Карты целей: Принесут Очки Славы или другие награды в соответствии с определенными условиями.



Карты сервиса: Когда вы тратите Очки Энергии равные Очкам Команд карты, карта этого типа помещается в ячейку «Сервис» на вашем Планшете. С этого момента карта остается в игре, и вы сможете активировать ее эффект как Особое Действие. На Планшете Игрока может быть не более 3 карт Сервиса.

Примечание. Вы можете в любой момент сбросить карту Сервиса, чтобы освободить место для другой карты Сервиса на вашем Планшете.



Карты улучшений: Когда вы тратите столько же Очков Энергии, сколько Очков Команд на вашей карте, карта этого типа помещается в ячейку «Улучшение» на вашем Планшете. С этого момента эта карта останется в игре, а ее действие начинается. На Планшете игрока может быть не более 5 карт Улучшений: одна для Чемпиона, одна для ваших Воинов, одна для ваших Големов, одна для ваших Укреплений и одна для карт, которые вы разыгрываете действием «Действие».

Примечание. Вы можете в любой момент сбросить карту Улучшения, чтобы освободить место для другой карты Улучшения на вашем Планшете.

♦ Развитие

Вы можете выполнить это действие, только если у вас есть хотя бы 1 Очко Энергии.

Выберите один из следующих вариантов:

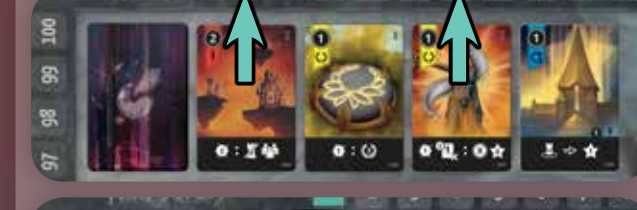
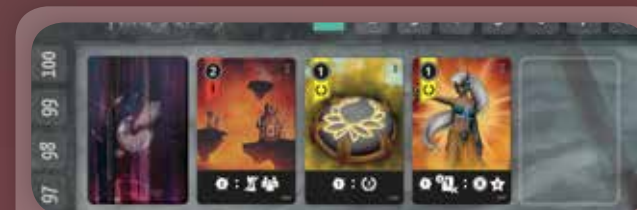
- Переверните верхнюю карту колоды Эры и поместите ее рядом с 3 другими картами в зоне Развития.

или

- Поместите 3 карты, которые в настоящее время находятся в Зоне Развития, под низ Колоды Эры в любом порядке и замените их тремя верхними картами колоды.

В обоих случаях вы должны потратить 1 Очко Энергии, чтобы добавить в руку 1 карту по вашему выбору из тех, что лежат лицом вверх; или 3 Очка Энергии за 2 карты; или 5 Очков Энергии за 3 карты.

Наконец, переверните столько карт из Колоды Эры, сколько необходимо, чтобы снова заполнить Зону Развития до 3 открытых карт.



Например: Вы решили Развиваться. Сначала вы решаете открыть четвертую карту, а затем покупаете 2 карты, потратив 3 Очка Энергии. Наконец, вы переворачиваете 1 карту, так что снова доступны 3 карты.

Примечание: если игроки будут делать это слишком часто, колода может закончиться до конца Эры! В этом случае новые карты нельзя переворачивать, но вы все равно можете купить любые карты, оставшиеся лицом вверх.

♦ Медитация

Получите 3 Очка Энергии.

Затем проверьте все свои отряды, находящиеся на Островах. За каждый Регион, в котором есть хотя бы один из ваших юнитов, получите бонус для этого Региона. Вы можете брать бонусы в любом порядке.

Лес: 1 Очко Энергии.

Река: 2 Очка Славы.

Земля Мист: 1 Очко Опыта.

Гора: Разверните 1 Укрепление в Регионе, где у вас есть хотя бы один юнит.

Кристальное Поле: 1 Очко Команд, которое можно использовать только для создания и/или развертывания юнитов.

Вы можете потратить 2 Очка Команд, полученных в двух разных регионах Кристального Поля, чтобы построить или развернуть Голема. Вы не обязаны тратить все эти Очки Команд.



Например: Красный игрок решает медитировать. Он получает: 3 + 2 Очка Энергии и размещает 1 укрепление в одном из трех регионов, где у него есть юниты.



ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

♦ Активировать Сервис

Используйте эффект одной из Карт Сервиса на Планшете Игрока. Каждый Сервис можно использовать только один раз за ход.

♦ Начать Битву

Чтобы начать битву, ваш Артефакт должен быть заряжен (светлой стороной вверх). Во-первых, разрядите свой Артефакт, перевернув его на темную сторону.

Затем выберите Регион, где есть хотя бы один юнит у вас и хотя бы один юнит другого игрока.

Все игроки, у которых есть хотя бы один юнит в выбранном Регионе, должны тайно решить, играть карту или нет. Игроки должны держать карту по своему выбору скрытой под рукой на столе. Игроки, решившие не разыгрывать карту, также должны положить руку на стол, скрывая тот факт, что они не разыгрывают карту.

Когда все игроки, участвующие в битве, решили, что делать, они раскрывают свои карты (или не раскрывают карты).

В порядке хода каждый игрок выполняет реакцию согласно своему выбору:

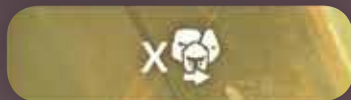
- Карта не сыграна: реакции нет.
- Сыгранная карта: в зависимости от цвета выбранной карты игрок должен выполнить соответствующую реакцию.

Вы не можете использовать эффект или Очки Команд карты, сыгранной в качестве реакции.

Примечание. На доске событий есть значки, изображающие четыре различных реакции, возможных во время битвы.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Получите столько Очков Путешествий, сколько Очков Команд на выбранной желтой карте. Отступить можно юнитам только в том Регионе, где происходит Битва.



Примечание: применяются обычные правила Путешествия (Големы и Воины могут Путешествовать только в 1 раз, Чемпионы более одного раза, Укрепления - не могут).

ОБОРОНА

Получите столько Очков Славы, сколько Очков Команд на выбранной синей карте плюс количество ваших юнитов в Регионе, где происходит Битва.



ЖЕРТВА

Получите столько Очков Энергии, сколько Очков Команд на выбранной зеленой карте плюс количество ваших юнитов в Регионе, где происходит Битва.



АТАКА

Получите столько Силы, сколько Очков Команд на выбранной красной карте. Добавьте эту Силу к вашей общей Силе в Регионе, где происходит Битва, до разрешения боя.



После того, как все выполнили свою реакцию, все карты, выбранные для реакции в Битве, отправляются в стопки сброса соответствующих игроков.

Затем каждый игрок подсчитывает свою общую Силу в регионе, где ведется Битва.

Сила отряда:

1 Воин = 1 Очко Силы.

1 Голем = 2 Очка Силы.

1 Укрепление = 2 Очка Силы.

1 Чемпион = 3 Очка Силы (1 Сила при ранении — см. «Раненый Чемпион» ниже).

Каждый из следующих вариантов может быть использован для увеличения Силы ваших юнитов:

- Реакция красной картой.
- Некоторые карты Улучшений на Планшете игрока.
- Использование карты Тактики, эффект которой позволяет начать битву и увеличить Силу.
- Преимущество способностей вашего Чемпиона.

В порядке хода каждый игрок сравнивает свою Силу с Силой игрока (или игроков) с наибольшей Силой. Затем он должен удалить из Региона Битвы количество своих юнитов равное разнице в Очках Силы между ним и самым сильным игроком. Удаленные юниты возвращаются на Планшет игрока и могут быть снова развернуты в будущем.

РАНЕНЫЙ ЧЕМПИОН: Чемпионы слишком сильны, чтобы их можно было убить. Однако их можно ранить. Если Чемпиона нужно убрать после битвы, оставьте его там, где он есть, но поверните его карту боком. Раненый Чемпион имеет 1 Очко Силы вместо 3 и не может использовать свою особую способность.

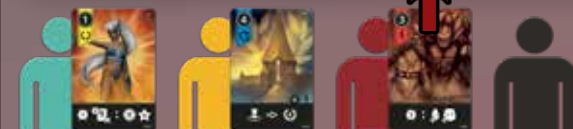
Раненый Чемпион не может быть ранен еще раз, и к нему не применяются другие штрафы.

Карты Улучшения вашего Чемпиона можно использовать, даже если Чемпион ранен.

Все Раненые Чемпионы возвращаются в нормальное состояние во время Фазы 1 следующей Эры.

Игрок с наибольшей Силой получает 2 Очка Славы за каждого удаленного вражеского юнита, каждого Раненого Чемпиона и каждого вражеского юнита, отступившего в другой регион.

Если ранений для назначения больше, чем оставшихся юнитов, лишние ранения игнорируются.



В этом примере порядок игры Синий, Желтый, Красный, Черный. Красный решает начать Битву в этом Регионе и разряжает свой Артефакт. Все игроки выбирают, реагировать или нет, после чего одновременно открывают свои варианты. В порядке очереди каждый игрок выполняет свою реакцию.

Синий выбрал желтую карту с 1 Очком Команд, поэтому он перемещает одного из своих юнитов (Голема) в другой Регион; его общая Сила равна 3.

Желтый выбрал синюю карту с 4 Очками Команд и, следовательно, получает 4 Очка Славы плюс еще 4 Очка Славы за своих юнитов в Регионе; его общая Сила равна 6.

Красный выбрал красную карту с 3 Очками Команд; поэтому его общая Сила равна 6.

Черный решил не реагировать; его общая Сила равна 5.

Максимальное значение Силы равно 6, поэтому Синий должен убрать 6-3=3 юнита; он убирает Укрепление и Воина. Дальнейшее удаление игнорируется, так как у Синего больше нет юнитов. У него есть один Голем и Чемпион. Он решает ранить своего Чемпиона. До конца этой Эры Сила его Чемпиона будет уменьшена с 3 до 1, и он не сможет использовать свою особую способность.



Таким образом, три юнита (один Воин, одно Укрепление и один Раненый Чемпион) удалены и один юнит (Голем) отступил, Желтый и Красный, оказавшиеся сильнейшими, получают 4x2=8 Очков Славы каждый.

♦ Переместить остров

Чтобы переместить остров, ваш Артефакт должен быть заряжен (светлой стороной вверх).

Во-первых, разрядите свой Артефакт, перевернув его на темную сторону.

Переместите Остров, на котором находится ваш Чемпион, в центр игрового поля.

Проверить Гармонию

Если карта Гармонии, соответствующая Острову, который вы только что переместили, доступна на Игровом Поле, вы можете взять ее и положить рядом со своим Планшетом игрока. Если сделали это, немедленно получите Очки Славы, указанные на Карте (см. стр. 18).

Примечание: В каждую Эру вы можете взять только одну карту Гармонии. Однако вы всегда можете просто переместить Остров.

Затем переместите Остров из центра Игрового Поля на место любого **другого** Острова, сдвигая другие Острова так, чтобы круг снова замкнулся.



В этом примере Синий разряжает свой Артефакт и перемещает Остров, на котором находится его Чемпион, в центр Игрового Поля. Он еще не проверял Гармонию в эту Эру и решил сделать это сейчас. Он берет Карту Гармонии, связанную с Островом, который он переместил, кладет ее рядом со своим Планшетом и получает указанные Очки Славы. Наконец, он решает, куда переместить Остров, сдвигая другие Острова, чтобы освободить место.

♦ Провести Встречу

Если ваш Чемпион находится на том же Острове, что и ваш Жетон Встречи, вы можете потратить Очки Опыта, чтобы Провести Встречу. Количество Очков Опыта, необходимое для этого, каждый раз увеличивается.

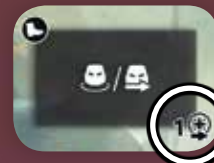
Встреча:	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
Требуется Очков Опыта:	1	2	3	4	5	6

Во время игры каждый игрок может провести только 6 Встреч.

После того, как вы потратили необходимые Очки Опыта, посмотрите на верхнюю карту колоды Встреч. Немедленно получите указанные Очки Славы. Затем, исходя из сцены, показанной на карте (дополнительную информацию см. на стр. 19), выберите один из вариантов внизу карты.



Сформулируйте свой выбор, а затем переверните Карту, чтобы узнать о награде. Вы можете использовать всю награду или ее часть немедленно или вообще не использовать ее, но любая неиспользованная часть награды будет потеряна.



Переместите свой Жетон Встречи по часовой стрелке в соответствии с указанным количеством Островов.

Поместите Карту Встречи под свою карту Чемпиона, чтобы отслеживать количество Встреч, которые вы провели во время игры

Встречи могут иметь 4 варианта:



Ботинки: движение и исследование



Сундук: сбор и хранение



Диалог: разговор и интерпретация



Топор: сражение и атака

PHASE 3 - END OF AN ERA



Когда **пятая карта Региона** помещается на Планшет Событий, все игроки делают свой последний ход в текущей Эре.

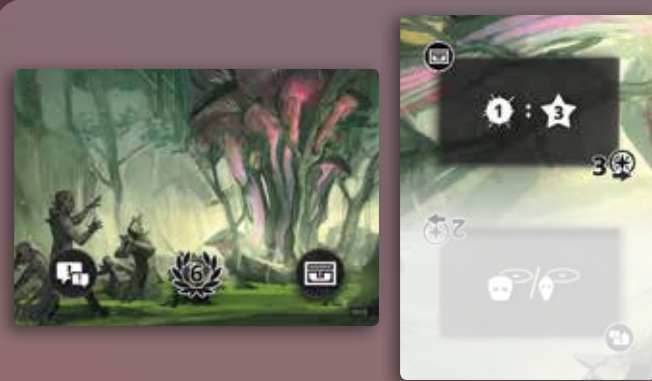
Кроме пяти карт Регионов Колода Событий также включает карты Монстров и Бури.

Независимо от того, сколько карт Событий осталось в Колоде, Эра заканчивается, когда пятая карта Региона помещается на Планшет Событий.

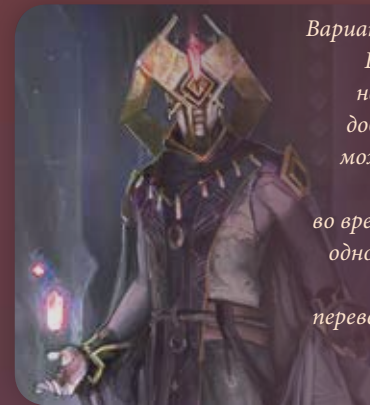
Каждая Карта События разыгрывается по очереди, начиная с ячейки «2 Очка Славы» на Планшете Событий и далее в порядке возрастания.

КАРТА РЕГИОНА

За каждый Регион указанного типа игрок, контролирующий его, получает количество Очков Славы, указанное на Планшете Событий над картой.



Здесь игрок тратит 4 очка опыта, потому что это его четвертая Встреча. Он получает 6 Очков Славы, а затем смотрит на картинку. Он может поговорить с темными фигурами или обыскать гигантский грибной лес. Он решает обыскать лес. На обороте карты, он читает награду, связанную с лесом, и решает потратить 1 Очко Энергии, чтобы получить 3 Очка Опыта. Затем он перемещает свой Жетон Встречи по часовой стрелке на 3 Острова от своей текущей позиции, как указано на карте. Наконец, игрок кладет использованную Карту Встречи под свою Карту Чемпиона.



Вариант правила - Предчувствие:

Если вам не нравится налет непредсказуемости, который добавляют в игру Встречи, вы можете договориться в начале игры о следующем правиле: во время Встречи, вместо выбора одного из вариантов на лицевой стороне карты, сразу же переверните ее и выберите бонус, который предпочитаете.

Контроль над Регионом

Каждый Регион контролируется игроком, который имеет наибольшую общую Силу в этом Регионе, если сложить Силу всех его юнитов в Регионе (плюс любые Улучшения). При ничьей, Регион контролирует игрок с наименьшим номером Артефакта.



Первая Карта События на Планшете — Лес. Игроки проверяют все три Лесных Региона. В лесу на самом верхнем Острове Синий сильнее остальных, поэтому получает 2 Очка Славы. В Лесу на крайнем левом Острове у Синего и Красного одинаковая Сила, но у Синего номер Артефакта меньше, поэтому Синий получает еще 2 Очка Славы. В самом нижнем Лесу присутствует только Черный, поэтому он получает 2 Очка Славы.

КАРТА ШТОРМА

Игнорируйте Очки Славы, написанные на ячейке Планшета Событий, где находится Шторм.

Вместо этого, все Монстры на Игровом Поле одновременно перемещаются на один Остров по часовой стрелке.



КАРТА МОНСТРА

Игнорируйте Очки Славы над ячейкой Планшета Событий, где находится Карта Монстра. Вместо этого, Монстр, изображенный на карте, активируется и атакует всех юнитов на Острове, где он находится. Сравните Силу Монстра (верхний левый угол) с общей Силой всех юнитов, находящихся на атакованном Острове.

- Если Сила Монстра больше общей Силы юнитов всех игроков: в порядке хода каждый игрок выбирает Регион атакуемого Острова, где находятся его юниты, а затем убирает их. Удаленные юниты помещаются обратно на Планшет Игрока в ячейку построенных юнитов. Если Чемпион этого игрока находится в Регионе, он не удаляется, но получает ранение. Никто не получает Очки Славы за юнитов, удаленных атакой Монстра.



- Если Сила Монстра равна или ниже суммарной Силы игроков: Монстр побежден. Игроки, принявшие участие в битве, получают награду, связанную с Монстрами (см. стр. 16).

Игрок с наибольшей Силой на атакованном Острове получит награду «Золото»; второй по силе игрок получит награду «Серебро», а третий по силе игрок получит награду «Бронза». Никакие другие награды не назначаются.

В случае ничьей преимущество имеет игрок с наименьшим номером Артефакта.

После атаки, независимо от того, побежден Монстр или нет, Монстр перемещается на следующий Остров по часовой стрелке.



Если закончилась Эра III, определите Победителя (см. стр. 6); в противном случае начните Фазу 1 следующей Эры.

CHAMPIONS

У каждого Чемпиона есть особая способность. В начале игры необходимо решить, будут использоваться особые способности Чемпионов или нет.
 Когда Чемпион ранен, кроме того, что его Сила временно уменьшается с 3 до 1, он также не может использовать свою особую способность до начала следующей Эры.

АНУТ

Когда вы Начинаете Бой в Регионе, где находится Анут, или если Анут находится на Острове, атакованном Монстром, он получает 2 дополнительных Очка Силы до окончания Боя или атаки Монстра.



ТЕЛРОН

В самом начале каждой Эры (до восстановления Чемпионов), если Телрон не ранен, он дает вам 4 дополнительных Очка Энергии.



СЕЛЕТА

Когда Селета находится на Острове, атакованном Монстром, и, Монстр проигрывает, удвойте свою награду.



САНИА

Когда вы Начинаете Битву или проводите Встречу, вы можете сначала взять карту из колоды текущей Эры и добавить ее в руку бесплатно.



ЛЕХЕЙР

Когда вы Начинаете Битву, Лехейр дает вам 1 Очко Славы за каждого юнита, который удаляется или отступает (включая ваши), и за каждого Чемпиона, получившего Ранение.



КОЛБОР И МАЛАБОР

Когда вы перемещаете Остров, вы можете Проверить Гармонию (одну любую из доступных), независимо от того, какой Остров вы переместили.



CR-2T1

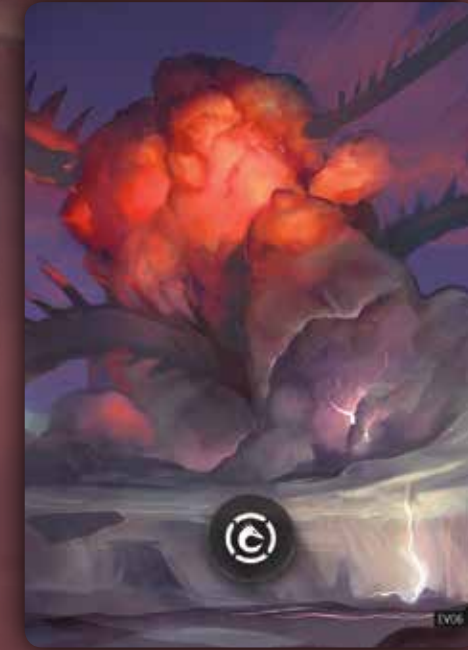
В конце каждой Эры вы получаете по 3 Очка Славы за каждые 2 Региона по вашему контролю.



EVENT

STORM CARD

Все Монстры на Игровом Поле перемещаются на один Остров по часовой стрелке.



REGION CARDS



ЗЕМЛЯ
МИСТ



КРИСТАЛЬНОЕ
ПОЛЕ



РЕКА



ГОРА



ЛЕС

MONSTER CARDS

НАГРАДЫ И ПОВЕДЕНИЕ

Каждый Монстр дает особую награду сражающимся игрокам после победы над ним.

Кроме того, у каждого Монстра есть уникальное поведение.

Во время вашей первой партии, настоятельно рекомендуем игнорировать поведение Монстра.



УТКОРО
Один из
Тысячи

10

Сила 10

НАГРАДЫ:

Золото

Получите 3 Очка Славы. Вы также можете провести Встречу.

Серебро

Получите 2 Очка Славы. Вы также можете провести Встречу.

Бронза

Получите 1 Очку Славы. Вы также можете провести Встречу.

Вы можете провести эти Встречи, даже если ваш Чемпион и Жетон Встреч находятся на разных Островах. Кроме того, вам не нужно тратить Очки Опыта. Применяются все остальные правила, касающиеся Встреч.

ПОВЕДЕНИЕ:

Когда Уткоро атакует, все игроки, не участвующие в битве (трусы!) сразу же теряют 5 Очков Славы.



БУЛРОН
Жнец

11

Сила 11

НАГРАДЫ:

Золото

Получите 9 Очка Славы.

Серебро

Получите 4 Очка Славы.

Бронза

Получите 2 Очка Славы.

ПОВЕДЕНИЕ:

Когда Булрон атакует, из-за его быстрых и элегантных движений игроки не получают преимуществ от Силы, обеспечиваемой Укреплениями на атакованном Острове.



КАННИБАРОК
Поедатель Куама

12

Сила 12

НАГРАДЫ:

Золото

Получите 6 Очков Славы и 6 Очков Энергии.

Серебро

Получите 4 Очка Славы и 4 Очка Энергии.

Бронза

Получите 2 Очка Славы и 2 Очка Энергии.

ПОВЕДЕНИЕ:

Когда Каннибарок атакует Остров с Регионом Хрустальное Поле, он подпитывается извергающейся энергией и получает +2 к Силе до конца этой атаки.



ОНИГАВРОС
Коллекционер

13

Сила 13

НАГРАДЫ:

Золото

Получите 4 Очка Славы и 4 Очка Команд

Серебро

Получите 3 Очка Славы и 3 Очка Команд

Бронза

Получите 2 Очка Славы и 2 Очка Команд

ПОВЕДЕНИЕ:

Когда Онигаврос атакует, каждый игрок в порядке очереди (включая игроков, у которых нет юнитов на атакованном острове) должен случайным образом выбрать карту из своей стопки сброса и удалить ее из игры — ее забрал Онигаврос. В качестве альтернативы удалению карты игроки могут потерять 5 Очков Славы, но это решение должно быть принято до того, как вы увидите карту, которая будет удалена.



ОБСИДУСА
Пожиратель

14

Сила 14

НАГРАДЫ:

Золото

Получите 7 Очков Славы и 1 Карту Команд

Серебро

Получите 5 Очков Славы и 1 Карту Команд

Бронза

Получите 3 Очка Славы и 1 Карту Команд

Карты Команд берутся из Колоды текущей Эры.

ПОВЕДЕНИЕ:

Когда Обсидуса атакует, но не терпит поражения, он не перемещается на следующий Остров, а вместо этого остается на атакованном Острове, чтобы полакомиться павшими врагами.



ЦЕРУЛАС
Сосед снизу

15

Сила 15

НАГРАДЫ:

Золото

Получите 5 Очков Славы и 5 Очков Опыта

Серебро

Получите 4 Очка Славы и 4 Очка Опыта

Бронза

Получите 3 Очка Славы и 3 Очка Опыта

ПОВЕДЕНИЕ:

Когда Церулас атакует, но не терпит поражения, он приходит в ярость. Он перемещается к следующему Острову по часовой стрелке и снова атакует.

Примечание: после второй атаки он останавливается и не перемещается на следующий Остров до своей следующей активации.



КОДРОР
Заражение

16

Сила 16

НАГРАДЫ:

Золото

Получите 16 Очков Славы

Серебро

Получите 12 Очков Славы

Бронза

Получите 8 Очков Славы

ПОВЕДЕНИЕ:

Когда Кодрор перемещается, остров, на котором он находится в данный момент, перемещается вместе с ним, схваченный его зараженными корнями (поменяйте местами остров со следующим по часовой стрелке). Когда Кодрор атакует и терпит поражение, уберите его фигурку из игры и переверните карту события лицевой стороной вниз, чтобы показать, что Кодрор больше не участвует в игре. В конце текущей Эры уберите из игры Карту Событий Кодрора.

ATTUNEMENTS



Получите 3 Очка Славы за каждую Карту Улучшения, находящуюся на вашем Планшете.

3 * ↺



Получите 4 Очка Славы за каждую Карту Сервиса, находящуюся на вашем Планшете.

4 * ⚙️



Получите 4 Очка Славы за каждую вашу Встречу.

4 * 🗺️



Получите 2 Очка Славы за каждое Очко Опыта, которое у вас есть.

2 * ★



Получите 3 Очка Славы за каждый Регион, который вы контролируете.

3 * 🚩



Получите 1 Очко Славы за каждый Регион, где у вас есть хотя бы один юнит.

1 * 🕯️



Получите 2 Очка Славы за каждого развернутого в данный момент Воина.

2 * 🧘



Получите 3 Очка Славы за каждого развернутого в данный момент Голема.

3 * 🧘



Получите 2 Очка Славы за каждую Карту Команды в вашей стопке сброса.

2 * 📄



В конце этой Эры получите 8 Очков Славы за каждого поверженного Монстра (даже если вы не принимали участия в атаке).

8 * 🚫

ENCOUNTERS

EN01 Получите 6 Очков Славы.
Топор: Уберите 1 Укрепление каждого противника.
Ботинок: Получите 2 Очка Опыта.

EN02 Получите 6 Очков Славы.
Диалог: Получите 3 Командных Очка.
Сундук: Медитация.

EN03 Получите 6 Очков Славы.
Ботинок: Постройте 1 Воина и 1 Голема.
Сундук: Получите 3 Очка Славы за каждый Регион Кристального Поля под вашим контролем.

EN04 Получите 7 Очков Славы.
Топор: Получите 3 Очка Славы за каждый Лесной Регион, который контролируете. **Диалог:** Получите 1 Очко Опыта и Путешествуйте Чемпионом.

EN05 Получите 7 Очков Славы.
Ботинок: Получите 2 Командных Очка.
Сундук: Получите 1 Очко Энергии и Развитие.

EN06 Получите 7 Очков Славы.

Сундук: Получите 3 Очка Энергии.
Ботинок: Возьмите 1 карту сверху колоды Эры.

EN07 Получите 8 Очков Славы. **Топор:** Получите 1 Очко Славы и Начните Битву в любом Регионе, где есть хотя бы 1 противник. **Ботинок:** Постройте 1 Воина или Путешествуйте 1 Воином под вашим контролем.

EN08 Получите 8 Очков Славы.
Диалог: Получите 1 Очко Энергии и 1 Очко Команд.
Ботинок: Уберите 1 Воину каждого противника.

EN09 Получите 8 Очков Славы.
Сундук: Сбросьте карту Тактики, чтобы получить X Очков Славы, где X равно количеству Командных Очков сброшенной карты.
Диалог: Постройте или разверните 1 Воина.

EN10 Получите 7 Очков Славы.
Диалог: Получите 3 Очка Славы за каждый Регион Земли Мист, который контролируете. **Ботинок:** Выберите 1 Голема и 1 Воина под вашим контролем, затем переместите их в любой Регион.

EN11 Получите 7 Очков Славы.
Топор: Уберите по 1 Голему каждого противника.
Сундук: Получите 3 Очка Славы.

EN12 Получите 7 Очков Славы.
Сундук: Получите 1 Очко Энергии. **Топор:** Зарядите свой Артефакт или получите 1 Командное Очко.

EN13 Получите 7 Очков Славы.
Сундук: Развитие.
Ботинок: Постройте 1 Голема или Путешествуйте 1 Големом под вашим контролем.

EN14 Получите 7 Очков Славы.
Ботинок: Получите 1 Очко Команд и 2 Очка Славы.
Топор: Уберите 1 Голема каждого противника.

EN15 Получите 7 Очков Славы. **Сундук:** Возьмите 1 карту сверху колоды Эры. **Диалог:** Получите 1 Очко Славы за каждого развернутого в данный момент Голема.

EN16 Получите 6 Очков Славы.
Диалог: Разверните 1 Воина или постройте 1 Голема.
Сундук: Заплатите 1 Очко Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы.

EN17 Получите 6 Очков Славы.
Топор: Получите 1 Очко Славы и Начните Битву в любом Регионе, где есть хотя бы 1 противник.
Ботинок: Возьмите 1 карту сверху колоды Эры.

EN18 Получите 6 Очков Славы.
Сундук: Постройте 1 Воина или 1 Голема.
Топор: Сбросьте карту Сервиса, чтобы получить X Очков Славы, где X равно количеству Командных Очков сброшенной карты.

EN19 Получите 6 Очков Славы.
Сундук: Получите 2 Очка Энергии или 2 Очка Команд.
Диалог: Получите 2 Очка Опыта.

EN20 Получите 6 Очков Славы.
Ботинок: Переместите Чемпиона в любой Регион.
Топор: Выберите Монстра, карта которого уже была помещена на Планшет Событий в течение этой Эры. Монстр немедленно атакует.

EN21 Получите 6 Очков Славы. **Диалог:** Постройте или разверните 1 Голема. **Ботинок:** Получите 3 Очка Славы и Начните Битву в любом Регионе, где есть хотя бы 1 противник.

EN22 Получите 8 Очков Славы. **Сундук:** Заплатите 1 Очко Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы.
Ботинок: Переместите 2 своих Воинов в любой Регион.

EN23 Получите 8 Очков Славы.
Диалог: Возьмите 1 карту сверху колоды Эры.
Топор: Сбросьте карту Улучшения, чтобы получить X Очков Славы, где X равно количеству Командных Очков сброшенной карты.

EN24 Получите 8 Очков Славы. **Ботинок:** Разверните 1 Голема или Путешествуйте с 1 Големом.
Диалог: Получите 3 Очка Славы за каждый Речной Регион, который вы контролируете.

EN25 Получите 6 Очков Славы. **Топор:** Заплатите 1 Очко Энергии, чтобы получить 2 Очка Славы и 1 Очко Опыта. **Ботинок:** Выберите Регион, где есть хотя бы 1 Воин или 1 Голем под вашим контролем. Переместите всех своих Воинов и Големов из этого Региона в любой другой Регион.

EN26 Получите 6 Очков Славы. **Ботинок:** Зарядите свой Артефакт и получите 1 Очко Опыта.
Диалог: Получите 4 Очка Славы.

EN27 Получите 6 Очков Славы.
Сундук: Медитация.
Топор: Выберите Монстра, карта которого уже была помещена на Планшет Событий в течение этой Эры. Монстр немедленно атакует.

EN28 Получите 7 Очков Славы.
Ботинок: Путешествуйте 2 Воинами.
Топор: Разверните Укрепление или 1 Голема.

EN29 Получите 7 Очков Славы.
Топор: Зарядите свой Артефакт и Начните Битву в любом Регионе, где есть хотя бы 1 противник.
Ботинок: Сбросьте карту Цели, чтобы получить X Очков Славы, где X равно количеству Командных Очков сброшенной карты.

EN30 Получите 7 Очков Славы.

Диалог: Действие.
Сундук: Получите 3 Очка Славы за каждый Горный Регион, который вы контролируете.

COMMAND CARDS

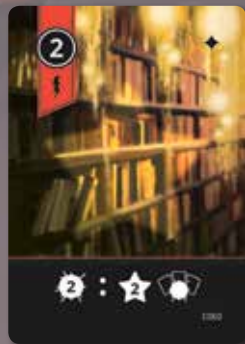
ERA ✨

C001



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы переместиться своим Чемпионом в любой Регион. Чемпион не может нести никакой другой юнит.

C002



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 2 Очка Опыта и Развитие.

C003



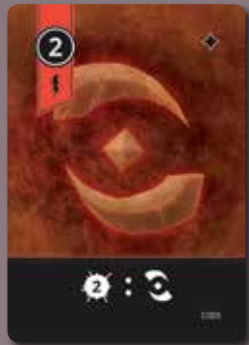
Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить Действие.

C004



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы начать битву в любом Регионе хотя бы 1 противником, и добавьте 2 к общей Силе. Начав битву таким образом, ваш Артефакт не разрядится.

C005



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы выполнить Медитацию.

C006



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы за каждый Лесной Регион, который вы контролируете.

C007



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы за каждый Регион Земли Мист, который вы контролируете.

C008



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы за каждый Регион Реки, который вы контролируете.

C009



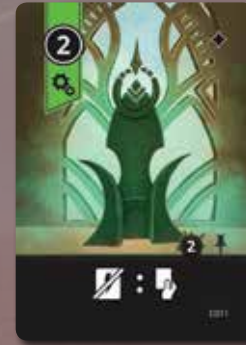
Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы за каждый Регион Кристального поля, который вы контролируете.

C010



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы за каждый Регион Гор, который вы контролируете.

C011



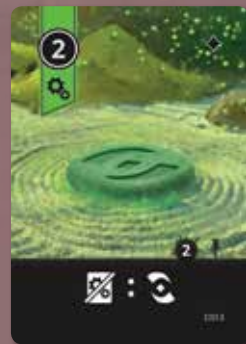
Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете сбросить 1 карту Тактики, чтобы получить Действие.

C012



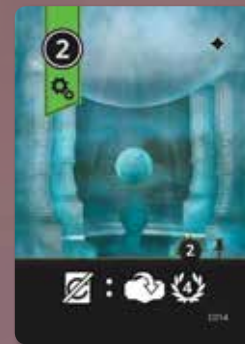
Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете сбросить 1 карту Цели для Развития.

C013



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете сбросить 1 карту Сервиса для Медитации.

C014



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете сбросить 1 карту Улучшения, чтобы перезарядить свой Артефакт и/или получить 4 Очка Славы.

C015



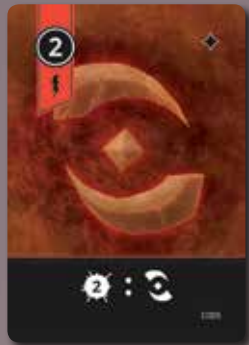
Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете сбросить любую карту Команд, чтобы получить X Очков Команд, где X равно количеству Очков Команд сброшенной карты.

C016



Пока эта карта находится на вашем Планшете, каждый раз, когда вы разворачиваете Укрепление, вы получаете 1 Очко Славы и 1 Очко Энергии.

C005



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы выполнить Медитацию.

C006



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы за каждый Лесной Регион, который вы контролируете.

C007



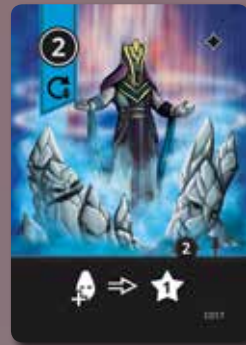
Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы за каждый Регион Земли Мист, который вы контролируете.

C008



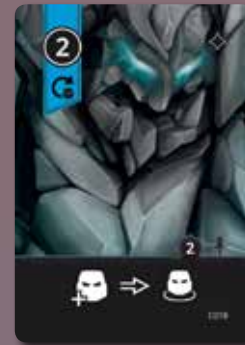
Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы за каждый Регион Реки, который вы контролируете.

C017



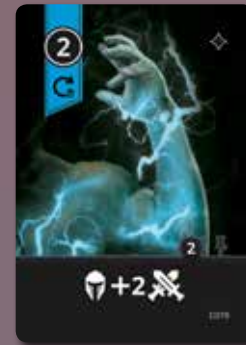
Пока эта карта находится на вашем Планшете, всякий раз, когда вы строите Воина, вы получаете 1 Очко Опыта.

C018



Пока эта карта находится на вашем Планшете, всякий раз, когда вы строите Голема, вы можете развернуть его бесплатно.

C019



Пока эта карта находится на вашем Планшете, добавьте 2 Очка Силы своему Чемпиону.

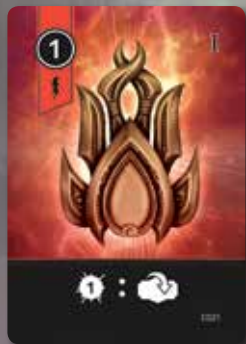
C020



Пока эта карта находится на вашем Планшете, всякий раз, когда вы разыгрываете карту Улучшения, вам не нужно тратить очки Энергии, чтобы разместить ее.

ERA I

C021



Заплатите 1 Очко Энергии, чтобы перезарядить свой Артефакт.

C022



Заплатите 1 Очко Энергии, чтобы переместить 1 Голема в любой Регион. Голем не может нести никакого другого юнита.

C023



Заплатите 2 очка Энергии, чтобы выбрать любой Регион. Уберите 1 Укрепление каждого противника в этом Регионе.

C024



Заплатите 3 очка Энергии, чтобы построить 1 Воина и/или 1 Голема.

C025



Заплатите 3 очка Энергии, чтобы развернуть 1 Воина и/или 1 Голема.

C026



Заплатите 1 Очко Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы.

C027



Заплатите 1 Очко Энергии и уберите из игры 1 карту Тактики с руки, чтобы получить X Очков Команд и X Очков Опыта, где X равно количеству Очков Команд удаленной карты.

C028



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 2 очка славы за каждое развернутое в данный момент укрепление.

C029



Заплатите 3 Очка Энергии, чтобы получить 1 Очко Славы и 1 Очко Энергии за каждого развернутого в данный момент Голема.

C030



Заплатите 3 Очка Энергии, чтобы получить 3 Очка Славы за каждую Встречу, которую вы провели.

C031



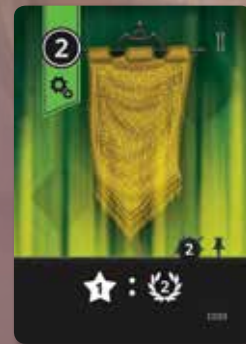
Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Энергии, чтобы получить 2 очка Энергии.

C032



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Энергии, чтобы переместить своего Чемпиона в любой Регион. Чемпион не может нести никакой другой отряд.

C033



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Опыта, чтобы получить 2 Очка Славы.

C034



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Энергии, чтобы построить 1 Воина или Путешествовать 1 Воином.

C035



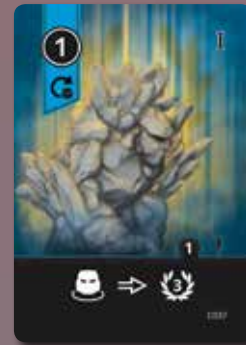
Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Энергии, чтобы построить 1 Голема или Путешествовать 1 Големом.

C036



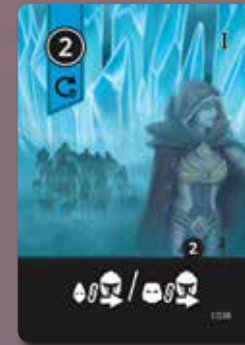
Пока эта карта находится на вашем Планшете, каждый раз, когда вы разворачиваете Укрепление, вы можете получить 1 Очко Опыта.

C037



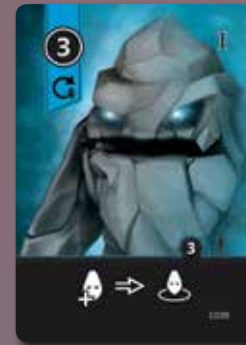
Пока эта карта находится на вашем Планшете, каждый раз, когда вы разворачиваете Голема, вы можете получить 3 Очка Славы.

C038



Пока эта карта находится на вашем Планшете, всякий раз, когда ваш Чемпион Путешествует, он может нести одного из ваших юнитов, который еще не Путешествовал в этом ходу. Если ваш Чемпион Путешествует несколько раз, каждый раз он может нести разных юнитов.

C039



Пока эта карта находится на вашем Планшете, всякий раз, когда вы строите Воина, вы можете развернуть его бесплатно.

C040



Пока эта карта находится на вашем Планшете, всякий раз, когда вы разыгрываете карту Сервиса, вам не нужно тратить Очки Энергии, чтобы разместить ее.

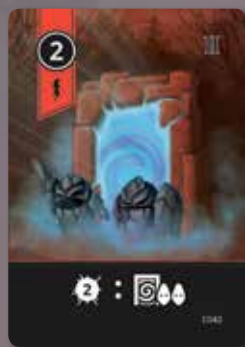
ERA II

C041



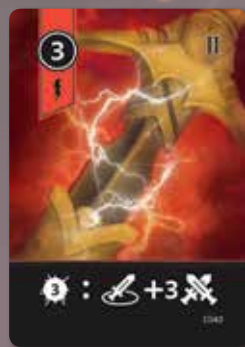
Заплатите 1 Очко Энергии, чтобы бесплатно взять до 2 карт сверху колоды текущей Эры.

C042



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы переместить до 2-х Воинов в любой Регион. Выбранные юниты не могут нести никаких других юнитов, но могут переместиться в два разных Региона независимо друг от друга.

C043



Заплатите 3 Очка Энергии, чтобы начать битву в любом Регионе с хотя бы одним противником, и добавьте 3 к общей Силе. Начав битву таким образом, ваш Артефакт не разрядится.

C044



Заплатите 3 Очка Энергии, чтобы выбрать любой Регион. Удалите 1 Воина каждого противника в этом Регионе.

C053



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Энергии, чтобы построить или развернуть 1 Воина.

C054



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Опыта, чтобы получить 4 очка Славы.

C055



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Энергии, чтобы развернуть 1 Укрепление.

C056



Пока эта карта находится на вашем Планшете, каждый раз, когда вы проводите Встречу, вы можете получить 3 Очка Энергии.

C045



Заплатите 4 Очка Энергии, чтобы выбрать любой Регион, в котором вы присутствуете. Переместите всех своих юнитов (кроме Укреплений) из этого Региона в любой другой Регион. Отряды, которые уже Путешествовали в этом ходу, не могут Путешествовать снова.

C046



Заплатите 1 Очко Энергии и уберите из игры 1 карту Цели с руки, чтобы получить X Очков Славы и X Очков Команд, где X равно количеству Очков Команд удаленной карты.

C047



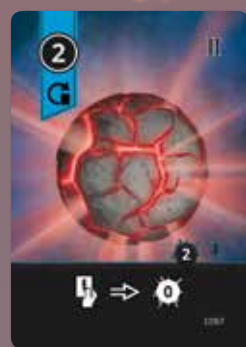
Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы получить 5 Очков Славы.

C048



Заплатите 3 Очка Энергии, чтобы получить 7 Очков Славы.

C057



Пока эта карта находится на вашем Планшете, каждый раз, когда вы разыгрываете карту Тактики, вам не нужно оплачивать стоимость ее эффекта Энергией.

C058



Пока эта карта находится на вашем Планшете, добавьте 1 Очко Силы каждому своему Голему.

C059



Пока эта карта находится на вашем Планшете, всякий раз, когда один из ваших Воинов Путешествует, он может нести один из ваших других юнитов, который еще не ходил в этом ходу. Переносимый юнит должен находиться в том же Регионе, что и ваш Воин.

C060



Пока эта карта находится на вашем Планшете, добавьте 1 Силу к каждому из ваших Укреплений.

C049



Заплатите 3 Очка Энергии, чтобы получить 1 Очко Славы за каждого развернутого в данный момент Воина.

C050



Заплатите 4 Очка Энергии, чтобы перезарядить свой Артефакт и/или Медитировать.

C051



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Энергии, чтобы получить 1 Очко Опыта и 1 Очко Славы.

C052



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Энергии, чтобы построить или развернуть 1 Голема.

ERA III

C061



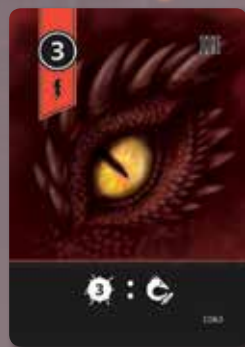
Заплатите 1 Очко Энергии, чтобы получить 12 Очков Энергии.

C062



Заплатите 2 Очка Энергии, чтобы выбрать любой Регион. Удалите 1 Голема каждого противника в этом Регионе.

C063



Заплатите 3 Очка Энергии, чтобы выбрать Монстра, карта которого уже была размещена на Планшете Событий в течение этой Эры. Монстр немедленно атакует.

C064



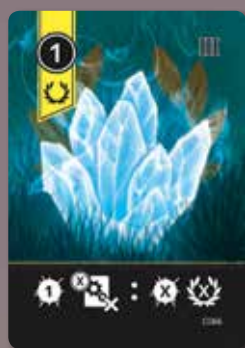
Заплатите 4 Очка Энергии, чтобы выбрать любой Регион. Чемпионы всех противников в этом Регионе получают Ранение.

C065



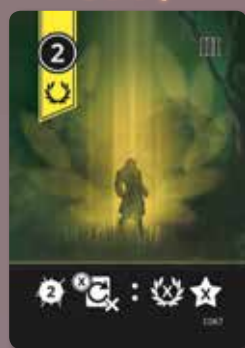
Заплатите 5 Очков Энергии, чтобы начать битву в любом Регионе, где есть хотя бы 1 противник, и добавьте 5 к общей Силе. Начав битву таким образом, ваш Артефакт не разрядится.

C066



Заплатите 1 Очко Энергии и уберите из игры 1 карту Сервиса с руки, чтобы получить X Очков Энергии и X Очков Силы, где X равно количеству Очков Команд удаленной карты.

C067



Заплатите 2 Очка Энергии и уберите из игры 1 карту Улучшения с руки, чтобы получить X Очков Силы и X Очков Опыта, где X равно количеству Очков Команд удаленной карты.

C068



Заплатите 3 Очка Энергии, чтобы перезарядить свой Артефакт и получить 4 Очка Силы.

C069



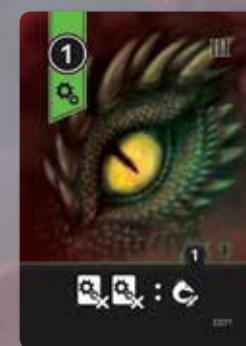
Заплатите 4 Очка Энергии, чтобы получить 9 Очков Силы.

C070



Заплатите 5 Очков Энергии и уберите из игры 1 карту Тактики, 1 карту Цели, 1 карту Сервиса и 1 карту Улучшения из руки, чтобы получить 16 Очков Силы.

C071



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете удалить из игры 2 карты Сервиса из руки, чтобы выбрать Монстра, чья карта уже была размещена на Планшете Событий в течение этой Эры. Монстр немедленно атакует.

C072



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Энергии, чтобы развернуть 1 Голема или Путешествовать 1 Големом.

C073



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Энергии, чтобы развернуть 1 Воина или Путешествовать 1 Воином.

C074



Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете заплатить 1 Очко Опыта, чтобы получить 6 Очков Силы.

C075



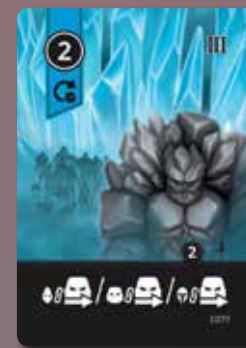
Пока эта карта находится на вашем Планшете, один раз за ход вы можете удалить из игры любую карту из своей руки, чтобы дважды получить X Очков Силы, где X равно количеству Очков Команд удаленной карты.

C076



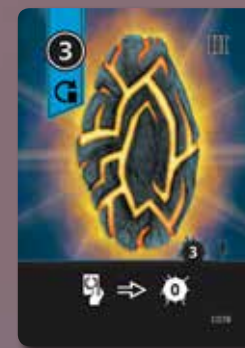
Пока эта карта находится на вашем Планшете, добавьте 3 Очка Силы своему Чемпиону.

C077



Пока эта карта находится на вашем Планшете, всякий раз, когда один из ваших Големов Путешествует, он может нести один из ваших других юнитов, которые еще не путешествовали в этом ходу.

C078



Пока эта карта находится на вашем Планшете, каждый раз, когда вы разыгрываете карту Цели, вам не нужно оплачивать стоимость ее эффекта Энергией.

C079

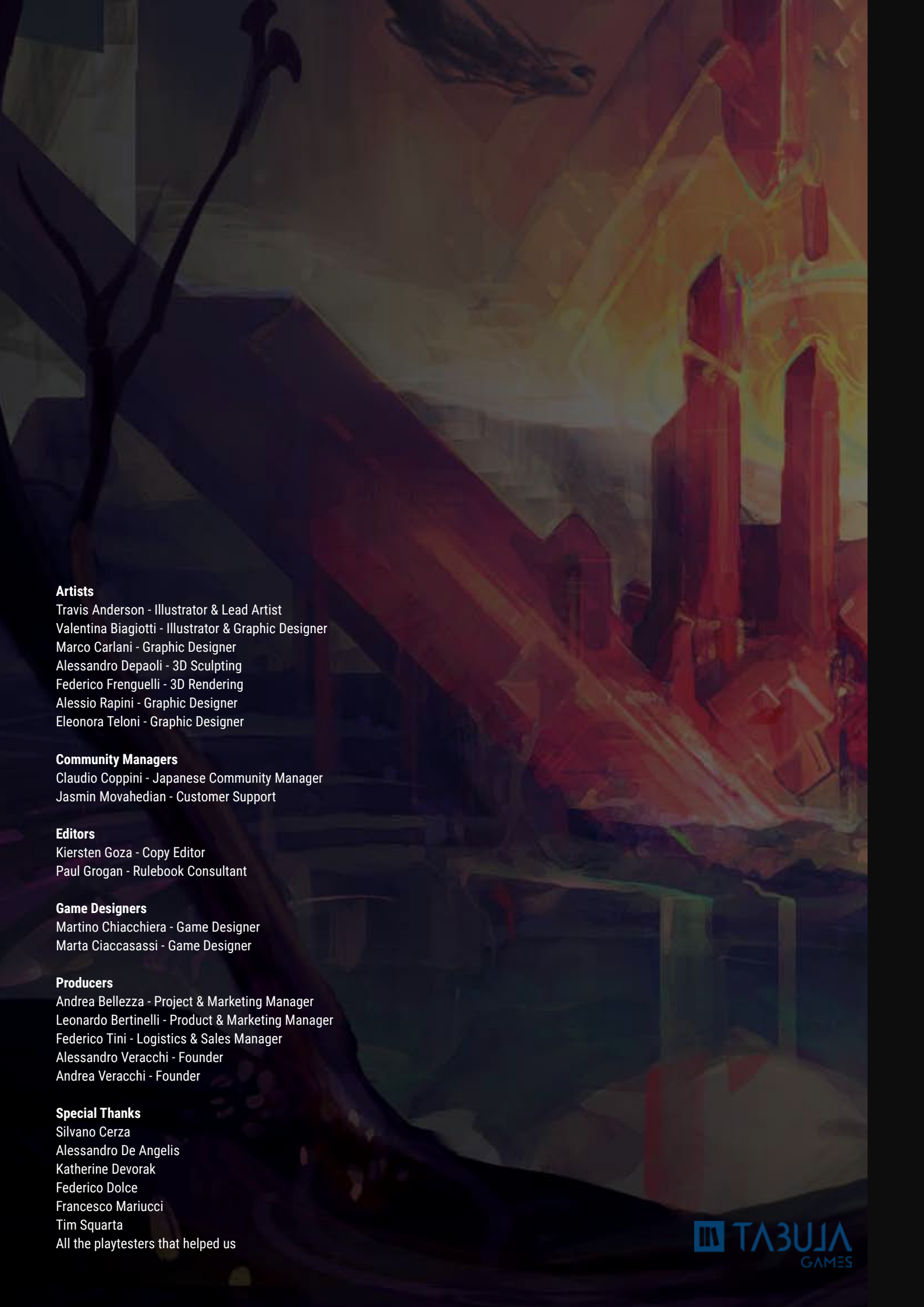


Пока эта карта находится на вашем Планшете, каждый раз, когда вы разворачиваете Укрепление, вы получаете 4 Очка Силы.

C080



Пока эта карта находится на вашем Планшете, добавьте 1 Очко Силы каждому из ваших Воинов.



Artists

Travis Anderson - Illustrator & Lead Artist
Valentina Biagiotti - Illustrator & Graphic Designer
Marco Carlan - Graphic Designer
Alessandro Depaoli - 3D Sculpting
Federico Frenguelli - 3D Rendering
Alessio Rapini - Graphic Designer
Eleonora Teloni - Graphic Designer

Community Managers

Claudio Coppini - Japanese Community Manager
Jasmin Movahedian - Customer Support

Editors

Kiersten Goza - Copy Editor
Paul Grogan - Rulebook Consultant

Game Designers

Martino Chiacchiera - Game Designer
Marta Ciaccasassi - Game Designer

Producers

Andrea Bellezza - Project & Marketing Manager
Leonardo Bertinelli - Product & Marketing Manager
Federico Tini - Logistics & Sales Manager
Alessandro Veracchi - Founder
Andrea Veracchi - Founder

Special Thanks

Silvano Cerza
Alessandro De Angelis
Katherine Devorak
Federico Dolce
Francesco Mariucci
Tim Squarta
All the playtesters that helped us